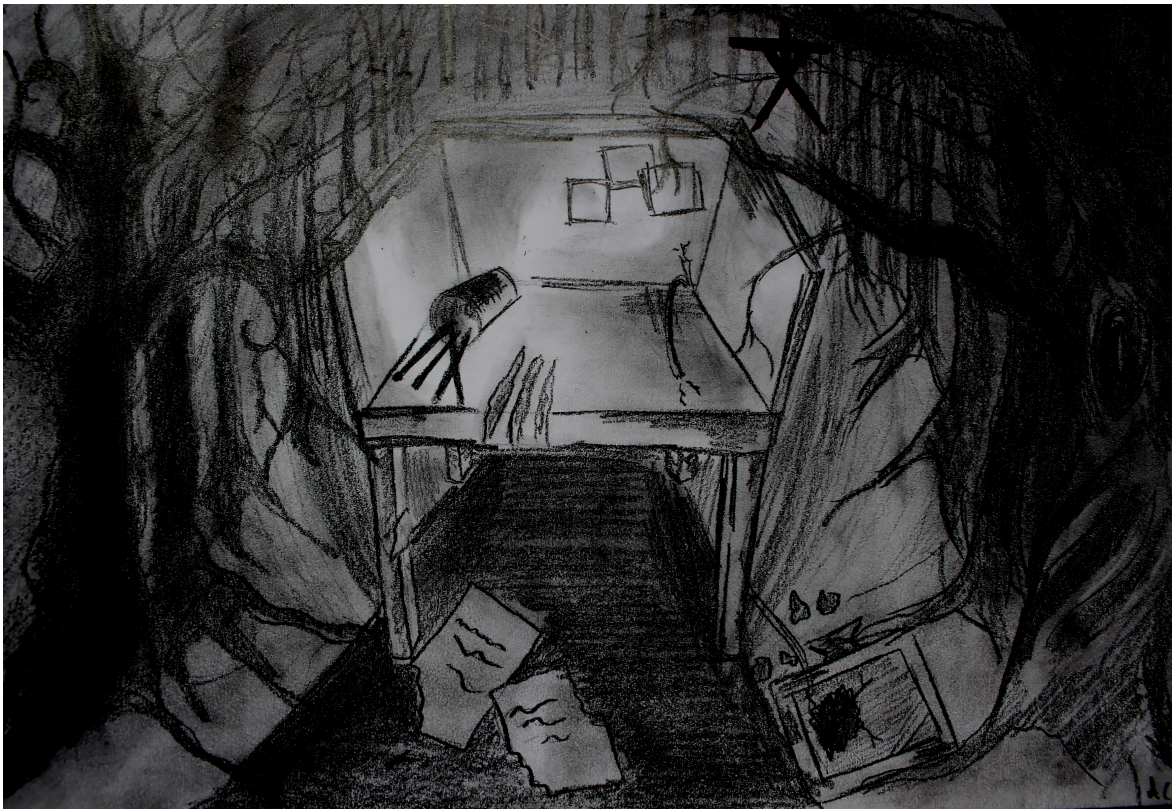


# *Å fange den fiktive virkeligheten.*

*En oppgave som undersøker cinéma vérité-stilens effekt  
når den brukes i situasjonskomedie og skrekkfilm.*



**Katrine Wang Svendsen/kandidatnr:101**  
**Masteroppgave i film- og fjernsynsvitenskap**  
**Høgskolen i Lillehammer**  
**Innleveringsfrist: 15.05.2014**

## FORORD

En individuell masteroppgave lages sjeldent alene. Med dette mener jeg at denne teksten er på alle måter mitt individuelle arbeid, men det hadde aldri blitt noen oppgave uten et nettverk av støttespillere rundt meg.

En stor takk går først og fremst til min veileder, Jan Anders Diesen, for stor hjelp gjennom hele arbeidsprosessen. Du har hele veien stilt gode og kritiske spørsmål til mine tanker rundt oppgaven, noe som har fått meg til å tenke meg inn på de riktige baner til slutt. Takk også for gode forelesninger fra 1.år til 5.år på film- og fjernsynsvitenskap. Vit at de eneste bøkene jeg noen gang solgte var de tilhørende dokumentarfaget, og det er disse bøkene jeg har brukt mest i ettertid. Takk også for de gode middagene og en flott tradisjon med å samle lærere og studenter.

En enorm takk til min uunnværlige støttespiller Ragna. Gjennom fem år på HIL har vi kastet oppgaver frem og tilbake for at vi begge skal gjøre det best mulig. Vi har kritisert hardt og vi har skrytt hverandre opp, men viktigst av alt har vi alltid vektlagt det konstruktive. Uten din tidvis harde kritikk, ville jeg aldri lært alt det jeg kan i dag. Du har også vært en utrolig god støttespiller når jeg har vært sliten, lei og hatt behov for at noen klapper meg på skuldra og sier: «Detta fikser du».

Det er umulig å ikke også takke min mor og far for å ha sett at dette studiet var noe som virkelig interesserte meg. Deres støtte har vært enormt viktig både i form av ord, men også i form av husly og noen ekstra penger når det trengs. Dere er unike foreldre og jeg er utrolig glad i dere!

Til slutt er det også viktig å takke venner og kjente ellers, spesielt Beate, Kristine, Berit, Line og Christine, som har latt meg gjøre så mange andre ting enn å bare tenke på denne masteroppgaven. Å kunne legge fra meg oppgaven og gjøre andre ting har vært utrolig viktig, og har fått meg til å senke skuldrene nok til at jeg klarer å jobbe videre når jeg har åpnet dokumentene på nytt.

TAKK!

## INNHALDSFORTEGNELSE

|  |    |
|--|----|
| DEL 1 – INNLEDNING OG METODE .....                                     | 5  |
| Kapittel 1: Innledning .....   | 5  |
| Kapittel 2: Metode, disposisjon og utvalgt litteratur .....            | 7  |
| Kapittel 3: Analytisk verktøy, mood cue-metoden .....                  | 8  |
| Kapittel 3.1: Minner og hukommelse .....                               | 9  |
| Kapittel 3.2: Assosiasjoner .....                                      | 11 |
| Kapittel 3.3: Mood cue-metoden og emosjoner .....                      | 13 |
| Kapittel 3.3.1: Emosjoner i system .....                               | 13 |
| Kapittel 3.3.2: Emosjoner og påvirkende faktorer .....                 | 14 |
| Kapittel 3.3.3: Emosjoner og stemning .....                            | 15 |
| Kapittel 3.4: Mood cue-metoden i praksis .....                         | 16 |
| Kapittel 3.4.1: Cues i en struktur .....                               | 17 |
| Kapittel 3.4.2: Genrens rolle .....                                    | 18 |
| DEL 2 – TEORI: FRA DOKUMENTAR TIL CINÉMA VÉRITÉ .....                  | 20 |
| Kapittel 4: Dokumentarfilmens historie, stil og utvikling .....        | 20 |
| Kapittel 4.1: Ny teknologi og nye dokumentariske retninger .....       | 22 |
| Kapittel 4.2: Direct cinema – den observasjonelle dokumentar ..        | 23 |
| Kapittel 4.3: Cinéma vérité – den interaktive dokumentar .....         | 25 |
| Kapittel 4.4: Cinéma vérité-effekten .....                             | 26 |
| Kapittel 4.4.1: Dokumentarens talekunst .....                          | 27 |
| Kapittel 4.4.2: Kameraets rolle .....                                  | 29 |
| Kapittel 4.4.3: Kameraet, intervjuet og tilskueren.                    | 30 |
| Kapittel 4.4.4: Kameraets gaze .....                                   | 31 |
| Kapittel 4.4.5: Epistophilia, den realistiske stil .....               | 33 |
| Kapittel 4.4.6: «Beeing there» .....                                   | 35 |
| Kapittel 5: Fra dokumentar til dokudrama .....                         | 35 |
| DEL 3 – COMEDY VÉRITÉ .....  | 38 |
| Kapittel 6: Starten på comedy vérité .....                             | 38 |
| Kapittel 7: <i>The Office</i> , serien som skapte ringvirkninger ..... | 42 |
| Kapittel 7.1: Setting og karakterer .....                              | 44 |
| Kapittel 7.2: Analyse og bruddet med situasjonskomedien .....          | 45 |

|  |     |
|--|-----|
| Kapittel 7.3: Å cue humor i <i>The Office</i> .....                        | 51  |
| Kapittel 8: <i>Modern Family</i> , situasjonskomediehybriden .....         | 57  |
| Kapittel 8.1: Analyse av «Pilot» .....                                     | 58  |
| Kapittel 8.2: Humoren til uttrykk .....                                    | 61  |
| Kapittel 9: <i>Samurai Sikkerhet</i> , den norske comedy vérité .....      | 64  |
| Kapittel 9.1: Analyse av «Samurai Sikkerhet» .....                         | 66  |
| Kapittel 9.2: Humoren til uttrykk .....                                    | 69  |
| DEL 4 – SKREKK VÉRITÉ .....  | 73  |
| Kapittel 10: Skrekkfilm – en kort historisk utvikling .....                | 73  |
| Kapittel 11: Ringvirkningseffekten av <i>The Blair Witch Project</i> ..... | 76  |
| Kapittel 11.1: Dokumentar eller skrekkfilm? .....                          | 76  |
| Kapittel 11.2: Før <i>The Blair Witch Project</i> .....                    | 77  |
| Kapittel 11.3: Etter <i>The Blair Witch Project</i> .....                  | 78  |
| Kapittel 12: <i>The Blair Witch Project</i> .....                          | 79  |
| Kapittel 12.1: Filmens anslag .....  | 80  |
| Kapittel 12.2: Dokumentarisk skrekk .....                                  | 82  |
| Kapittel 12.3: Å cue skrekken .....  | 85  |
| Kapittel 12.4: Opprettholdelsen av frykten .....                           | 86  |
| Kapittel 13: <i>Paranormal Activity</i> .....                              | 90  |
| Kapittel 13.1: Markedsføring .....   | 90  |
| Kapittel 13.2: Filmens anslag .....  | 91  |
| Kapittel 13.3: Skrekken dominerer .....                                    | 92  |
| Kapittel 13.4: Rollen til cinéma vérité-stilen .....                       | 96  |
| Kapittel 14: <i>The Last Exorcism</i> .....                                | 98  |
| Kapittel 14.1: Filmens anslag .....  | 98  |
| Kapittel 14.2: Den dokumentariske stilen vektlegges .....                  | 101 |
| Kapittel 14.3: Dokumentarstil + skrekkfilmkonvensjoner = sant              | 104 |
| DEL 5 – KONKLUSJON .....   | 109 |
| BIBLIOGRAFI .....  | 113 |
| Litteraturliste: .....   | 113 |
| Annet: .....   | 115 |
| Utvalgte filmer og serier: .....   | 120 |

## DEL 1 – INNLEDNING OG METODE

### Kapittel 1: Innledning

Siden den første filmen, har det blitt produsert en stor film. Med inntoget av fjernsynet økte behovet for filmer ytterligere, og i tillegg ble det produsert en stor mengde fjernsynsserier. Filmene og fjernsynsseriene vi kjenner til i dag hører alltid til en type genre. Denne genretilhørigheten forteller tilskuerne hvordan type film eller fjernsynsserie de skal se på. På denne måten har genrebegrepet blitt en kontrakt mellom de som produserer og de som ser på (Schatz 1981:15-16).

Måten genrebegrepet for film og senere fjernsynsserier ble etablert, var i følge Thomas Schatz et resultat av den kommersielle siden av filmskaping. Når en type fortelling ble populær så ønsket tilskuerne mer av det samme. Det ble derfor produsert lignende fortellinger med noen variasjoner, for å tilfredsstille tilskuernes etterspørsel etter underholdning. Gjennom denne repeterte eksponeringen av filmer med like karakterer, lokaler, hendelser og så videre, ble det dermed skapt forskjellige formula. Disse formula ble retningslinjer på hvordan man kunne lage en god film innenfor forskjellige genre (Schatz 1981:16). Etterhvert som de forskjellige genrene vi kjenner i dag ble etablert, som: action, thriller, komedie, drama, skrekk og så videre, er det viktig å merke seg at genre ikke er et statisk begrep eller ideal. Selv om genrefilmer ofte kan se like ut, basert på at tilskuerne blir servert det samme gang etter gang, er genre en prosess som sammen med å referere tilbake til etablerte konvensjoner også skiller seg ut via variasjon og endringer. Hvordan en genre utvikler seg er en samhandling mellom tre nivåer: forventninger, regler/normer og utvalg. For hver nye film som blir laget, blir utvalget for den filmens genren større. Noen elementer som tilhører de tradisjonelle konvensjoner er inkludert, men noen har blitt kuttet ut eller erstattet med andre elementer. På denne måten er ethvert generisk korpus alltid ekspanderende (Neale 1990:56).

Gjennom denne utviklingen mener Schatz at det har blitt skapt et narrativt system som inneholder spesifikke verdier. På grunn av dette, kan filmgenre bli analysert på flere måter. Dette kan for eksempel være i forhold til plot, karakterer, setting, tematikk, stil og så videre (Schatz 1981:16). I denne oppgaven skal fokuset ligge på stil, og hvordan en endring i stil innenfor genrene situasjonskomedie og skrekkfilm har påvirket disse genrene uttrykk mot tilskuerne. Både skrekkfilm og situasjonskomedie er genrene som tilsynelatende ofte blir

sett på som formelbaserte genre.<sup>1</sup> Situasjonskomediene kjennes igjen gjennom dens teatraliske uttrykk og komikk, og skrekkfilm kjennes igjen med bruk av mørk estetikk, høye lyder og generelt ting som kan skremme. Til tross for disse formelbaserte genrene, skjedde det noe i inngangen til det nye årtuset. Begge genrene begynte å eksperimentere med bruk av dokumentarisk stil, og spesielt cinéma vérité-stilen.

Denne eksperimenteringen av dokumentarisk cinéma vérité-stil, ser i dag ut til å ha skapt en endring i genrene situasjonskomediene og skrekkfilm, en endring som har endret hvordan filmer og serier innenfor disse genrene uttrykker seg. Det er denne endringen som har skapt min interesse for denne oppgaven, sammen med en generell interesse for genrestudier og en spesiell interesse for situasjonskomedier og skrekkfilmer. Dette er to genre som eksplisitt er ute etter å påvirke tilskuernes emosjoner, og når det skjer en stor endring i hvordan disse genrene filmes på, er det interessant å se på hva dette har gjort med disse genres uttrykk. Denne stilendringen er også noe som i liten grad har blitt forsket på. Jeg anser det derfor som viktig for genreteori og filmhistorien i relasjon til stil, at dette er noe som forskes på. Med dette som grunnlag har jeg utarbeidet følgende problemstilling:

***Hvordan påvirker bruken av den dokumentariske cinéma vérité-stilen skrekkfilmer og situasjonskomediens stilistiske uttrykk?***

For å svare på denne problemstillingen har jeg valgt ut tre skrekkfilmer: *The Blair Witch Project* (Sánchez & Myrick 1999), *Paranormal Activity* (Peli 2007) og *The Last Exorcism* (Stamm 2010), samt tre serier: *The Office* (BBCTwo 2001-2003), *Modern Family* (ABC 2009-) og *Samurai Sikkerhet* (TV2 2014-), som skal analyseres og utgjøre oppgavens forskningsfelt. Utvalget av filmene og serien har vært basert på noen få grunnlag. Først og fremst ønsket jeg å analysere det jeg mener er filmene og serien som startet en ny trend i sine respektive genre. Dette er *The Blair Witch Project* og *The Office*. Videre har filmene og seriene som har blitt valgt vært basert på forfatterens egen interesse for filmene og seriene, de er filmet/produsert med noen års mellomrom slik at det er mulig å peke på en mulig utvikling innen sine genre, og de har alle vært lett tilgjengelig via streamingtjenester.<sup>2</sup> Det er ikke mulighet eller nødvendig i denne oppgaven å analysere

<sup>1</sup> Med dette menes ikke alle situasjonskomedier eller alle skrekkfilmer, men storparten av filmene og seriene innenfor disse genrene. Dette er også en observerende antagelse fra forfatterens side.

<sup>2</sup> Nærmere bestemt Netflix, utenom *Samurai Sikkerhet* som har vært tilgjengelig på TV2SUMO

fulle sesonger av de utvalgte seriene i denne oppgaven. Det vil derfor kun bli analysert én episode fra hver serie. For enkelhets skyld har jeg valgt å analysere serienes første episode, da dette gjør mitt valg av episoder mer objektivt. Det er likevel viktig å merke seg at jeg har satt meg inn hele serienes første sesonger, og mener at hver episode som analyseres, og funn som avdekkes, er representativt for serien som en helhet.

## **Kapittel 2: Metode, disposisjon og utvalgt litteratur**

Metoden som blir benyttet i denne teksten er tekstanalyse med bakgrunn i utvalgt analyseverktøy og teori. Oppgavens analyseverktøy vil bli presentert som et eget kapittel under innledning og metode, mens det vies en egen del til oppgavens teoretiske fundament. Analyseverktøyet og det teoretiske fundament vil sammen med supplerende genreteori relatert til situasjonskomedie og skrekkfilm gjennom oppgavens løp, utgjøre grunnlaget for denne tekstens dybdeanalyser. Alle oppgavens analyser blir utført separat, men det vil bli gjort sammenligninger der det finner seg naturlig, samtidig som det er oppgavens mål å til slutt samle det analysene har avdekket i en konklusjon som besvarer denne oppgavens problemstilling.

Oppgaven er delt inn i fem deler, med tilhørende underkapitler. Disposisjonen er som følger:

### *Del 1 – INNLEDNING OG METODE*

Bakgrunn for oppgavens problemstilling blir klargjort, og oppgavens analyseobjekter blir presentert. Metode og disposisjon legges frem, før oppgavens analyseverktøy blir presentert. Dette blir presentert ut i fra Greg M. Smiths teori om mood cue fra boken *Film Structure and the Emotion System*.

### *Del 2 – TEORI: FRA DOKUMENTAR TIL CINÉMA VÉRITÉ*

Oppgavens teoretiske fundament vil å forklare hvordan cinéma vérité ble utviklet innenfor dokumentarfilmen, hva som var hensikten med denne stilen, hvordan den påvirket tilskuerne og hvordan den i senere tid har vært med på å skape undergenren dokudrama. Her brukes det teori hentet fra flere forfatteres verker, hovedsakelig: Bjørn Sørenssens *Å fange virkeligheten*, Bill Nichols *Representing Reality*, Bill Nichols *Introduction to Documentary*, som suppleres med teori fra Annette Thompson og David Bordwell, Steven

Mamber, Dave Saunders og Richard Kilborn.

### *Del 3 – COMEDY VÉRITÉ*

Denne delen vil innlede med generell teori om situasjonskomediegenren, hvordan genren har utviklet seg og hva som frem til nå har vært å regne som genrekonvensjoner. På grunn av begrenset teori tilgjengelig om situasjonskomedie, vil den teoretiske delen basere seg på teorier hovedsakelig hentet fra Brett Mills verker: «Comedy verite: contemporary sitcom form», *Television Sitcom* og *The Sitcom*. I tillegg til generell teori om situasjonskomedien, vil denne delen kort ta for seg humorteori, da dette er en viktig del av genren. Videre vil del 3 inneholde analyser av de første episode tilhørende *The Office*, *Modern Family* og *Samurai Sikkerhet*. Supplerende teorier vil brukes for å fremheve poenger, og understreke funn.

### *Del 4 – SKREKK VÉRITÉ*

Som med situasjonskomedien, vil denne delen introduseres med generell teori om skrekkfilmgenren, hvordan den har utviklet seg og hva som frem til nå har vært å regne som genrens konvensjoner. Dette teoretiske grunnlaget vil hovedsakelig være hentet ut i fra Thomas M. Sipos *Horror Film Aesthetics* og Tommy Gjerald's *Truende tradisjoner: norsk horrorfilm 1997-2009*. Videre vil del 4 inneholde analyser av filmene *Blair Witch Project*, *Paranormal Activity* og *The Last Exorcism*. Supplerende teorier vil brukes for å fremheve poenger, og understreke funn.

### *Del 5 – Konklusjon*

I oppgavens siste del vil jeg kort oppsummere hva jeg har gjort og hva jeg har kommet frem til. Jeg ønsker å trekke en sammenligning mellom situasjonskomediene og skrekkfilmene hver for seg, men også sammen, som til slutt vil kunne gi et svar på denne oppgavens problemstilling.

## **Kapittel 3: Analytisk verktøy, mood cue-metoden**

En av de største appellene ved å se på filmer eller fjernsynsserier, er at det oppfordrer tilskuerne til å føle noe. På en måte så sier det seg selv at vi som tilskuere aktivt søker etter bestemte emosjonelle opplevelser ut i fra hvilke genre vi velger å se av. Dersom vi for eksempel ønsker skummel spenning, velger vi å se på skrekk og ønsker vi å le, velger vi å



se på komedie. Dette betyr at tilskuere har en forventning om hvilke emosjoner de skal oppleve på forhånd av filmer og fjernsynsserier de velger å se. Denne forventningen er noe av det som står sentralt i film- og fjernsynsmediets appell ifølge Greg Smith. Filmer og fjernsynsserier er nemlig emosjonelle opplevelser som har blitt pakket inn i audiovisuelle virkemidler. Forholdet mellom filmer og fjernsynsserier, tilskuere og emosjoner, er derfor et viktig felt innenfor filmforskning (Smith 2003:4).

Emosjoner er personlige opplevelser og Smith er ikke ute etter å peke på at audiovisuelle virkemidler skaper bestemte emosjoner, men han anerkjenner at det er et forhold mellom filmer/fjernsynsserier og tilskueren som *kan* skape emosjoner. For å forske på dette triangulære forholdet har Smith utviklet «the mood-cue approach» eller som jeg velger å kalle det mood cue-metoden. Selv om jeg har valgt å kalle dette en metode kan det like gjerne bli kalt et verktøy for å analysere filmer og fjernsynsserier. Denne metoden baserer seg hovedsakelig på hvordan audiovisuelle cues<sup>3</sup> trigger etablerte minner og assosiasjoner hos tilskuere for å fremkalle emosjoner og reaksjoner. Fordi denne metoden vektlegger assosiasjoner, er det nødvendig å først utdype hvordan minner etableres hos mennesker og hvordan assosiasjoner til disse minnene kan fremkalle bestemte emosjoner, som en film eller fjernsynsserie ønsker å oppnå. Når dette har blitt etablert skal jeg redegjøre for Smiths mood cue-metode og hvordan metoden fungerer, til tross for at alle tilskuere er forskjellige individer.

### **Kapittel 3.1: Minner og hukommelse**

I alt hva vi gjør står minner sentralt, enten det gjelder å utføre oppgaver, snakke, skrive, emosjonene våre og mye mer. Alt avhenger av minnene vi har skapt basert på de erfaringene vi har opplevd. En enkel forklaring er at vi alle får mye informasjon gjennom våre sanser, ting vi ser, hører, smaker og så videre. Når vi opplever noe gjennom våre sanser, foregår det en prosess i hjernen vår som enten bestemmer at dette er noe vi burde huske på til en annen gang, eller at dette er noe som vi ikke trenger å huske på. Våre opplevelser går da igjennom det som kalles en minneprosess. Et enkelt eksempel på hvordan denne prosessen fungerer i praksis er når vi leser ordet «fugl». Det sansene våre, i dette tilfellet øynene, oppfatter er bokstavene 'f-u-g-l'. Det første som skjer er at hjernen

---

<sup>3</sup> Cues er signaler som vi oppfatter og assosierer med etablerte minner og emosjoner. For eksempel kan bilde av flammer i en peis fremkalle minner og emosjoner relatert til hyttekos, eller så er det mange som skyr unna flammer fordi de en gang brant seg.

vår gjenkjenner og identifiserer bokstavene som tilhørende ordet 'fugl'. Etter at bokstavene har blitt gjenkjent og gitt betydningen et ord, 'fugl', vil mange av våre relasjoner og assosiasjoner til ordet fugl hentes frem blant våre mange lagrede minner (Seigler, DeLoache & Eisenberg 2010:146). Dette er et forenklet eksempel av hvordan minner etableres, og videre hvordan etablerte minner kan aktiveres gjennom våre sanser for å hente frem informasjon på et annet tidspunkt.

Hvordan mennesker organiserer sine minner starter allerede tidlig i barndommen, men kapasiteten og hastigheten for å bearbeide informasjon øker betraktelig mellom stadiet 'barn' og stadiet 'voksen' (Gathercole, Pickering, Ambridge & Wearing i Seigler et.al 2010:147). Setter vi dette inn i et filmteoretisk perspektiv, betyr dette at tilskuere som har sett og ser mange film og fjernsynsserier, opparbeider seg og lagrer mange minner angående narrasjon, stil, lyd, mise en scène og mye mer, noe som gjør det lettere å forstå nye filmer og fjernsynsserier. Dette er fordi vi som menneske sjeldent skaper nye minner, men vi bygger på de minnene vi allerede har for å utvide vår kunnskap. Poenget her er, jo mer kunnskap du innehar om et gitt emne, jo lettere er det å tilføre enda mer kunnskap om samme emne (Pressley & Hilden i Siegler 2010:149). På denne måten har vi en forkunnskap om mange emner, noe som forbedrer vår evne til å ta i mot og kode ny informasjon (Chi & Ceci i Siegler et.al 2010:150), og øker også mengden assosiasjoner vi kan trekke mellom den informasjonen vi allerede har lagret i minnet og den nye informasjonen (Johnson & Mervis i Siegler 2010:150). Vårt kunnskapsregister vil dermed hele tiden ekspandere, hver gang noe nytt lagres i vårt langtidsminne. Det er også strategier som kan tas i bruk for å forbedre egen hukommelse, som for eksempel repetering (Siegler et.al. 2010:148). Vårt selektive minne spiller også en rolle i forhold til hva vi husker. Det er nærmest umulig å få med seg alt som skjer, noe som gjør at vi heller fokuserer vår oppmerksomhet og våre sanser mot spesifikke elementer som vi finner interessant (DeMarie-Dreblow & Miller i Siegler et.al. 2010:149).

Bruker vi disse teoriene i relasjon til filmer og fjernsynsserier, kan vi først og fremst peke på at hver film, fjernsynsserie og genre, egentlig er en form for repetering. Ser vi for eksempel mange filmer av en utvalgt genre, vil vi gjennom våre sanser merke oss elementer som går igjen og igjen i hver film. Vår minneprosess vil deretter lagre disse elementene sammen med betydningene vi oppfatter rundt disse. For eksempel kan en

filmvinkel i froskeperspektiv opp mot en skurk få skurken til å virke sterk og mektig. Vi skaper dermed en assosiasjon mellom kameravinkelen, hva den betyr innenfor film- og fjernsynsmediet og den spesifikke genren,

### **Kapittel 3.2: Assosiasjoner**

Etterhvert som våre minner utvikler seg, skapes det også flere assosiasjoner til andre minner vi har. Et eksempel på dette er hvordan vi gjenkjenner noe og hjernen vår trekker frem relaterte minner i forhold til dette (Johnson & Mervis i Siegler et.al. 2010:149). For eksempel, vil et mørkt loft ofte assosieres med noe skummelt. Dette er fordi vi kanskje en gang følte oss redde da vi var på et lignende sted. På denne måten kan et sted, i likhet med for eksempel et objekt, en følelse, en situasjon og så videre, også aktivere emosjoner, assosiasjoner og minner om hvordan vi tidligere for eksempel har følt oss redd.

Hvordan vi reagerer på sensorisk input gjennom assosiasjoner er noe som oftere gjøres ubevisst enn bevisst. Allerede når en baby er rundt 2 måneder gammel er den oppmerksom på sine omgivelser og kan dermed reagere med smil eller uttrykke sinne, glede eller overraskelse. Barnet kan dermed koordinere sensorisk input og også uttrykke egne emosjoner. Poenget her er at det å uttrykke emosjoner stammer ut i fra evnen til å utvikle et kognitivt nettverk av minner, et nettverk som oftest starter i to måneders alderen (Piaget i Smith 2003:32). Emosjoner i relasjon til babyer er simple i sin karakter, men jo eldre vi blir jo større blir kompleksiteten og bearbeidingen i vårt indre nettverk. Gjennom hvert enkelt individs oppvekst kan hver eneste opplevelse skape unike assosiasjoner hos disse individene. Forskjellige individer kan vektlegge sensoriske data på forskjellige måter og potensielt reagere forskjellig emosjonelt (Smith 2003:33-34). Dersom emosjoner og assosiasjoner er basert på hvert individs personlige opplevelser, hvorfor reagerer da mange likt på forskjellige situasjoner, som for eksempel audiovisuelle virkemidler i film og fjernsynsserier?

Smith peker først og fremst på det faktum at de første kognitive uttrykkene som barn lærer er likt på en universell basis. Med dette mener han at det mest grunnleggende for vårt emosjonelle system er programmert inn i oss fra fødsel av og ikke lært, noe som videre betyr at alle har samme utgangspunkt i det vi begynner å utvide vårt emosjonelle nettverk. Videre poengterer Smith, selv om vi alle er individer, er vi samtidig en del av mange

forskjellige kulturer og sosiale nettverk. Dette er med på å forme oss og våre emosjoner, siden emosjoner bygges inn i et nettverk av opplevelser. Forskjellige settinger kan ha forskjellige normer i forhold til hvordan det er akseptabelt å uttrykke seg emosjonelt, og våre lærte erfaringer gir oss evnen til å uttrykke oss på riktig vis ut i fra situasjonen vi befinner oss i (Smith 2003:34-36). Poenget er at vi alle har samme emosjonelle fundament i bunn og vi er alle en del av et mangfold med sosiale settinger som krysser landegrenser, religion, etnisitet og så videre. Hver opplevelse vi har blir kodet i vårt minne slik at vi kan huske og assosiere til disse senere å skape generaliseringer. Med dette menes det at vi opparbeider oss kunnskapen til å trekke paralleller mellom det som skjer 'nå' og det som vi har opplevd tidligere for å komme til konklusjoner, som for eksempel hvordan man oppfører seg i bestemte situasjoner (Siegler et. al. 2010:147-148).

I Smiths mood cue-modell, er det hele tiden assosiasjoner som pekes på som den mest essensielle faktoren. Smith mener at vi alle har et internt nettverk som knyttes sammen av emosjonelle noder.<sup>4</sup> Med noder mener han knutepunkter hvor hver emosjon er knyttet sammen med andre emosjoner. Alle disse emosjonelle nodene er samtidig knyttet opp mot all den kunnskapen og erfaringen vi har lagret i langtidsmindet som minner, tanker, fysiske reaksjoner, handlinger og så videre. Alle disse nodene er knyttet sammen på forskjellige vis. Når en node aktiveres, som for eksempel fordi det er sol ute, vil assosiasjoner til etablerte minner, tanker, erfaringer og lignende relatert til sol aktivere flere andre emosjonelle noder. Et eksempel her er at sol kan få oss til å føle oss glade, og glede kan få oss til å føle tilfredshet, nytelse, lykke og så videre. Jo flere noder som aktiveres i Smiths system, jo større sjans er det for at en emosjon til slutt kommer til uttrykk (Smith 2003:29). Et eksempel kan være en dag vi har fått gode nyheter som har gjort oss glad. Samtidig er det sol ute og vi kjenner lukten av vårblomster. Så ser vi to små barn som krangler. På en god dag kan vi smile og le litt av barna, og hvordan deres bekymringer enda er små og trivielle. De er jo søte der de sitter. I Smiths modell snakker han om hvordan vi mennesker leser cues. Altså, vi oppfatter tegn som fører til at noder aktiveres, og at det ofte kreves flere tegn for å aktivere en node. Dette bringer han videre inn i filmer og fjernsynsserier og peker på at disse hele tiden planter cues for at vi som tilskuer til slutt skal oppnå de rette emosjonene (Smith 2009: 29-32).

---

<sup>4</sup> Node kan også kalles knutepunkt. Dersom en emosjon A blir aktivert er det også mulig å aktivere andre emosjoner som er knyttet til emosjon A. For eksempel så blir du skremt av noe og blir redd, men du kan samtidig bli sint. Emosjonen sint blir da aktivert som en resultat av at emosjon redd blir aktivert.

### **Kapittel 3.3: Mood cue-metoden og emosjoner**

Ut i fra hvordan våre minner og emosjoner har blitt bygget opp, hvordan cues trigger assosiasjoner og videre bringe frem emosjoner, har Smith utarbeidet sin mood cue-metode. Denne metoden er et fleksibelt verktøy som senere i denne teksten vil bli brukt for å analysere hvordan skrekkfilmer og situasjonskomedier cuer tilskuere mot å føle stemninger og emosjoner. Før jeg forklarer hva Smiths metode direkte går ut på er det nyttig å gå igjennom hva han selv legger i begrepet emosjoner.

#### **Kapittel 3.3.1: Emosjoner i system**

Vi mennesker opplever emosjoner på forskjellige måter. Noen ganger reagerer vi på objekter, som for eksempel en mørk hule som gjør oss redde. Her er det ikke nødvendigvis hulen som er skummel, men våre egne assosiasjoner til mørket som en gang har skremt oss. Slike emosjoner trigger ofte en handling, som for eksempel å rømme fra noe skummelt fordi vi ønsker å endre situasjonen vi befinner oss i (Smith 2003:21-22). Vi kan også oppleve emosjoner som trigges av diffus stimuli. En mørk dag kan gjøre oss triste, uten at vi egentlig kan forklare hvorfor og det er vanskelig å vite hvordan vi kan bli glade igjen. Smiths mood cue-metode tar høyde for begge disse måtene å oppleve emosjoner på, noe som gjør systemet fleksibelt. Han mener selv at emosjoner rettet mot objekter vil ha størst rolle i å forme våre opplevelser, men våre assosiasjoner gjør det mulig å oppleve emosjoner uten at de er direkte rettet mot objekter (Smith 2003:22-23). Nøkkelordet for Smiths modell er her, som nevnt tidligere, assosiasjoner og hvordan emosjoner påvirker hverandre.

Emosjoner blir ofte kategorisert i overordnende emosjoner som kjærlighet, glede, tristhet og redsel. Disse emosjonene har igjen underkategorier av emosjoner. For eksempel kan en underkategori av den overordnende emosjonen kjærlighet være lengsel, lyst, attraksjon, medfølelse og så videre (Shaver et.al. 1987:1067).<sup>5</sup> Denne kategoriseringen kan hjelpe oss å se de emosjonelle nivåene og kategorisere mange av de emosjonene vi opplever, men det illustrerer ikke godt nok hvordan Smith mener at vårt enorme emosjonelle nettverk av noder fungerer sammen. Slik han forklarer våre emosjoners relasjon til hverandre, kan vi se for oss et nettverksdiagram med utallig mange emosjonelle node-linker. Mens det hierarkiske diagrammet viste oss emosjonelle nivåer viser nettverksdiagrammet hvordan

---

<sup>5</sup> Illustrasjonsbilde av emosjonelt hierarkisk node-link diagram se Shaver et.al. 1987:1067

emosjonene er bundet sammen. For eksempel så kan emosjonen håpefull ha relasjoner til emosjoner som for eksempel velsignet, nysgjerrig og glad, men også redd, spent og bekymret. Videre kan emosjonen bekymret ha relasjoner til emosjoner som for eksempel forvirret, frustrert, stresset, men også redd. Flere typer emosjoner resulterer i flere emosjonelle noder. Dette øker omfanget av vårt nettverk og skaper flere koblinger mellom flere noder, noe som gjør dette emosjonelle nettverket svært komplekst.<sup>6</sup>

### **Kapittel 3.3.2: Emosjonelt påvirkende faktorer**

Hvilke emosjoner vi opplever er avhengig av flere elementer fra forskjellige kilder. Frem til nå har det hovedsakelig vært snakk om cues, men cues kommer i forskjellige varianter. Smith har derfor valgt seks kategorier som alle er med på å cue hvilke emosjoner vi skal føle, og jeg har delt disse seks inn i to kategorier: de indre og de ytre.

Den første ytre kategorien er ansiktsnervene og ansiktsmusklene, som baserer seg både på hvordan vi kan lese emosjoner ut i fra andres uttrykk og muskulære rykninger, men også det faktum at vårt eget ansiktsuttrykk gir cues til våre emosjoner. Den andre ytre kategorien er kroppsholdninger, og fungerer på samme måte som ansiktsnervene og ansiktsmusklene. Vi kan både lese andres kroppsholdninger, og våre egne kroppsholdninger sender cues til emosjonssystemet (Smith 2003:25-26). Den siste ytre kategorien er tale, altså hvordan man uttrykker seg verbalt som for eksempel høyt eller lavt tonefall, kraft eller svakt volum og lignende (Tomkins i Smith 2003:26-27).

Den første indre kategorien er det autonome neversystemet som justerer kroppens ufrivillige funksjoner, som å puste, hjertet som slår, at vi svelger og mye mer. Her er det kroppslige reaksjoner som cuer våre emosjoner (Smith 2003:24-25). Den andre indre kategorien er våre bevisste tanker, som blant annet minner, sosiale normer og gjenkjennelige mønstre relatert til fysiologiske reaksjoner (Smith 2003:29). Disse totalt fem kategoriene kan alle påvirke hvordan våre emosjoner styres, men Smith mener at det er lite konkret forskning som tilsier at disse kategoriene er nødvendige for at vi skal oppleve en emosjonell respons (Smith 2003:25-27). Smith henvender seg derfor til den tredje indre kategorien, det limbiske systemet.

---

<sup>6</sup> Illustrasjonsbilde av emosjonelt nettverksdiagram for node-link systemet kan sees her: [http://qasama.net/wp-content/uploads/2014/03/emotions\\_1.jpg](http://qasama.net/wp-content/uploads/2014/03/emotions_1.jpg) (sist lest 01.03.2014)

Det limbiske systemet blir forklart svært teknisk av Smith, men her presenteres en forenklet versjon av hans forklaring. Når våre sanser aktiveres, prosesseres disse i hjernebarken vår. I denne prosessen avgjøres det om sansene våre har plukket opp noe som er emosjonelt signifikant og krever en emosjonell respons. Det sansene våre plukket opp blir dermed omgjort til emosjoner, som videre igjen kan resultere i en respons uten at vår bevissthet nødvendigvis har vært inkludert i prosessen. Samtidig vil det foregå en prosessering i hjernebarken som undersøker informasjonen fra sansene og signaliserer om det er et ønske om å styrke eller stoppe våre emosjonelle reaksjoner. Det er mange prosesser som foregår samtidig og mange signaler som skal bearbeides og eventuelt gjøres om til emosjoner og videre utføre emosjonell handling (Smith 2003:27). Smith mener at det limbiske systemet er det eneste som er nødvendig for at vi skal oppleve emosjoner. Dette betyr ikke at de andre fem kategoriene ikke spiller noen rolle, men at de heller bidrar med supplerende cues i tillegg til det limbiske systemet.

### **Kapittel 3.3.3: Emosjoner og stemning**

I tillegg til Smith sitt enorme system i forhold til emosjoner og emosjonelle underkategorier, velger han å skille mellom begrepene emosjon og stemning. Emosjoner er det vi opplever når vi smiler, ler, gråter og lignende, mens emosjonelle stemninger er tilstander som for eksempel munterhet, eller depresjon. Disse to kategoriene kan skilles ut i fra hvor lenge emosjonene varer, enten det er en emosjon som er sterk og kommer som et sjokk på oss, men som varer kort, eller en emosjon som er svakere, men som varer lenger (Smith 2003:36-37).

Å være i en emosjonell tilstand, bidrar til at vi retter vår oppmerksomhet mot spesielle stimuli, og samtidig endrer vi hvordan vi tolker vårt miljø på. Til grunn for denne orienteringen er den emosjonelle stemningen. Denne stemningen varer ofte lenge, men krever at vi også opplever noen emosjonelle sjokk slik at stemningen opprettholdes og ikke fader ut. Vi vil derfor hele tiden lete etter spesifikke cues som bekrefter vår indre stemning, og når vår stemning bekreftes skapes også en ramme for våre emosjonelle reaksjoner. Dette vil fortsette i en syklus så lenge emosjonelle stimuli er til stede (Smith 2003:38-39). Et eksempel på dette er en situasjon hvor vi føler oss forelsket. Det er da fort gjort å tolke solen som et cue på vår skinnende glede, en rød blomst vil være et cue i kjærlighetens farger, og mange andre ellers trivielle elementer vil bli tolket avhengig av vår emosjonelle

stemning. Denne prosessen som foregår mellom stemning og emosjon er noe Nico Fridja kaller en emosjonell episode. Denne prosessen har en struktur som består av en start, en midtdel og en avslutning, med tilhørende underkategorier, og fremstår som en forhandling mellom en person og personens miljø (Fridja i Smith 2003:39). Emosjonelle episoder er også handlingsrettede og aktiverende tilstander og varer lengre enn et emosjonelle utbrudd, og kan vare lenger enn en emosjonell stemning,<sup>7</sup> men det er sjeldent vi merker at vi går over i en ny emosjonell tilstand. Smiths system er satt sammen av emosjoner, stemninger og episoder, og anerkjenner at de fleste situasjoner ikke endres drastisk. For at vi skal kunne gjøre gode film- og fjernsynsanalyser må vi være oppmerksomme på hvor lenge en emosjon varer og også spesielt oppmerksomme på de mange cues som legges til rette for vår opplevelse av filmer og fjernsynsserier (Smith 2003:39-40).

### **Kapittel 3.4: Mood cue-metoden i praksis**

Vi skaper hele tiden nye minner, og våre assosiasjoner og vårt emosjonelle nettverk er i konstant utvikling. Dette gjelder også når vi ser mange flere filmer og fjernsynsserier. Jo mer vi ser, jo flere minner og assosiasjoner lagres i vårt langtidsminne gjeldende disse mediene, genrene, stilene og så videre. Dette gjør at vi lettere kan lese, kode og tolke filmene og seriene vi ser på, samt at vi er forberedt på å motta et mangfold av cues som er plantet for å invitere oss til å føle det som filmen eller fjernsynsserien ønsker å formidle av emosjoner. Smith mener nemlig at en films primære emosjonelle mål, er å skape og opprettholde en stemning hos tilskueren. Når tilskuerne befinner seg i den rette stemningen, vil de gå inn i en orienterende tilstand som får de til å søke etter spesifikke cues som kan gi utløp for emosjoner som har blitt bygget opp. Cues er dermed avgjørende for at stemningen skal opprettholdes, og det legges til rette for at tilskueren skal kunne oppleve noen utbrudd av sterke emosjoner. På denne måten støtter stemning og emosjoner hverandre, mens filmen kan utnytte seg av forskjellige typer stimuli for å opprettholde tilskuerens stemning og belønne tilskueren med opplevelsen av emosjonene (Smith 2003:42).

Cues brukes som sagt for å gi tilskueren emosjonell informasjon, og disse cues kommer i mange forskjellige varianter, som: ansiktsuttrykk, karakterers bevegelse, dialog, vokalisering, kostyme, diegetisk og ikke-diegetisk lyd og musikk, mise en scène, set-

<sup>7</sup> Følelsesmessige reaksjoner måles i sekunder til minutter, følelsesmessige stemninger kan vare fra alt mellom noen minutter til flere timer.



design, redigering, kameravinkler/-avstand/-bevegelse, den narrative situasjon og mye mer. Alle disse områdene skaper cues rettet mot tilskueren for å rettlede deres orientering og fokus. Med andre ord kan man si at tilskuere bombarderes med cues i de fleste filmer og fjernsynsserier og når man ramser de opp på denne måten, kan det virke som om mye er overflødig. Denne mengden med cues har likevel tre vesentlig hensikter. Det første er at tilskuerne ikke trenger å plukke opp alle cues som finnes i en film eller en fjernsynsserie for å aktivere en stemning. Selv om man overser flere cues, betyr dette ikke at man havner i feil stemning, eller at man ikke får oppleve emosjonene. Det andre er at selv om alle tilskuere er forskjellig, vil et mangfold av cues bety at filmens emosjonelle mål når ut til flest mulig, og rettleder flesteparten mot å oppleve riktige stemninger og emosjoner som tilbys. Til slutt vil også en overflod av cues gjøre at tilskueren ikke trenger å sitte i full konsentrasjon for å bevisst lete etter cues, men vil automatisk plukke opp mange cues ubevisst som videre vil trigge deres assosiative nettverk (Smith 2003:42-43).

#### **Kapittel 3.4.1: Cues i en struktur**

I en films narrative struktur er det en rekke mål, undermål og hindringer. Hver gang et mål blir nådd, eller en hindring overkommes, blir tilskueren belønnet i form av å oppleve emosjoner. Vi er nervøse når protagonisten møter en hindring, men er glade når han/hun overvinner denne hindringen. Disse øyeblikkene er svært viktige, da de trigger tilskuernes emosjoner, opprettholder stemningen, samtidig som handlingen bringes fremover (Smith 2003:44). Effekten på tilskuerne i disse situasjonene er noe som varer veldig kort og ikke noe de dveler over, men det gjør at tilskueren opprettholder den rette stemningen i forhold til filmens handling (Smith 2003:27).

Nesten alle de viktigste punktene i et narrativ har evnen til å gi tilskueren en emosjonell belønning. Dette betyr ikke at alle de emosjonelle belønningene stammer ut i fra de viktigste narrative punktene. Som sagt, vil en tilskuers stemning opprettholdes dersom tilskueren også opplever noen emosjonelle sjokk som også skaper et emosjonelt utbrudd i en kort periode. Disse sjokkene trenger ikke å oppstå kun for å drive handlingen videre, men kan like gjerne oppstå utenfor narrativets fokus på mål, undermål eller hindringer, og belønner tilskuerne for deres oppmerksomhet (Smith 2003:44-45). Basert på dette så mener Smith at hans mood cue-metode er enkel å følge. Det er opp til tilskueren å følge med på filmen og dens store og små cues, og også hvordan disse spiller sammen på forskjellige

nivåer. Som kritiker kan vi også bruke denne modellen til å peke på spesifikke elementer som er med på å skape en film eller en fjernsynsseries emosjonelle appell (Smith 2003:47).

### **Kapittel 3.4.2: Genrens rolle**

Smiths mood cue-metode er et godt og enkelt verktøy man kan bruke for å analysere hvordan en film eller serie cuer tilskuere gjennom audiovisuelle virkemidler, for at de skal få en emosjonell opplevelse av å se på filmer og fjernsynsserier. Smith mener også at tilskuerne allerede har bygget opp en emosjonell stemning når de har valgt genre å se på. Genre er satt sammen av narrative og ikonografiske mønstre, men de har også unike mønstre i forhold til hvordan de henvender seg til tilskuere på. Når tilskuere velger noe de ønsker å se på, vil de tilnærme seg sitt valg med en hel masse erfaringer de har opparbeidet seg fra tidligere filmer, fjernsynsserier, genre og fra den virkelige verden. Disse erfaringene motiverer tilskuerne til å anta hva som kommer til å skje og hva de håper kommer til å skje narrativt, stilistisk, emosjonelt og så videre. At tilskuere allerede har en god del forkunnskap og forventninger til det de skal se, gjør også at de som produserer og skriver filmer og fjernsynsserier posisjonerer cues strategisk for å rettlede tilskueren på best mulig måte, men også noen ganger for å lure tilskuerne (Smith 2003:47-48). Dette betyr at cues som forventes er tilstede, noen ganger utelates, og det brukes andre cues enn hva som forventes av en genre. Filmskaperen kan dermed leke seg med forskjellige genre, og åpne muligheten for å oppnå en kompleks emosjonell mix gjennom filmen eller fjernsynsseriens forløp (Smith 2003:49).

Mens genre har mye å si generelt, peker Smith på at innledningsekvenser har et stort ansvar i å etablere den dominerende stemningen som skal følge filmen eller fjernsynsserien. Når den dominerende stemningen er satt, er det mulig å supplere med andre typer stemninger som også vil være i filmen, men ikke like sterkt som den dominerende. Et eksempel på dette er filmer som blander action og humor (Smith 2003:51). Det er også mulig å endre hvilken stemning som dominerer innenfor hver enkelt scene. I noen scener er det humoren som skal dominere, i andre scener er det action, og i noen tilfeller fungerer begge stemningene sammen. Alt dette vil bli signalisert gjennom cues rettet mot tilskuerne i en films innledningsekvens, og bygger dermed rammen for det som kan forventes av emosjoner i forhold til det tilskuerne ser på (Smith 2003:52).

Å analysere filmer eller fjernsynsserier krever dermed en oppmerksomhet rettet mot hvilke cues som blir tilbudt tilskuerne, og hvordan dette påvirker tilskuerens opplevelse av filmen eller fjernsynsserien. Det er ikke nødvendig å finne alle cues som tilbys, men det gjelder likevel å følge med for å få med seg mest mulig. Samtidig er det viktig å poengtere at hvordan man leser cues er en subjektiv opplevelse for alle tilskuere, men også at det er mulig å trekke generelle antagelser ut i fra en enkeltpersons tolkning, dersom den er godt nok begrunnet. I denne teksten vil dette være forfatteren egne tolkninger om hvordan situasjonskomedier og skrekkfilmer cuer sine tilskuere spesielt ved bruken av den dokumentariske cinéma vérité-stilen. Alle argumentene vil bli fremmet gjennom begrunnede eksempler hentet fra analyseobjektene.

## DEL 2 – TEORI: FRA DOKUMENTAR TIL CINÉMA VÉRITÉ

### Kapittel 4: Dokumentarfilmens historie, stil og utvikling

Dokumentarfilm er noe vi alle kjenner til og en genre som har vært med oss helt siden filmmediets oppstart, i form av aktualitetsfilmer. Hensikten med denne genren er å vise et innblikk i den virkelige verden, en motsetning til fiksjon som skaper en fiktiv verden. Side om side har dokumentarfilm utviklet seg sammen med andre genre. Narrativ og stil som brukes for å skape et audiovisuelt uttrykk er i kontinuerlig i utvikling, og i dag kan det være svært vanskelig å skille dokumentar fra fiksjon som ligner dokumentar. Dette har blant annet med at fiksjonsgenre som skrekkfilm og situasjonskomedie, har adaptert dokumentarisk stil til fiksjonelle fortellinger. Før vi går inn på dette, er det viktig å etablere hva dokumentar er og var innenfor dokumentargenren.

Dokumentarfilm, eller mer spesifikt ordet «documentary», ble av John Grierson brukt som en betegnelse på filmer som aktualitetsfilm, kulturfilm og ikke-fiksjonsfilm. Disse betegnelse er ikke en dekkende beskrivelse av hva dokumentarfilm er, spesielt begrepet «ikke-fiksjonsfilm» som er en beskrivelse på hva dokumentarfilm *ikke* er (Sørenssen 2007:10). Griersons dokumentarbegrep er knyttet til den britiske dokumentarfilmbevegelsen på 1930-tallet hvor dokumentarfilmen hadde som mål å være et opplysningsmedium. Etter Griersons tid har det derfor vært flere dokumentarfilmteoretikere som har forsøkt å definere hva dokumentarfilm er, men definisjonene er ofte lite spesifikke eller lite dekkende (Sørenssen 2007:12-13). Det er derfor ingen entydig definisjon på dokumentarfilm, men det er likevel essensielt for videre lesing av denne teksten at man har et utgangspunkt for hvilke parametere dokumentarfilm oftest defineres innenfor. Jeg har derfor valg å forholde meg til Bill Nichols definisjon, eller sine definisjoner av dokumentarfilmbegrepet.

I boken *Representing Reality*, er Nichols som mange andre tydelig på at dokumentarfilm ikke har noen fast definisjon, men hevder at dokumentar er mer en filmpraksis som hele tiden er i utvikling når det gjelder teknikker, stiler og tematikk som representeres (Nichols 1991:12). Selv om ikke dokumentarfilm har én konkret definisjon, foreslår Nichols hele tre definisjoner som omhandler filmskaperen, tekstene og tilskueren samlet under betegnelsen «Community of Practitioners», eller som Bjørn Sørenssen oversetter det til «dokumentarfilmens fellesskap». (Sørenssen 2007:13). Dette fellesskapet er alle de som er

involvert i å produsere dokumentarfilmen og de som arbeider i distribusjonsleddet av filmen. Alle som er med i denne prosessen arbeider mot et felles mål som er å representere den historiske verden, og er samtidig med på å utvikle dokumentarfilmens uttrykk. Dokumentarfilmskaperne står derfor hele tiden på skuldrene til deres forgjengere og følger i sporet av tradisjoner, som de videre transformerer til sitt eget uttrykk sammen med de andre involverte rundt dokumentarfilmen (Nichols 1991:14-15). Dette skaper en institusjonell praksis hvor det gjennom mange verker over flere år, har blitt etablert koder det arbeides etter, etiske retningslinjer og rituell praksis, som varierer i forhold til hvilken dokumentarisk stil man velger å lage en dokumentarfilm etter. Disse etablerte kodene som dokumentarfilmskaperne arbeider etter vil hele tiden være i utvikling ettersom de tilpasses hver film som lages, for eksempel etter estetiske forhold eller økonomiske forhold (Nichols 1991:16-17).

Over mange år har det dannet seg et stort korpus med dokumentarfilm. Ut i fra dette korpus fremtrer det elementer som repeteres og danner normer, koder og konvensjoner for dokumentarfilmgenren. Selv om hver eneste dokumentarfilm har egne interne normer og strukturer, vil de også alltid ha mange likheter med andre dokumentarfilmer. De fleste dokumentarfilmer har som mål å informere tilskuere om noe. Først etableres filmens tematikk og gjerne problematikk, deretter presenteres det bakgrunnsinformasjon om saken. Til slutt vil det være argumenter både for og i mot filmens tematikk/problematikk, som belyser saken fra forskjellige perspektiver.<sup>8</sup> Dette beskriver strukturen i dokumentarfilm på et veldig generelt nivå, men det viktigste for dokumentarfilmen er å presentere beviser og argumenter. Lyd og bilde er representanter for filmens bevismaterialene og ikke elementer i et plot som i en fiksjonsfilm. Argumentene og bevisene må være tydelige, for om vi forstår bevisene og argumentene så kan vi både forklare og reflektere over dem, i motsetning til fiksjonsfilm hvor vi bare må kunne tolke elementene i filmen for å forstå historien (Nichols 1991:18-20).

For utenom de som produserer dokumentarfilm og dokumentarfilmene selv, har tilskuerne en viktig rolle i forhold til hvordan dokumentarfilm defineres. Nichols mener at det egentlig ikke er noen ting som absolutt skiller dokumentarfilm fra fiksjonsfilm.

---

<sup>8</sup> Det er viktig å poengtere at langt fra alle dokumentarfilmer belyser en sak fra alle mulige sider og forholder seg helt nøytral til temaet som tas opp. Den største motsetningen til denne type dokumentarfilm er propagandafilmen som fremstiller fakta men belyser disse på en styrende måte for filmens tilskuere.

Elementene i en dokumentarfilm som fremstår som beviser, særegen redigeringsstil, fremming av et argument og mer, kan bli simulert av fiksjonsfilmer. Han mener derfor det er opp til tilskuerne selv å lære seg «oppskriften» på dokumentarfilm, slik at den kan skilles fra fiksjonsfilm. Å lære denne «oppskriften» gjøres i tilskuernes underbevissthet etterhvert som tilskuerne ser fler dokumentarfilmer, som videre etablerer visse forventninger til hvordan en slik film skal se ut, høres og oppleves gjennom audiovisuelle cues (Nichols 1991:24-25). Denne forklaringen fra Nichols er nok litt for god til å være sann, men han har et poeng i at tilskueren har en stor rolle i hvordan en film eller en fjernsynsserie oppfattes basert på audiovisuelle signaler.

#### **Kapittel 4.1: Ny teknologi og nye dokumentariske retninger**

I tiden etter andre verdenskrig var den nye generasjonen med dokumentarister fokusert på å fange spontanitet i sine filmer, og å skape en direkte formidling av virkeligheten uten tilretteleggelse av materiale og ikke-diegetiske «voice of God» kommentarer. Denne idéen hadde også eldre dokumentarister hatt, men det var en idé som hadde vært vanskelig å sette ut i praksis. Utstyret som trengtes for å filme og ta opp lyd var tungt og krevde mye plass, samtidig som det trengtes ekstra lyskilder for å få gode bilder. For å kunne formidle den spontane virkeligheten var det behov for en teknologisk revolusjon (Sørenssen 2007:199-201)

Utvikling av kamera startet allerede under den andre verdenskrig fordi det var behov for håndholdte kameraer som kunne dokumenterte rekognoseringsevne, og utviklingen av dette kameraet var bare starten på den teknologiske nyvinningen innen dokumentarfilm frem til midten av 1960-tallet (Sørenssen 2007:201). Etter krigen begynte flere å bruke 16mm filmkameraet som hadde blitt brukt under krigen. Dette førte til at fabrikantene av disse kameraene satset på utvikling av denne type teknologi. Fra å tidligere *kun* kunne filme i tre minutter sammenhengende, kunne folk på 1950-tallet filme i hele 45 minutter. Lyd var også en viktig del av denne utviklingen, blant annet at de nyutviklede kameraene var stillegående og det var mulig å ta opp synkron lyd trådløst. Samtidig ble optikken på kameraene videreutviklet og zoomlinsen ble introdusert. Dette gjorde at det kunne utføres operasjoner som frem til da hadde hørt hjemme i klippebordet. Med lettere og lydøst utstyr og synkronisering, lå teknologien til rette for utvikling av de dokumentariske retningen *direct cinema* og *cinéma vérité* (Sørenssen 2007:202).

Det er her viktig å sette et skille mellom *direct cinema* og *cinéma vérité*, da disse begrepene tidvis har blitt brukt om hverandre og i relasjon til *cinéma direct* og *living camera*. Stephen Mamber bruker i sin bok *Cinema Verite in America*, begrepet *cinéma vérité* som en samlebetegnelse for den nye dokumentarfilmen i USA, men innrømmet at begrepet slik han brukte det beskrev forskjellige og også motstridende former for praksis (Mamber i Sørenssen 2007:199). Til tross for at Mamber bruker *cinéma vérité* som en paraplybetegnelse for den nye dokumentarfilmen, er det flere filmteoretikere som skiller mellom den amerikanske og den franske *cinéma vérité*. Dette er fordi den nye teknologien skapte to forskjellige retninger i forhold til hvordan filmskaperen kunne behandle virkeligheten på, gjennom sitt forhold til det de filmet (Sørenssen 2007:199). Fordi den nye dokumentarfilmen som kom på 1960-tallet har hatt flere navn, vil denne teksten forholde seg til Sørenssens tolkning av begrepene *direct cinema* og *cinéma vérité*. Disse begrepene samsvarer også med det Nichols referer til som den observasjonelle og den interaktive modus, to begreper som vil bli benyttet i denne teksten.

#### **Kapittel 4.2: Direct cinema – den observasjonelle dokumentar**

Filmstilen som først dukket opp som et resultat av de teknologiske nyvinningene var *direct cinema*, som Nichols kaller den observasjonelle dokumentar. Lett kamera- og lydutstyr gjorde dokumentarfilmskaperne mer mobile enn tidligere og det var ikke lenger nødvendig å være et stort team for å gjøre opptak. De tradisjonelle manuskriptene og strukturene ble forkastet, og den nye dokumentaren søkte nå etter å fange øyeblikk etter øyeblikk av spontane situasjoner på kamera. Dokumentarfilmens fortellerstemme og ikke-diegetisk musikk ble også forkastet og det var ikke lenger noen autoritær stemme som informerte tilskueren. Nå var det karakterene i filmen som selv kom til ordet mens handlingen i filmen utfoldet seg naturlig (Thompson & Bordwell 2010:445).

Det virkelige gjennombruddet for den nye dokumentarfilmstilen regnes å være *Primary* (1960), laget av et team som ble kjent for denne type dokumentarfilm: Richard Leacock, D.A. Pennebaker, Albert Maysles og Robert Drew. Teamet hadde inngått en avtale med de to kandidatene<sup>9</sup> som stilte til primærvalg, og hadde dermed mulighet til å filme hvordan kampanjen som foregikk bak kulissene (Sørenssen 2007:203-204). I følge Drew var denne

---

<sup>9</sup> John F. Kennedy og Hubert Humphrey

filmen den første hvor nytt utstyr fungerte sammen med deres nye idéer. Ved å for eksempel la kamera filme på et hotellrom med noen gjemte mikrofoner, klarte kameramennene å overføre passiv observasjon, til en serie med filmscener som opprettholdt seernes følelse av aktualitet og relevans. Med noen panoreringer hadde seeren full oversikt over rommet og menneskene som var der, lyden var ikke perfekt, lyset var vanskelig å jobbe med, men likevel var denne scenen og lignende scener som var tett på subjektene i filmen, et gjennombrudd for den observerende dokumentarfilmen (Mamber 1974:37).

Til tross for den tekniske innovasjonen, var ikke *Primary* en perfekt utgave av direct cinema, men hadde sammen med flotte øyeblikk også noen ineffektive scener. Flere problemer som ofte dukket opp i tidligere filmer dukket også opp i denne, men det virkelige gjennombruddet var på den kreative siden. Ved å trekke frem de små og mer detaljerte øyeblikkene, som ikke nødvendigvis bidro til å dytte filmens historie fremover, fanget de en innsikt i et autentisk drama som filmskaperne ikke hadde skapt selv (Mamber1974:37-39). Et eksempel på dette fra *Primary* er når John F. Kennedy taler foran et publikum. Istedenfor at kamera fokuserer på Kennedy eller folkemengden, zoomes det inn på Jacqueline Kennedys hender som tvinner fingre (Sørenssen 2007:204-205). På denne måten fanger kamera hvordan liv leves uten at filmens karakterer er oppmerksomme på kameraets tilstedeværelse. Selv om en dokumentarfilms karakterer ofte er klar over at et kamera filmer, kan de over tid og i interaksjon med hverandre glemme at de blir filmet, og det er når kamera blir ignorert at kamera kan fange karakterenes sanne reaksjoner både auditivt og visuelt. Gjennom denne dokumentariske stilen fikk tilskuerne dermed se genuin oppførsel og genuine handlinger som ikke ble påvirket av kameraets nærvær. Dokumentarfilmskaperne presenterte dermed ikke lenger et konkret budskap i denne type filmer, men posisjonerte tilskuerne til å ta en aktive rolle i å bestemme hva som var viktig i forhold til det som blir sagt og gjort (Nichols 2010:174). Denne nye teknikken gav også kameramannen en ny rolle, nemlig det å være tilskuernes representant på stedet, og Leacock beskrev dette med de passende ordene: «we are the audience» (Leacock i Sørenssen 2007:204).



### **Kapittel 4.3: Cinéma vérité – den interaktive dokumentar**

I direct cinema skulle ikke subjektene styres. Kamera skulle være tilstede å observere og ta opp lyd, helst uten å bli lagt merke til. Idéen var å fange virkeligheten uten noen form for innblanding av kamera eller filmteam. Men hva om filmskaperen involverte seg i det som foregår foran kamera? Og hva om filmskaperen kommuniserte direkte med karakterene i filmen (Nichols 1991:44)?

Kamerateknologien som gjorde dokumentarfilmstilen direct cinema mulig, ble i all hovedsak utviklet i forbindelse med fjernsynsreportasjen. Teknikker og teknologi som var utviklet med tanke på nyhetsformidling, ble brukt av Drew og hans samarbeidspartnere til å utvikle direct cinema, og denne nye formen for dokumentarfilmstil inspirerte til videre utvikling av filmarbeidet i fjernsynsavdelingene. Direct cinemas mål var som forklart tidligere, å filme livet når det skjedde uten noen form for innblanding. På denne måten representerte fjernsynets nyhets- og aktualitetsprogrammer et tydelig brudd med denne stilen, knyttet opp mot den journalistiske tradisjonens bruk av intervjuer, og formet det vi i dag kaller fjernsynsreportasjen (Sørenssen 2007:224-225).

På bakgrunn av dette dukket det også opp en ny dokumentarisk filmstil, cinéma vérité. I stedet for at kamera skulle fremstå som usynlig, ble nå kamera en integrert del av dokumentarfilmen, spesielt gjennom kameraintervjuet. Filmskaperne var plassert i feltet, de levde sammen med andre mennesker, de snakket med mennesker og de rapporterte det de opplevde. Det er derfor logisk at Nichols kaller den dokumentariske filmstilen cinéma vérité for den deltagende eller interaktive dokumentarfilmen. I motsetning til direct cinema, hvor hensikten var å vise hvordan det ville være å befinne seg i den filmede situasjonen, viste cinéma vérité hvordan det var for filmskaperen å være i den filmede situasjonen og hvordan dette forandret på det som skjedde foran kamera (Nichols 2010:181).

Fra fjernsynsreportasjens estetikk ble intervjuet en del av cinéma vérité-stilen, det talte ord ble vektlagt sterkt og bildene ble brukt for å gi en visualiserende tolkning på det som ble sagt. Dette betyr ikke at det som sies og det som vises automatisk samsvarer, men bildene kan også brukes til å vise en motsetning til det som påstås (Nichols 1991:44). Uansett hva filmskaperens hensikt er, vil dokumentarfilmens tematikk bli belyst av historier fortalt av

forskjellige subjekter akkompagnert av forskjellige bilder for å appellere til tilskuernes oppmerksomhet (Nichols 1991:54). Historiene trenger heller ikke å bli fortalt gjennom et intervju. Cinéma vérité-stilen kan komme i mange former som: biografi, selvbiografi, historie, innrømmelser, dagbøker og så videre (Nichols 2010:181-182), noe som også betyr at intervjuene, eller hvordan det snakkes til kamera, også foregår på forskjellige måter. Noen ganger hører vi intervjueren, noen ganger hører vi bare subjektet som svarer på det vi antar er spørsmål og noen ganger blir vi fortalt en historie som en monolog. Når intervjueren forsvinner bak kamera, snakker subjektet ofte direkte til kamera og også indirekte til tilskueren. Dette er også den største forskjellen fra direct cinema stilen hvor kamera ikke anerkjennes (Nichols 1991:54).

Når tilskuere ser denne type dokumentarfilm forventer de å se en verden slik den har blitt sett av noen som er deltaker i den (Nichols 2010:181-182). Cinéma vérité var den franske oversettelsen av Dziga Vertovs begrep kinopravda og betyr «film truth» eller film-sannhet. Denne filmstilen vektlegger at sannheten i en film fremgår gjennom møte mellom filmskaper og subjekter, altså det som skjer når folk samhandler vel viten om at de også blir filmet. Dette blir dermed et argument mot direct cinema når det i tillegg påstås at det som skjer når kamera er til stede, selv om kamera blir ignorert, ikke er noe garanti for at det samme hadde skjedd dersom kamera ikke hadde vært til stede (Nichols 2010:184). Det er viktig å merke seg at mens direct cinema-stilen stort sett forholder seg til det Nichols kaller den observasjonelle modus, bruker cinéma vérité både den observasjonelle modus og den interaktive modus sammen (Sørenssen 2007:231).

#### **Kapittel 4.4: Cinéma vérité-effekten**

Den dokumentariske cinéma vérité-stilen ser i dag ut til å bli mer og mer brukt i det fiksjonelle univers, både i filmer og i fjernsynsserier.<sup>10</sup> På bakgrunn av dette, er det viktig å avklare hva det er denne spesielle stilen har tilført dokumentarfilmgenren, før det undersøkes hvordan dette transformeres over til det fiksjonelle univers innenfor film og fjernsyn, spesielt skrekkfilm og situasjonskomedien. Fiksjons- og dokumentarfilm har mange likheter. Begge har plot, karakterer, situasjoner og hendelser som ligner. De tilbyr utfordringer, dilemmaer og de bygger på spenninger og konflikter som stiger på dramaturgisk vis. Forskjellen ligger i at fiksjonsfilmen er en konstruert «virkelighet», mens

---

<sup>10</sup> Dette gjelder både hele spillefilmer, deler av spillefilmer, hele serier eller enkeltstående episoder.

dokumentarfilmen refererer til den ekte virkeligheten som må observeres og diskuteres nøye, ettersom den inneholder viktige ideologiske temaer folk flest har et forhold til (Nichols 1991:107).

Dokumentarfilm generelt er rettet mot tilskuerne, og snakker om den historiske verden vi lever i med metoder som har til hensikt å overtale oss og å bevege oss emosjonelt. Sakene som diskuteres i dokumentarfilmer er også saker som faller i generelle kategorier og som tilskuerne lett kan relatere til, som: familieliv, seksuell legning, sosiale konflikter, nasjonalitet, etnisitet, historie og så videre. På denne måten har dokumentarfilmer en stemme og et perspektiv som brukes til å kommunisere med tilskuerne på, og blir samtidig en stemme i det som ofte er aktuelle sosiale debatter. I bunn og grunn er dokumentarfilm en ideologisk arena hvor vi føler oss fjern eller nær den dominerende praksis som foregår i vår kultur. Retoriske teknikker er derfor av kritisk verdi i dokumentarfilmen, spesielt fordi dokumentarfilmen er ute etter at tilskuerne både skal oppnå en forståelse og et engasjement angående den historiske verden vi alle er deltakere i (Nichols 2012: 118-119).

#### **Kapittel 4.4.1: Dokumentarens talekunst**

Tilskuere vil alltid ha en form for forventning når de skal se på en film produsert med *cinéma vérité*-stil, og denne forventningen er basert på tidligere erfaringer. Samtidig vil tilskuere tolke filmer forskjellig, ut i fra hvordan informasjon blir formidlet gjennom filmen. Forkunnskapen som tilskuerne innehar er ikke noe som burde stenges ute, men heller noe som burde vektlegges. Dette er fordi de fleste dokumentarfilmer og andre genre generelt, bygger på at tilskuerne kjenner til genretrekk, stil og andre elementer for å best mulig formilde budskapet i for eksempel en dokumentarfilm (Nichols 2012:97). Nichols peker på at det er dette en retorisk basis bygger på. Dersom en film kan utnytte tilskuerens forkunnskaper kan de grave frem emosjoner som tilskuerne allerede har rettet mot verdier og tro, for så å videre forsterke filmens effektive makt for å nå ut til tilskuerne (Nichols 2012:97-98).

Retorikk i dokumentarfilm er en viktig faktor, siden det regnes som forskjellige måter å forholde seg til stil på. Stil i seg selv gjør at tilskueren forholder seg til forfatteren bak filmen, mens retorikken er rettet direkte mot tilskueren (Nichols 1991:134). Per definisjon

er retorikk kunsten å tale for å overbevise,<sup>11</sup> noe som dokumentarfilmen gjøre gjennom audiovisuelle virkemidler. Fiksjonsfilm vil ofte organisere klipp for å presentere en følelse av en enkel og sammenslått tid- og rom-oppfattelse, hvor tilskuerne lett kan posisjonere filmens karakterer og handling i et klassisk narrativ hvor B logisk følger etter A. En dokumentarfilm vil derimot akseptere brudd eller hopp i tid og rom, så lenge det er en kontinuitet som fremmer filmens argument og så lenge det er en flyt i bevisene som er knyttet til filmens helhetlige logikk (Nichols 1991:19-20). Det er argumentene om historiske og/eller sosiale forhold som står sentralt i dokumentarfilmer, og det er de audiovisuelle virkemidlene som står for bevisene som understøtter disse argumentene (Nichols 1991:21).

Dokumentarfilmer domineres ofte av det talte ord. Det er derfor viktig at det er et indeksikalt bånd mellom filmens visuelle bilder som vises (Nichols 1991:21). Med det indeksikale bånd menes det at en ting står som betydning for noe annet (Nichols 1991:150). På samme måte som fotavtrykk i snøen betyr at noen har gått der, så betyr det indeksikale båndet på film at det som ble filmet faktisk var tilstede foran kamera og har ikke blitt plantet der. At det er et virkelig forhold mellom det vi ser og den historiske virkeligheten, skaper det visuelle i filmen en autentisitet og troverdighet som formidler noe mer enn filmens talte ord. Nichols poengterer likevel at indeksikalitet kan forfalskes og at den ikke nødvendigvis *må* være ekte, men den må fremstå som ekte for tilskuerne. Dersom tilskuerne har troen på at det indeksikale bånd er autentisk, vil denne indeksikaliteten ha like stor påvirkning på tilskueren som om det faktisk var ekte (Nichols 1991:150).

Hensikten med det indeksikale bånd, er at vi som tilskuer føler en autentisitet når vi ser på dokumentarfilm. Bildet står som en garanti og et indeksikalt bånd skapes ut i fra tilskuerens egne forhold og forkunnskap til teksten. Dermed kombineres bilde, tekst, konvensjoner og tilskuerens antagelser for å skape basisen for forståelse og engasjement for det som fortelles. Selv om det ikke er noen garanti for at det som formidles er sant, er det ofte at tilskueren baserer sin tro basert på likheter mellom fotografiske bilder av kjente offentlige figurer, steder, hendelser, men også hverdagslige hendelser som både er gjenkjennelige og kan relateres til (Nichols 1991:151).

---

<sup>11</sup> Svendsen og Grue: "Retorikk" i Store Norske Leksikon (<http://snl.no/retorikk>)

#### **Kapittel 4.4.2: Kameraets rolle**

Dokumentarfilm aktiverer tilskuernes oppmerksomhet mot vår sosiale bevissthet gjennom temaer som for eksempel politikk, krig, helse, abort, forskning, internasjonale forhold, religion og mange flere temaer som tar opp både sosiale og moralske forhold. Dette kan være til stor skuffelse for de som ønsker å drømme seg inn i en fiksjonell verden hvor ingen ting er sant. På en annen side er dette en kilde til stimulans for dem som søker etter innovativt og lystdrevet engasjement i forhold til sosial tematikk (Nichols 2010:104-105). For at tilskueren skal tro på det en dokumentar argumenterer for, er det viktig at de blir overbevist av filmens retorikk og at de tror på filmens indeksikale tilknytning til den virkelige verden. Her spiller kamera spiller en signifikant rolle.

For at en *cinéma vérité*-stilen skal kunne ha best mulig formidlingsegenskaper, har kamera og kameramannen blitt tildelt en essensiell rolle. Kameramannen er publikums representant på opptaksstedet og registrerer gjennom katedralinsen hva som foregår. På denne måten blir kameramannen og kamerautstyret tillagt stor vekt og mye av arbeidet som i andre dokumentariske stilarter hører hjemme på manus- og regisiden, har blitt flyttet over på kameramannen under opptak (Sørenssen 2007:204). Å se vekslinger mellom *point of view*-skudd, *shot/reverse*-skudd, skudd over skulderen eller andre vinkler, er sjeldent i dokumentarfilm. Denne type filming krever mer arbeid ved at kamera ofte må flyttes for å dekke alle disse vinklene, og krever også et tettere samarbeid mellom kamera og karakter (Nichols 1991:29). I dokumentarfilmer er det få vinkler som dekkes av kamera og et større fravær av blant annet *zoom*-skudd, ekstremt detaljerte nærbilder, panoreringer, rask klipping og optisk printing. Isteden blir tilskueren oppfordret til å se på en prosess som er mer saktegående og som ofte fremhever pinlige øyeblikk (Nichols 1991:81). Om disse stilgrepene brytes, vil filmen kunne krysse over til narrativ fiksjon og tilskuerens forventning om at dokumentarfilmen er ekte vil falle. Det samme vil tilskuerens identifikasjon med filmens karakterer, som er mindre intens i relasjon til fiksjon enn den er i relasjon til virkeligheten (Nichols 1991:29-30). Det er derfor viktig at objektivitet vektlegges som et kritisk punkt for tilskuerens engasjement og at det som filmes, vises og sees blir fremstilt gjennom en påstand om at «dette er sant – er det ikke?». Denne objektiviteten kan ikke formidles gjennom en karakter men formidles gjennom kameravinkler og kameraets syn fra en tredjeperson som også er en forfatter (Nichols 1991:30).

Den observasjonelle modusen gav filmskaperne muligheten til å ta opp upåtrengte situasjoner når karakterene ikke henvendte seg til kamera. Dette skapte «nåtids øyeblikk», men begrenset filmskaperne fra hendelsene selv. Med den interaktive modusen fikk kameramannen direkte kontakt med de som ble filmet, og nye taktikker og intervjuformer gjorde det mulig å delta mer aktivt enn tidligere. Arkivfoto ble tatt i bruk isteden for «voice of God»-stemmen<sup>12</sup> som tilhørte den ekpositoriske modusen, og vitner og eksperter kunne fortelle om tidligere hendelser (Nichols 1991:33). Kameraets tilstedeværelse i *cinéma vérité*-dokumentarene beviser også dens tilstedeværelse i den historiske verden. Dets fokus henviser til et engasjement med det nylige, intime og personlige. Dette kan sammenlignes med en «hvem som helst» observatør som er tilstede og opplever det samme, og dette kunne like gjerne være tilskuerene. Lyden og bildene ble tatt opp synkront når kamera filmet, det var ingen illustrerende bilder som ble lagt til, og uten ikke-diegetiske kommentarer eller illustrasjoner ble fokuset rettet mot individene innenfor sosiale grupper som familier, små samfunn, skoler eller lignende (Nichols 1991:40-41). Tilskuerne fikk på denne måten en nærhet til det som skjedde og ble vitner til dette ved at kamera var «på scenen», som Nichols kaller det. Samtidig bekreftet denne måten å filme på, en følelse av troen om at det som deles med oss tilfeldigvis skjedde, selv om det kanskje bare ser slik ut (Nichols 2010:177).

#### **Kapittel 4.4.3: Kameraet, intervjuet og tilskueren**

Tilskuere som skal se interaktive dokumentarfilmer har noen forventninger til hva denne type film skal vise. Det er en forventning om å kunne være vitne til den historiske verden slik den blir presentert av noen som tilhører den og at disse personene har et forhold til argumentene teksten presenterer (Nichols 1991:54). Oppfyllelsen av tilskuernes forventning skjer ofte gjennom å intervju nøkkelpersoner i sammenheng med tekstens argument og gjøres på en distinkt måte i forhold til *cinéma vérité*-stilen. Et intervju innenfor *cinéma vérité*-stilen lar ofte den som blir intervjuet snakke direkte til kamera og dermed også direkte til tilskuerne (Nichols 1991:56). Intervjueren forblir utenfor kamera og stemmen blir også ofte utelatt. Igjen sitter intervjuobjektet foran kamera og presenterer tilskueren for en hendelse, opplevelse eller lignende, hvor de så å si ser tilskueren rett inn i øynene fra fjernsynsapparatet eller alle de andre mulige mediespillerne vi har tilgjengelig i

<sup>12</sup> Voice of God er et begrep som brukes om den fortellende stemmen oftest brukt i dokumentarfilmer, og stemmen fremstår som allvitende (Sørenssen 2010:160)

dag. Filmskaperens fravær og intervjuobjektets nærvær, gir et inntrykk av en pseudomonolog som formidler tanker, følelser og minner direkte til tilskuerne hjemme. Denne type formidling gjør at tilskuerne blir subjektet for cinematisk tiltale og visker ut medieringen mellom filmskaper, subjekt og tilskuer (Nichols 1991:54).

Med andre ord kan vi si at gjennom stilistiske grep som skjuler at det egentlig foregår et intervju mellom kameramannen/intervjueren og intervjuobjektet, skapes det en illusjon for tilskuerne som gir de en følelse av å være inkludert og en del av selve intervjuet. I stedet for at tilskuerne skal oppleve det intervjuobjektet formidler utenfra, ved at intervjuobjektet henvender seg til en tydelig intervjuer, får tilskueren opplevelsen av å være en inkludert del av en diskurs som foregår mellom intervjuobjektet og seg selv.

#### **Kapittel 4.4.4: Kameraets gaze**

Samtidig som kamera oppfattes å være på stedet der handlingen i den virkelige verden foregår, og at kamera er tilskuernes øyne inn i en del av den virkelige verden de ikke selv har tilgang på, er det noen spesielle begreper som må trekkes frem i relasjon til kameraets funksjon innen dokumentarfilm og cinéma vérité-stilen. Et av disse begrepene er kameraets «gaze».

De primære markørene for point of view-skudd som vi finner i både observasjonell og interaktiv dokumentarfilm, er måten lyd og bilde formidles til tilskuerne. Nichols fremhever likevel at å snakke om «gaze» står for to distinkte operasjoner. Den ene er den mekaniske som reproducerer bilder og er i følge Nichols den metaforiske prosessen av å «gaze upon the world», og produserer et indeksikalt opptak av det som faller inn i kameraets visuelle felt. Den andre operasjonen som «gaze» står for, er en menneskelig forlengelse av vår sensoriske evne av å se. Gjennom kameraets gaze avsløres det ikke bare hvordan verden er, men menneskene som er i den, hva som opptar de og hvilke verdier de har (Nichols 1991:79).

Gjennom dokumentarfilmens «gaze» er det også en link mellom stil og etikk når man tar hensyn til inntrykk som bærer en spesiell form for subjektivitet knyttet til kamera eller filmskaperen. Tilskuerne registrerer en overliggende emosjonell stemning ut fra spesifikke aspekter av utvalget og arrangementen av lyd og bilde. Denne komposisjonen skaper det

Nichols kaller en «structure of feeling» og er spesielle manifestasjoner som orienterer tilskuerens emosjonelle responser til det de ser i en dokumentarfilm mot den virkelige verden (Nichols 1991:82). Et av de mest emosjonelle engasjerende øyeblikk som kan formidles gjennom en dokumentarfilms stil og «gaze», er å være vitne til at noen dør noe som kun kan etterlignes i fiksjonsfilm og fiksjonsserier (Nichols 1991:82). Dør noen i en dokumentarfilm så vil de ikke reise seg opp igjen når kameraene slås av.

At noen dør i en dokumentarfilm skaper et sterkt inntrykk på tilskuerne fordi hensikten med dokumentarfilmen er å presentere en sannhet om noe som er viktig. Det er likevel ikke nødvendig at noen skal dø for at dokumentarfilmens «gaze» skal gjøre et inntrykk. Ofte fanger det dokumentariske kamera opp tilfeldige hendelser som skjer i den virkelige verden. Disse hendelsene er verken planlagt eller forventet men preges ofte av at bildene fremstår som kaotiske, det er uklart fokus, dårlig lyd kvalitet om det er lyd i det hele tatt, plutselig og rykkende bruk av zoom, ristende kamerabevegelser og en distanse som enten fremstår som for nærmere eller for langt unna der det skjer. Denne typen «gaze» avhenger av kameramannens nysgjerrighet, men det er også denne typen nysgjerrighet som legitimerer fortsettelsen av å filme det som har kommet inn i kameraets visuelle felt på slump (Nichols 1991:82-83). Kameraestetikken som skapes når noe tilfeldig bryter inn i dokumentarfilmen er noe de fleste tilskuere i dag forbinder med klipp som ofte sees i nyhetsreportasjer. Disse kan være fra områder hvor filmdekning er tilnærmet umulig, hvor tilskuernes egne kameraer<sup>13</sup> fanger opp for eksempel naturkatastrofer eller demonstrerende folkemengder. Gjennom denne estetikken har vi som tilskuere over lang tid akseptert at det som ansees som «dårlig kvalitet», dersom det hadde vært innen fiksjon, har blitt et stempel på autentisitet i dersom det er klipp fra virkeligheten.

Når noen dør, eller når det oppstår truende situasjoner i en dokumentarfilm, er dette ekte. I den interaktive modusen betyr dette at kamera står som representant for en fysisk person som styrer kameraets blikk. Dersom kamera havner i en farlig situasjon, havner også kameramannen i faresonen. Dette medfører en stor risiko ved filming av disse situasjonene da det kan føre til ekte konsekvenser for kameramannen, i verste fall død. Gjennom kamera kan vi som tilskuer stå ansikt til ansikt med mordere, være vitne til øyeblikket hvor skudd blir avfyrt og se at noen faller om foran kamera. Det er et indeksikalt bånd mellom bevis

---

<sup>13</sup> Kamera i form av for eksempel digitalkamera, mobiltelefon, nettbrett og så videre.



og den store risikoen som vi observerer. Vibreringer i kamera er synkront med lyd av eksplosjon, plutselige bevegelser matcher lyden av skudd og kamera rister i det kameramannen kaster seg ned i dekning. Kamera fanger på denne måten en delikat balanse mellom å bevare livet til kameramannen, filmingen og risikoen (Nichols 1991:84-85).

Et mye brukt men godt eksempel, som både illustrerer hvordan noe fanges spontant opp av et tilfeldig kamera, hvordan kvaliteten på opptaket ikke er oppimalt men likevel av høy verdi og hvor faremomentet står sterkt, er opptaket av drapet på John F. Kennedy. Det var ikke kameraene i regi av fjernsynskanaler som fanget drapet på den amerikanske presidenten, eller hvordan hans kone desperat forsøkte å samle biter av hjernen hans. Denne grusomme hendelsen ble tilfeldig fanget opp av Abraham Zapruder og hans amatørfotografering (Saunders 2007:31). Klippet kan i dag lett spores opp på kanaler som for eksempel youtube.com<sup>14</sup>, og her fremgår det tydelig at kvaliteten på filmklippet er langt fra bra. Zapruder som filmet, står for langt unna til å kunne fange opp detaljer og selve kvaliteten på sekvensen er uklar. Kamera er ustødig og det kommer elementer i veien mellom det som filmes og kamera. Likevel klarte Zapruder å fange et unikt stykke av den historiske virkeligheten på film. Når dette klippet blir vist gjentas sekvensen hvor Kennedy blir skutt flere ganger og bilder som gjentas gang på gang har en tendens til å styrke «ekthet-effekten», som Nichols kaller det. Samtidig ankrer dette filmen til det historiske tid og rom og påpeker endringer som kan skje fra dag til dag (Nichols 1991:41). Dette klippet står selv i dag som et perfekte eksempel av sakprosa (non-fiction) og objektivt opptak av en historisk hendelse som hadde stor effekt på hele verden (Saunders 2007:32).

#### **Kapittel 4.4.5: Epistephilia, den realistiske stil**

Frem til nå har denne teksten hovedsakelig beskrevet noen av de viktigste elementene i den interaktive cinéma vérité-stilen, men det er viktig å notere seg at det er sjeldent en dokumentarisk stil blir brukt alene. Dokumentarfilm kombinerer ofte forskjellige stiler for å tilpasse sitt budskap mot tilskuerne på best mulig måte. Det er derfor et stort element av den observasjonelle modusen, også kalt direct cinema, i de fleste filmer som bruker cinéma vérité-stilen, og dette av god grunn. Som nevnt tidligere, var hensikten med direct cinema-stilen å fange livet og situasjoner når de skjedde, uten at kamera ble lagt merke til. Dette er også et element som preger dokumentarfilmene som tar i bruk cinéma vérité-stilen.

---

<sup>14</sup> Youtube: The Undamaged Zapruder Film. <http://www.youtube.com/watch?v=kq1PbgeBoQ4> (23.10.2013)

Når kamera filmer et lite samfunn mange timer hver dag, vil det oppstå hendelser som gjør at de som filmes ikke er oppmerksomme på kamera som er rundt dem. Det er akkurat disse situasjonene den observasjonelle modusen er ute etter, hvor karakterene reagerer på samme måte som de hadde gjort uten kameraets tilstedeværelse. På denne måten ser tilskuerne akkurat det de selv hadde sett dersom de sto der kamera står, og har samtidig audiovisuelle begrensninger som en person forventer av seg selv (Nichols 1991:43). Tilskuerne kommer på denne måten til antagelser basert på oppførselen til de sosiale karakterene som blir observert og overhørt. Filmskaperen lar det dermed være opp til tilskuerne å ta en mer aktiv rolle i å tolke det som blir sett å hørt (Nichols 2012:174)

De dokumentariske konvensjonene som jeg har diskutert til nå, skaper det Nichols kaller «epistophilia» hos tilskuerne. Nichols forklarer at begrepet betyr gleden og/eller nytelsen av å vite om den virkelige verden og kan på norsk kalles virkelighetsbegjær<sup>15</sup>. Begrepet peker også ut en distinkt form for sosialt engasjement som tilskueren har med verden vi lever i. Ved at en dokumentarfilm vekker denne interessen hos tilskuere, har dokumentarfilm en mindre effekt på våre erotiske fantasier eller seksuell identitet, men har sterkere effekt på vår sosiale fantasi og følelse av kulturell identitet (Nichols 1991:178). I følge Nichols, ser vi som tilskuer frem mot den nytelsen og det engasjementet vi får av å se den virkelige verden på en avstand. Tilskuerne ser inn i fjernsynsskjermen på samme måte som de ser ut av deres vinduer. Vi ser på en verden som virkelig befinner seg der ute, med alle de bekræftelsene som måtte tilføre noe til vår egen virkelighet gjennom et engasjement med den historiske verden, som vi ironisk nok har utsatt for å delta på en representasjon av den gjennom film- og fjernsynsmediet (Nichols 1991:180).

Historisk realisme som vi ser i forbindelse med dokumentarfilmer, støtter ikke den samme estetikken som fiksjonell realisme, selv om de bruker flere av de samme teknikkene. Stilen spesielt spiller en annerledes rolle i dokumentarfilmer, og det kan ikke påpekes nok at dokumentarer har basis i den historiske verden. Dette er filmens største merke av autentisitet, et bevis foran kamera og et bevis for at filmskaperen har vært der. Dette skaper en garanti for tilskuerens følelse av å selv være tilstede i den verden som foregår foran kamera gjennom indeksikale bånd, via bilder og en realistisk stil (Nichols 1991:180-181).

---

<sup>15</sup> I mangel på en god norsk oversettelse av epistophilia har jeg selv valgt å oversette dette begrepet til virkelighetsbegjær.

Tilskueren blir både invitert til å observere et bilde av verden som er mystisk og fortryllende, samtidig som at realismen kan hjelpe tilskueren å se noe de ikke har sett enda, men som faktisk er en del av den verden vi lever i. Når tilskuerne ser på en dokumentarfilm flyttes de ikke inn i et uproblematisk forhold i den imaginære verden, men blir ankret til den historiske verden. Tilskuerne ser det de hadde sett om de selv var der hvor kamera er, og disse inntrykkene av virkeligheten rotfester oss til verden slik som den er, på godt og vondt, og ikke en meningsløs fantasiverden (Nichols 1991:184).<sup>16</sup>

#### **Kapittel 4.4.6: «Being there»**

Denne tekstens begrensede gjennomgang av dokumentarens historie og noen av de viktigste elementene tilhørende *cinéma vérité*, har blitt beskrevet på bakgrunn av at de alle peker på stilens viktigste essens rettet mot tilskuerne, nemlig følelsen av å være tilstede der og da filmopptakene skjedde. Tilskuere har et virkelighetsbegjær og et ønske om å observere det virkelige livet til mennesker, noe som også reflekteres i det enormt økende omfanget av realityprogrammer i dagens samfunn. Dette ønske om å være en del av en verden som folk flest ikke har tilgang på, er både spennende og fascinerende, samtidig som tilskuerne kan sitte i den trygge godstolen hjemme. Å høre ekte folk fortelle sine historier, rører eller forskrekker tilskuerne mer enn om det hadde vært fiksjon, og jo mer kamera rister eller jo dårligere kvalitet det er på opptaket, mer autentisk virker det. Spørsmålet som videre vil følge denne teksten vil handle om hvorvidt elementene hentet fra *cinéma vérité*-stilen fungerer når de plasseres i fiksjonsverden. Hvordan påvirker dette tilskuerne og deres oppfattelse av noe som essensielt skal fremstå som oppspunnet skrekk eller humorprogram?

#### **Kapittel 5: Fra dokumentar til dokudrama.**

Smiths mood cue-metode krever at tilskueren, eller de som skal analysere filmer og fjernsynsserier, er oppmerksom på hvordan de forskjellige typene og nivåene av emosjoner fungerer satt opp imot de cues som blir tilbudt av disse mediene. Mens det å bruke Smiths metode hovedsakelig består av å finne cues og definere deres funksjon, er det enda viktigere å kunne sette fingeren på hvorfor disse cues fremmer nettopp denne emosjonen, emosjonelle stemningen og emosjonelle episoden.

Tar vi utgangspunkt i det som allerede har blitt skrevet om dokumentarfilm og noen av

<sup>16</sup> Det autentiske dokumentariske uttrykket kan skapes av fiksjonsfilm noe som blant annet har blitt gjort i flere filmer av den såkalte genren *mockumentary*, altså falske dokumentarfilmer.

cinéma vérité stiltrekk, kan vi trekke frem hvordan det at noe er filmet med et kamera som rister oftest oppfattes som hentet fra virkeligheten. Dette har som nevnt tidligere med hvordan vi som tilskuer er vant til å se dokumentarer filmet i cinéma vérité-stil, men også fordi denne kamerastilen ofte brukes i nyhetsreportasjer i forbindelse med dramatiske situasjoner. Et eksempel på dette er under naturkatastrofer hvor nyhets kanaler henter videoklipp fra amatørfoto eller overvåkingskamera som sjeldent peker på teknisk perfektjon, men heller vektlegger det å kunne se virkeligheten i det virkeligheten skjer. Bruken av ristende kamera har dermed blitt brukt for å dokumentere dramatiske og virkelige hendelser så stor grad, at når fiksjonsfilmer bruker dette som en del av deres stil, assosierer tilskuerne med virkeligheten og ekte dramatik.

Attraksjonen om å kunne se virkeligheten slik den faktisk foregår på samme måte som cinéma vérité var ute etter, er også en av de viktige årsakene for at dokumentarstilen ble brukt til å utvikle fjernsyns-genren dokudrama. Dokudrama er en genre som blander det fiksjonelle med den virkelige verden (Kilborn 2000:111). Det var på 1990-tallet at man så denne type fjernsyns-genre dukke opp som et svar på den synkende interessen for kriminalprogrammer og situasjonskomedier som i en lang periode hadde vært genre som hadde stabile seertall. Det var derfor en stor interesse for å komme opp med programkonsepter som både hadde lave kostnader og som kunne trekke store seermasser. Ut i fra dette ble fjernsyns-genren dokudrama skapt (Kilborn 2000:111-115).<sup>17</sup>

Å forme denne type programmer var i og for seg en enkel oppgave. Det handlet om å få tilgang til en gruppe mennesker for så å filme hvordan deres hverdag sammen var. Dette gav tilskuere et innblikk i virkelige menneskers liv. I motsetning til dokumentaren som ønsket å belyse seriøse temaer, var dokudramaene kun ute etter å skape faktabasert underholdning, hvor nøkkelordet var underholdning (Kilborn 2000:112). Et eksempel på et norsk program som fulgte denne trenden på starten av 2000-tallet er dokudramaet *Campingliv* (NRK 2001). I denne serien følger vi et utvalg av campere på Larkollen Camping i Østfold. Gjennom seriens forløp får vi en kjennskap til de virkelige menneskenes liv og vi lurer stadig på hvordan det går med Lillegulls frykt for tunneler, og vi gleder oss over hennes mot og styrke dagen hun endelig våger å kjøre gjennom Vinterbrotunellen. Bestyreren er en hissigpropp, men er både morsom å le av og morsom å

<sup>17</sup> Teksten dette er hentet fra tar utgangspunkt i britisk fjernsyn, men dette er like gjeldende utenfor Storbritannia også.

være oppgitt over, og vil Gøran noen gang få seg en kjæreste.<sup>18</sup> Dette er bare noen av personene vi blir kjent med i *Campingliv* og serien klarer å fremstille disse vanlige menneskene som interessante karakterer med særegne og fascinerende karakteristikk. Det var dermed mulig for dukudramagenren å skape en interesse for seriens karakterer på samme måte som tilskuerne interesserte seg for karakterer i fiksjonsserier og fiksjonsfilmer (Kilborn 2000:113).

Denne formen for programmer trakk store mengder seere og det var et programkonsept som var lett og billig å produsere. Likevel mottok denne type programmer også en del kritikk. Programmene ble anklaget for å dumme ned innholdet i fjernsynsprogrammer, samtidig som de ikke formidlet noen offentlige saker slik som dokumentaren selv ofte gjorde. Det ble kritisert at tilskuerne ikke ble utfordret ved å se på denne type programmer, og med andre ord var det mulig for denne type programmer å bryte ned alt det dokumentaren egentlig sto for (Kilborn 2000:111). Til tross for en del kritikk mot programmer innen dokudrama-genren så har ikke genrens tilblivelse bare vært noe som kan kritiseres. Dokudrama var nemlig ikke bare nyttig for fjernsyn, men også for dokumentarer generelt fikk mer oppmerksomhet. Dette var fordi dokudrama vekket tilskuernes interesse for det som var ekte og som befant seg i den verden de selv levde i (Kilborn 2000:115).

At dokumentarstilen ble brakt inn i fjernsynet via dokudrama er antagelig en av årsakene til at flere produsenter har tatt seg friheten til å eksperimentere med andre former for hybridiseringer, hvor grensen mellom det som er fakta og det som er fiksjon blir mer og mer hvisket ut (Kilborn 2000:115). Det er dette denne oppgaven har til hensikt å se nærmere på i forhold til skrekkfilmen og situasjonskomedien. Disse genrene som har tatt i bruk den dokumentariske stilen fra cinéma vérité ser ikke ut til å hevde at de på noen måte representerer noe fra den virkelige verden.<sup>19</sup> Likevel ser det ut til at det gjennom bruken av dokumentarisk filmstil blir gjort en appell til tilskuerne om å lese disse filmene og seriene på en annen måte enn tradisjonell skrekkfilm og situasjonskomedie.

---

<sup>18</sup> Andre eksempler som Kilborn fremhever er: *Driving School* (BBC One 1997), *Vets in Practice* (BBC One 1996-2002) og *Animal Hospital* (BBC 1994-2004). Noen fler norske eksempler er for eksempel *Vi er Vål'enga* (NRK 2000), *Heia Tuft!* (TvNorge 2005-2006) og *Charterfeber* (TvNorge 2006 -).

<sup>19</sup> Dette er med unntak av *The Blair Witch Project* som forsøkte å markedsføre seg slik at filmen kunne bli oppfattet som en dokumentar i starten.

## DEL 3 – COMEDY VÉRITÉ

### Kapittel 6: Starten på comedy vérité

Samtidig som dokudramagenren hadde etablert seg som en populær genre i fjernsynet, kom *The Office*. *The Office* hadde en dokumentarisk stil over seg, og etterhvert oppdaget filmforsker Brett Mills at det begynte å komme flere situasjonskomedier som tok i bruk lignende stil. Disse var tydelig inspirert av den realistiske dokudramagenren og cinéma vérité, og Mills ønsket derfor å plassere disse seriene i sin egen kategori, comedy vérité (Mills 2004:75).<sup>20</sup> For at vi skal forstå hvordan den nye stilen som har blitt brukt i mange situasjonskomedier fungerer, er det viktig å forstå situasjonskomediegenren har oppstått og utviklet seg.

Situasjonskomedien ble etablert på fjernsynet da de amerikanske nettverkskanalene<sup>21</sup> ønsket å overføre populære komiske vaudeville-teater til fjernsynet. Mens andre fjernsynsgenre utviklet seg og fant sin egen form i fjernsynsmediet, ser det ut til at dette ikke gjaldt situasjonskomedien (Mills 2004:65). Situasjonskomediens konvensjoner på fjernsynet ble raskt etablert. Hver episode er på rundt 30 minutter<sup>22</sup> og de blir ofte filmet foran et publikum. Dette betyr, latteren som skapes av publikum er også en del av episodene som vises på fjernsynet, noe som også har vært et av genrens sterkeste signal for å markere alt som er humoristisk.<sup>23</sup> I hver episode følger vi også de samme karakterene, enten det er familie, venner, kollegaer eller lignende, i de samme situasjonene. Situasjonskomediens narrativ er også veldig repeterende og følger stort sett det samme mønster i hver episode. Ved episodens start er karakterene i harmoni, deretter skjer det en forstyrrelse som i løpet av episoden må løses før episodens slutt, noe som alltid gjøres. At problemer alltid løses har også skapt en signatur for situasjonskomedien om at den alltid skal ha en «happy ending», samtidig som problemer oppstår i en episode er glemt etter episodens slutt. På denne måten sier man ofte at situasjonskomedien ikke har hukommelse fra episode til episode (Mintz i Mills 2005:27-28).

---

<sup>20</sup> Denne betegnelsen sto ikke bare for situasjonskomedier som tok i bruk en ny type stil hentet fra cinéma vérité og dokudrama, men var også en betegnelse som viste til kritikken Mills mener comedy vérité står for. Denne kritikken er ikke en del av denne teksten da dette ville tatt for stor plass.

<sup>21</sup> ABC, NBC og CBS

<sup>22</sup> Inkludert reklame og kan variere noe

<sup>23</sup> I dag er det også mange serier som bruker såkalt «latter på boks» for å cue tilskuerne når noe er morsomt.

Situasjonskomedier blir også ofte gjenkjent på bakgrunn av genrens filmstil, en filmstil som tydeliggjør genrens relasjoner til vaudeville-teater. Fordi genren ofte filmes foran et publikum får den også et estetisk uttrykk som ligner en teaterscene hvor opptreden foregår innenfor tre vegger, den fjerde veggen er åpen for tilskuerne. For å filme en situasjonskomedie brukes det derfor tre kameraer samtidig, ofte referert til som det trehodede monsteret, som er plassert utenfor den fjerde veggen. Denne måten å filme på ble utviklet for å fange opp det som skjedde på scenen, spesielt karakterenes spontane reaksjoner på hverandre (Anderson i Mills 2005:39). Måten genren filmes på gjør at situasjonskomediers mise en scène ofte er være lik slik tilskuere ser på humoristiske teaterstykker på fra en teatersal. Dette inntrykket forsterkes også når tilskuerne hører latteren til andre (Mintz i Mills 2005:28). Selv om vi sitter alene i stuen å ser på en situasjonskomedie, ler vi ofte i fellesskap med latteren fra fjernsynet, selv om det kanskje ikke var *så* morsomt.

Til tross for at latteren på lydsporet til situasjonskomedien har gjort at genrens komiske intensjon ikke kan misses av tilskueren, er situasjonskomediens bruk av humor, genrens viktigste element. Dette til tross for at det sjeldent nevnes i genrens definisjon. Faktum er at alt innhold i en situasjonskomedie er tilrettelagt for å formidle humor, enten det er karakterene, narrativ, settingen, filmstil og hvordan serien markedsføres og brukes for å signalisere seriens komiske intensjon (Mills 2005:19). Når det skal forskes på et program som har humor som fokus, er det viktig å vite i hvilke former humor opptrer i. Dette kan være gjennom vitser eller fysisk humor, som ofte spiller på kulturelle og sosiale normer. Det er også viktig at tilskuerne blir gjort oppmerksomme på at det er et humorprogram de skal se på, slik at de kan være emosjonelt forberedt på humor. Gjennom mange års forskning har teoretikere innen humorteori kommet opp med tre store kategorier for humor: overlegenhetsteorien, overraskelsesteorien og ventilteorien (Mills 2005:8-9).<sup>24</sup>

Overlegenhetsteorien er den eldste av disse tre humorteoriene og går kort forklart ut på at folk ler når de føler en overlegenhet, spesielt over andre mennesker. Denne teorien har ofte blitt sett på som en negativ emosjon, siden man nyter situasjoner hvor andre sliter, har problemer, opplever ulykke eller lignende. På godt norsk kan man forklare dette ut i fra at man ler *av* noen og ikke med noen (Mills 2009:77). Å le av noen, er gjerne noe folk flest

---

<sup>24</sup> Fritt oversatt av «superiority», «incongruity» & «relief»

ikke syns er passende. I en fjernsynsserie derimot legges det opp til, gjennom seriens karakterer og sosiale setting, at denne form for humor er akseptabelt og morsomt. Denne aksepten som skapes gjennom seriene, gjør at tilskuerne enten kan le med karakteren som forteller vitsen og overlegent mot de som blir vitset med, eller ler av karakteren som forteller en vits og gjør at tilskuerne føler seg overlegne over han/hun.

Overraskelseteorien er når vi opplever noe humoristisk som vi ikke forventet, og som ofte er upassende i situasjonen den presenteres i. Markante og uventede brudd med tilskuernes forventninger kan dermed skape latter hos tilskuerne. For at denne formen for humor skal oppfattes riktig er det viktig at tilskueren kjenner til seriens hensikt og rammer, hvis ikke er det fort gjort at tilskueren ikke ler når disse bruddene oppstår (Mills 2009:82-83). Å bryte med tilskuers forventninger er også noe som brukes i blant annet skrekkfilmer for å skremme eller fremme en tvist i fortellingen. Det er derfor viktig at situasjonskomedien tydelig signaliserer dens humoristiske intensjon (Mills 2009:85).

Den tredje humorteorien er ventilteorien. Denne går ut på at latter kommer til uttrykk når tabubelagt tematikk som blant annet sex, død og vold blir fokus. I følge ventilteorien ligger humoren i det faktum at mange mennesker ikke liker å snakke om denne type tematikk, men at man gjennom situasjonskomedier kan gi slipp på den undertrykte anspenningen og le vekk alvoret i situasjonen. På denne måten lærer mennesker samtidig å takle sosiale tabuer som man vanligvis ikke ler av i sosiale settinger (Mills 2009:88-89).

I tillegg til disse tre generelle humorteoriene ønsker jeg også å supplere med det Kai Schwind referer til som pinlighetsteori. Dette er en teori han tar i bruk i hans forskning om *The Office*, fordi serien ofte posisjonerer tilskuerne i en så pinlig situasjon at man får lyst til å kripe seg sammen og gjemme seg. Hvor pinlig en situasjon oppfattes avhenger av tilskuerne selv, men det viktigste er å se at pinligheten stammer ut i fra situasjonskomediers ønske om å formidle humor (Schwind forthcoming:14). Måten pinlighetsteorien kommer til uttrykk er flere, og kan enten være at en karakter er i overkant selvsikker og mangler beskjedenhet, at en karakter ydmykes, mislykkede forsøk på humor og vitser, uanstendig oppførsel, ubalanse mellom maktforhold og/eller tabubelagt tematikk (Schwind forthcoming:15-18). Med disse teoriene, ser vi at humor kan fremtre på



forskjellige måter, og ofte spiller en situasjonskomedie på flere former for humorteori samtidig. Å vite hvordan humoren kommer til uttrykk er viktig for å forstå situasjonskomedien som en helhet. En vits eller et humoristisk innslag er kun en del av en episode eller en serie, og må alltid sees i sammenheng med hvordan en serie cuer sine tilskuere til å oppleve noe humoristisk, blant annet gjennom stil.

Slik som situasjonskomedien har blitt beskrevet ovenfor er slik den etablerte seg innenfor fjernsynet, og mens vi kan spore dramagenrens historiske utvikling vekk fra dens teatraliske opprinnelse til en estetikk tilpasset fjernsynet, kan vi ikke spore en lignende historisk utvikling for situasjonskomedien. På bakgrunn av dette har det vært mye kritikk rettet mot situasjonskomedien fordi genren ikke har gjennomgått noen fundamentale endringer siden dens opprinnelse i fjernsynet, noe som også har blitt et av situasjonskomediens kjennemerker. Innholdet er av samme art nå som før og viktige temaer blir behandlet som minimale problemer som lett kan løses (Mills 2004:63-64).<sup>25</sup> Alt i alt ser det ut som situasjonskomedie har vært en svært stabil genre, og Mills peker på at situasjonskomedien har vært stabil i så mange tiår at den har blitt en integrert del i det globale fjernsynsmarkedet og et stort antall amerikanske og britiske serier blir distribuert til et stort antall utenlandske markeder (Mills 2004:64-65). Det ser dermed ut som om alle kan kjenner igjen en tradisjonell situasjonskomedie, uansett hvor man kommer fra i verden, fordi dens genretrekk har blitt en integrert del av det globale fjernsynsmarkedet.

Til tross for genrens stabilitet, har det skjedd en endring i løpet av de siste tjue årene. Flere og flere serier begynte å utfordre genrens konvensjoner, som blant annet *Roseanne* (ABC 1988-1997), som utforsket den ukontrollerbare kvinnen og satte spørsmålstegn ved hvordan kvinner var representert i situasjonskomedien. *Absolutely Fabulous* (BBC 1992-2012) utforsket også tematikken rundt ukontrollerbare kvinner, samtidig som den kritiserte forbrukerkulturen, og homofili ble også brakt inn som tema i situasjonskomedien i programmer som *Ellen* (ABC 1994-1998) og *Will & Grace* (NBC 1998-2006) (Mills 2004:64). Til tross for at disse seriene utfordret situasjonskomediens genre var det likevel ikke før *The Office* kom på skjermen at genrens konvensjoner opplevde en markant endring, en endring som var sterkt påvirket av dokudramaets popularitet på samme tid.

---

<sup>25</sup> Med «av samme art nå som før» menes at den har gjennomgått få fundamentale endringer.

## Kapittel 7: The Office, serien som skapte ringvirkninger

*The Office* er opprinnelig en britisk situasjonskomedie skapt av komikerne Rickey Gervais og Stephen Merchant, som gikk på BBC TWO i England fra 2001 til 2003.<sup>26</sup> Serien varte i to sesonger og handlet om ansattes dagligliv i bedriften Wernham Hogg Paper Compagny i byen Slough. Siden serien kom ut for første gang, har den fått mye positiv kritikk, og den er det opplagte eksempel når comedy vérite nevnes. I USA gikk serien først på BBC America, og i 2005 ble det laget en amerikansk versjon (Mills 2005:60). Serien har også blitt vist i over 50 land og det har blitt laget syv transnasjonale adaptasjoner av den (Schwind forthcoming:2).

Selv om det ser ut til å være *The Office* som gjorde bruken av den dokumentariske filmstilen populær innenfor situasjonskomediegenren, peker Mills på at dette var ikke den første serien som forsøkte seg på å kombinere dokumentarisk stil med humor. Mills peker først og fremst på at det i Storbritannia har vært en tradisjon å utfordre komediegenren. Han trekker her blant annet frem *Monty Phyton's flying Circus* (BBC2 1982-1984) som hele tiden lekte seg med komediens genrekonvensjoner og ofte lot vitser og punch-lines flyte over fra en sketsj til en annen. Serien *The Young Ones* (BBC2 1969-1974) kritiserte måten situasjonskomedien behandlet store temaer som rasisme eller kjønnsroller på, samtidig som den lekte seg med den narrative strukturen, brøt den fjerde veggen og sjeldent klarte å avslutte seriens handlingslinjer. Ut i fra dette, og på bakgrunn av at det på 1990-tallet var stor interesse for fjernsynsdokumentarer, mener Mills det var naturlig at den britiske situasjonskomedien begynte å leke seg med kombinasjonen situasjonskomedie og dokumentar (Mills 2004:75).

I den samme perioden som *The Office* kom ut gikk det også andre serier som tok i bruk en cinéma vérité-stilen i Storbritannia. *Marion og Geoff* (BBC 2000-2003) bestod av Geoff sin monolog direkte inn i kamera i hans taxi og dermed også direkte mot tilskuerne. Et annet program er *People Like Us* (BBC TWO 1999-2000), som handlet om en filmskaper som besøker forskjellige arbeidsplasser i hver episode. Her er det intervjueren som hele tiden stiller de gale spørsmålene som utgjør mye av seriens humor (Mills 2004:76). Det var ikke bare i Storbritannia som det ble eksperimentert med å kombinere dokumentarisk stil med situasjonskomedien på denne tiden. I Australia kom serien *The Games* i 1998 (ABC

---

<sup>26</sup> Episodene som var julespesial gikk på BBC ONE

TV, 1998-2000), i Canada gikk *Trailer Park Boys* fra 2001 (Showcase, 2001-2008), i USA gikk *Reno 911!* fra 2003 (Comedy Central, 2003-2009) og også *Arrested Development* som gikk fra 2003 til 2006 på FOX og fikk en fjerde sesong på Netflix i 2013.

Alle disse seriene bruke dokumentarisk stil på sin egen måte for å skape sitt eget uttrykk. Flere serier fremstod som mer observerende enn deltakende, mens de seriene som var mest deltakende var ofte dominert av intervjuet eller monologer direkte mot tilskueren. Til tross for mange varianter av dokumentarisk situasjonskomedie, er det *The Office* som har gjort seg mest bemerket, noe vi kan se både ut i fra gode kritikker verden over og at den har blitt vist i over 50 land. Å si at *The Office* ene og alene har hatt en stor innvirkning på situasjonskomedien som genre er nok å ta i, men at den spilte en stor rolle i å endre stilen til den moderne situasjonskomedien er sannsynlig. Flere og flere situasjonskomedier har tatt i bruk den stilistiske oppskriften som ble brukt i *The Office*, som kombinasjonen av intervjuer og observasjoner. Dette kan vi se i serier som blant annet *Parks and Recreation* (NBC 2009- ) og *Modern Family*. Også i Norge har det blant annet gjennom seriene til Lene Kongsvik Johansen blitt produsert flere lignende serier i cinéma vérité-stil, som: *Kongsvik ungdomsskole* (TvNorge 2011), *Kongsvik videregående* (TvNorge 2013) og *Costa del Kongsvik* (TvNorge 2014).

At *The Office* har hatt en ringvirkningseffekt på hvordan tilskuere og forskere oppfatter situasjonskomediegenren er det ingen tvil om. Det ser også ut som om *The Office* og de mange andre seriene som utfordret genrens etablerte konvensjoner gjennom de siste årene, har gjort det mulig for flere situasjonskomedier å bryte ut av de tradisjonelle men også kanskje utdaterte konvensjonene til fordel for en filmstil som passer fjernsynet bedre.<sup>27</sup> Med dette menes det ikke kun situasjonskomedier som filmes på en dokumentarisk stil<sup>28</sup>, men også de mange situasjonskomedier som filmes på samme måte som for eksempel en krimserie eller en dramaserie. På denne måten tas seriene ut fra den statiske scenen, det kan filmes fra mange forskjellige vinkler og det gis et mer cinematisk audiovisuelt uttrykk til seriene. Slike moderne situasjonskomedier er for eksempel: *The Middle* (ABC, 2009- ), *Community* (NBC, 2009- ), *Up all Night* (NBC, 2011-2012) og *The Neighbours* (ABC, 2012- ). Selv om det på ingen måte er mulig å si med sikkerhet, tror jeg denne nye

---

<sup>27</sup> Den tradisjonelle situasjonskomedien er ikke borte, men produseres i mindre grad og nå side om side med den dokumentariske situasjonskomedien og den mer cinematiske situasjonskomedien.

<sup>28</sup> Dokumentarisk stil menes både direct cinema og cinéma vérité.

produksjonsformen som flere situasjonskomedier bruker, enten det er dokumentarisk eller mer cinematisk stil, kom som en følge av suksessen til *The Office* og at den ble filmet på en måte som appellerte til tilskuernes interesse.

*The Office* fremstår på samme måte som dokudramaer. Ett eller et par kamerateam følger de ansatte gjennom deres arbeidsdager på kontoret. Noen av de ansatte har blitt plukket ut som seriens hovedpersoner og disse både observeres og intervjues. På denne måten får tilskuerne en følelse av at de blir kjent med disse karakterene, både gjennom interaksjoner men spesielt gjennom observasjoner av karakterene i sin naturlige setting. Måten serien er strukturert på gir også en følelse av at det ikke er noe regi bak det som vises, men at kameraene selv fanger opp de spennende situasjonene i hverdagen og kan samtidig avsløre karakterenes virkelige jeg. Mens serien visuelt sett fremstår som et dokudrama, er det seriens narrativ, stil og karakterer som avslører seriens humoristiske intensjon, og plasserer *The Office* som en situasjonskomedie filmet med en dokumentarisk cinéma vérité-stil.

### **Kapittel 7.1: Setting og karakterer**

Settingen i *The Office* forholder seg tro mot situasjonskomediens tradisjonelle konvensjoner og handlingen finner sted kontorene til Wernham Hogg Paper Compagny i byen Slough. Her er det flere små lokasjoner hvor handlingen utspiller seg, blant annet på sjefen David Brents (Ricky Gervais) kontor, plassene til Tim (Martin Freeman) og Gareth (Mackenzie Crook) og ved resepsjonspulten til Dawn (Lucy Davies). Det er også disse som er seriens fire hovedpersoner.

Dawn arbeider som resepsjonist for salgavdelingen i Slough og blir ofte behandlet som Davids personlige sekretær. Hun har i tillegg et godt øye til Tim og han har et godt øye til henne. Dette skaper ofte utilpasse situasjoner mellom de to. Tim er en selger. Han er både morsom og jordnær, men har for lengst innsett at jobben han har hos papirselskapet ikke er der han ønsker å skape sin karriere. Til tross for dette har han problemer med å ta initiativet til å gjøre noe annet, og får dagene til å gå ved å utføre narrestreker på Gareth.

Gareth er også en av selgerne ved salgavdelingen, en jobb han har i motsetning av Tim er svært stolt av. Han har en tittel som teamleder, som egentlig ikke betyr noe som helst, men som han henter sin autoritet fra for å sjefe rundt sine kollegaer. Stort sett så er han en

bråkjekk skrytepave, men også utrolig distre, spesielt hver gang Tim og Dawn spøker med han. Disse spøkene er noe Gareth absolutt ikke setter pris på da han mener at det skal være et vist av profesjonalitet på en arbeidsplass.

Sist men ikke minst har vi sjefen selv, David Brent. Han er den daglige lederen av avdelingen i Slough, og ser på seg selv som den naturlige leder. Hans filosofi rundt det å være en god leder er å være avslappet, rolig, en som underholder og spøker. Mens David mener dette er en lederstil som holder arbeiderne glade og dermed effektive, ser det mer ut som om Davids holdninger ikke er noe de ansatte setter pris på. David ser også på seg selv som kontorets midtpunkt og derfor også som dokumentarfilmens midtpunkt.<sup>29</sup> Han skryter seg opp mest mulig og flørter med kamera i sine forsøk på å fremstå best mulig uten å selv innse at han fremstår som en useriøs tomsing som ikke har noen fatning på hvordan kontoret skal drives, eller hvordan medarbeidere kan håndteres.

Så langt så forholder *The Office* seg til situasjonskomediens tradisjonelle genretrekk. Hver episodes handling foregår på samme sted med de samme karakterene og er ca 30 minutter lange. Det er sjeldent handlinger som påvirker en langsiktig utvikling for seriens karakterer og episodenes problemer er ofte trivielle. Ser vi dermed på seriens stil og hvordan karakterene ter seg foran kamera, oppdager vi at *The Office* avviker stort fra den tradisjonelle situasjonskomediens audiovisuelle uttrykk. Hvordan denne endringen i filmstil påvirker hvordan seriens humoristiske intensjon cuer tilskuerne, og dette kan vi se gjennom en analyse av seriens første episode «Downsize».

## **Kapittel 7.2: Analyse og bruddet med situasjonskomedien**

«Downsize» er den første episoden i den første sesongen av *The Office* og var tilskueres første møte med serien. Episoden introduserer kort seriens karakterer og gir tilskuerne et innblikk i hvordan situasjonskomedien *The Office* ønsker å fremstå. Episoden handler om David som får beskjed av sin overordnede om at en av avdelingene, Slough eller Swindon, kommer til å være offer for nedskjæringer. At arbeiderne på kontoret i Slough kan bli oppsagt fremstår som et lite problem i episoden «Downsize» og selv om denne faren følger hele seriens første sesong, fremstår denne forstyrrelsen bare som et lite problem i hverdagen. Denne nedtoningen av faren for oppsigelser har David i spissen. I tro på at han

<sup>29</sup> Med dokumentarfilmen menes det filmen/serien som kamerateamet egentlig er for å filme. Vi som ser på *The Office* vet at serien er en fiksjon, men karakterene i serien tror de er en del av dokumentarfilming.

er en fornuftig og god sjef, avkrefter han at noen av sine arbeidere er i fare så lenge han bestemmer, noe han senere må gå tilbake på ettersom han ikke har noen kontroll over dette.

At *The Office* ikke er som alle andre situasjonskomedier er tydelig allerede i anslaget. Anslaget er en viktig del av filmer og serier, fordi det forbereder tilskuerne på hva det er de skal komme til å se. Det første tilskuerne opplever når de ser på «Downsize», eller andre episoder av *The Office*, er en videomontasje satt til seriens kjenningsmusikk. I forhold til situasjonskomediegeeren, er vi som tilskuer vant med at en slik introduksjon ofte preges av lyse og muntre farger, toner i et raskt men lystig tempo og klipp som er representative for seriens humoristiske intensjon. Dette kan vi huske fra introduksjonssekvenser fra serier som *Family Matters* (ABC 1989-1997, CBS 1997-1998), *Full House* (ABC 1987-1995), *The Simpsons* (FOX 1989- ), *Friends* (NBC 1994-2004), *The Big Bang Theory* (CBS 2007-) og mange flere. Introduksjonen til *The Office* er derimot annerledes.

Musikken som spille på et piano har en melodisk klang som kan minne om flere andre introduksjonsmelodier fra andre situasjonskomedier, men i *The Office* er den likevel annerledes. Tonene som spilles er ikke lyse og lystige men noe mørkere og nærmest melankolske. Musikken preges av et sakte tempo noe som påvirker inntrykket man får av serien, som dyster og saktegående, ikke det man forventer av en situasjonskomedie. Denne musikken sidestilles også med klipp av en grå og traust by som består av ensformige kontorbygg. Biler kjører nærmest mekanisk gjennom byen og det er ingen ting i denne introduksjonen som fremstår som humoristisk ved første øyekast. Allerede her er det klare brudd med den tradisjonelle situasjonskomedien og for tilskuere som ikke kjenner til serien, mangler det signaler på at det de nå skal se er en situasjonskomedie. Samtidig etablerer denne introduksjonen en noe dyster stemning hos tilskuerne. Dette kan fort gjøre at tilskuerne ved første øyekast ikke klarer å se seriens komiske intensjon, men etterhvert som en tilskuer lærer serien å kjenne, merker man fort at den dystre og trauste stemningen må til for at seriens komikk skal komme best mulig til uttrykk.

Etter seriens introduksjonssekvens starter episoden in medias res, altså rett inn i episodens handling, hvor vi observerer David i et møte med en jobbsøker. Vi merker oss her at situasjonskomediens tradisjonelle filmstil er fraværende. Dette kommer spesielt til uttrykk ved at vi ikke hører noen latter som kan le sammen med oss, eller at det blir filmet med det

såkalte trehodede monsteret. I stedet har *The Office* valgt å bruke en filmstil som audiovisuelt minner om et dokudrama, som filmes på en dokumentarisk cinéma vérité-stil. Det første vi ser er et halvnært utsnitt av David som sitter å klikker med en kulepenn. Dette utsnittet peker på at det foregår en form for intervju, og vi oppdager raskt at kamera observerer et intervju mellom David og en arbeidssøker. Kameraføringen her er veldig urolig. Det zoomes frem og tilbake mellom et utsnitt som skytes over skulderen til arbeidssøkeren, til nærbilde av David. Zoomingen er også rykkete og bildet blir ofte ute av fokus, før kameramannen får fokuset riktig. På denne måten blir det tydelig for tilskuerne at serien filmes med håndholdt kamera, og at kamera er tilskuernes point of view. De teknisk dårlige utsnittene, det ristende kamera og rotete bruk av zoom og fokus, forteller tilskuerne at de nå skal se noe som ligner en dokumentar eller et dokudrama. Når dette er etablert blir det også klart at kamerabruken også etablerer tilskuernes gaze. Kameraets gaze posisjonerer tilskuerne inne i serien fordi gazet blir tilskuernes blikk inn i handlingen. Dette blir som nevnt tidligere en forlengelse av vår sensoriske evne av å se og på denne måten føler tilskuerne at de kan avsløre hvordan verden som filmes er, menneskene som er i den og verdiene de har.

Så fort tilskuerne har lært at denne serien skal fremstå som en serie som bruker dokumentarisk cinéma vérité-stil, skapes det også noen forventninger. Dette er blant annet en forventning om å få se sannheten slik den utfolder seg foran kamera. Nå har det seg slik at vi som tilskuer vet at *The Office* er fiksjon, men vi aksepteres seriens premiss om at det skal være en situasjonskomedie som skal se ut som et dokudrama eller en cinéma vérité film. Tilskuerne er derfor ute etter å bli kjent med seriens karakterer, på godt og vondt, spesielt gjennom situasjoner hvor de delvis mister kontrollen over hva filmkamera klarer å fange opp. Dette er et ønske fra tilskuerne som raskt blir tilfredsstilt i «Downsize». Mens David sitter med arbeidssøkeren så plukker han opp telefonen å ringer ned på lageret for å fortelle om den nye søkeren. Han lyver og forteller at kandidaten har alle kvalifikasjoner som trengs, selv om søkeren mangler trøkkførerbevis. Kamera har nå zoomet tett inn på David, og fanger opp hvordan han gestikulerer en lang nese i det han lyver og sier at kandidaten lager trøkkførertestene. Løgnene til David kommer på rad og rekke, mens kamera og vi som tilskuer bevitner det hele. Mot slutten av samtalen sier David spøkefullt i telefonen: «Has the wife left you yet?». Det viser seg at David hadde glemt at det hadde hun og han blir fanget i et pinlig øyeblikk av kamera som følger han tett på, blikket hans

går rett inn i kameralinsen. På denne måten ser det ut til at dokumentarfilmingen har avslørt sannheten bak David og hvordan han er som person i et klipp som varte under to minutter. Tilskuerne har gjennom kameraets gaze vært vitne til sannheten om David, og han kan på ingen måte ta tilbake løgner, spøken om kona eller måten kamera filmer han på.

Episodens anslag forteller mye om hvordan resten av episoden, og også resten av *The Office* som serie er videre.<sup>30</sup> Først og fremst er det den dokumentariske cinéma vérité-stilen som dominerer episodens audiovisuelle estetikk. Det filmes konstant med håndholdt kamera og lyden som høres er hovedsakelig diegetisk<sup>31</sup> lyd som kamera fanger opp mens det filmer. I tillegg til de elementene nevnt ovenfor, er det lite klipping i episodens sekvenser og når det klippes mellom to forskjellige sekvenser, er klippingen brå og tilnærmet uten sammenheng, bortsett fra at det handler om stedet eller karakterene i serien. Et eksempel på dette er overgangen fra en diskusjon mellom Tim og Gareth angående papir som krysser fra Tims pult over til Gareths. Fra denne sekvensen kryssklippes det brått til David som viser den nye vikaren rundt på kontoret, før det igjen kryssklippes tilbake til Tim og Gareth. Klippingen mellom disse sekvensene har tilsynelatende ingen sammenheng utover å illustrere hvordan det arbeides på kontoret i Slough og hva seriens karakterer gjør på samme tidspunkt av dagen. Andre overganger i *The Office* kan også være klipp som kun varer noen sekunder med tilfeldige bilder av arbeiderne eller bilder fra en papirmaskin, mens noen overganger fungerer de brå kryssklippene som en illustrasjon på hvordan noe som har blitt sagt ikke stemmer. Et eksempel på dette er etter David har fått beskjeden om mulige nedskjæringer. Hans sjef ber han om å holde tett om denne informasjonen og han svarer: «Under this regime Jenny, this will not leave the office». David gestikulerer at han trekker en glidelås igjen over munnen før det klippes brått til to ansatte ved kontoret som seg imellom snakker om hva nedskjæringer betyr. Denne sidestillingen av to klipp kjenner vi igjen fra dokumentarfilmer hvor argumenter motsies gjennom klipp som kamera har klart å fange opp, for det er ikke dokumentarteams intensjon å fremme en parts side, men å fange opp sannheten slik den foregår foran kameraer. Sannheten her er at Davids evne til å holde noe hemmelig tydeligvis ikke holder mål.

---

<sup>30</sup> Merk at analysen er gjeldende episoden «Downsize», men at de analytiske funnene ikke skal fremstå som særegent for denne episoden, men som generelle eksempler på slik serien *The Office* er som helhet.

<sup>31</sup> Med dette menes lyd som stammer fra stedet hvor kamera filmer, og for eksempel ikke lyd som er lagt på i etterkant.



Måten kamera opererer på i *The Office* skaper også en annerledes romfølelse enn den tradisjonelle situasjonskomedien. Fordi kamera er håndholdt og følger seriens karakterer ettersom de beveger seg rundt i kontoret, betyr det at det ofte er små deler av det som skjer rundt som ikke fanges opp (Mills 2005:61). Det tradisjonelle trehodede monsteret som dominerer den tradisjonelle situasjonskomedien, ble skapt for å kunne fange opp hvordan karakterer reagerte på hverandre, men med den dokumentariske filmstilen må kamera panorere for å få med seg det som skjer. Dette skaper en illusjon av at kamera dekker seriens rom på en mer helhetlig måte ved at kamera kan rotere 360 grader, samtidig som at kamera hele tiden endrer posisjon og dermed også endrer avstanden mellom kamera og karakterene. Tilskuerne blir samtidig posisjonert der kamera befinner seg, og bringes dermed tettere inn på handlingen enn i den tradisjonelle situasjonskomedien hvor tilskueren er distansert fra handlingen (Mills 2005:61-62). Fordi kamera er så bevegelig og fordi tilskuernes blikk inn i serien styres av kamera skapes en illusjon av å være på stedet der det filmes, blant annet ved at kamera må søke etter karakterers reaksjoner da det er umulig å hvite hvem som kommer til å reagere på hva. Som tilskuer føler vi dermed at vi ser på serien innenifra og ikke så eksplisitt utenfra og inn slik som den mer teatraliske stilen i den tradisjonelle situasjonskomedien. Denne følelsen av å være på stedet var også svært viktig for de som lagde dokumentarfilmer i *cinéma vérité* stil da tilskuerne kunne føle en nærhet til både situasjoner og karakterer som ble filmet.

Idet Tim stjeler stiftemaskinen til Gareth, løper mot vinduet og kaster den, ut får vi et innblikk i hvordan kamera hele tiden må posisjonere seg for å få med seg handlingen. Tim er lei av Gareths besatte eierskap over stiftemaskinen, så han napper den til seg kjapt og setter fart mot vinduet. Kamera følger Tim så godt det lar seg gjøre mens han løper bak en vegg, forbi kamera og mot vinduet. Bildene er uklare og rister mye men fordi det stilistiske uttrykket er som en dokumentar, så forsterker slike bilder illusjonen av autentisitet i *The Office* gjennom et tilsynelatende indeksikalt bånd til den virkelige verden. Rotete og oversiktlige bilder er noe tilskuere oftest forbinder med nyhetsmeldinger hvor det har skjedd noe dramatisk, men siden bildene er fra virkeligheten er kvaliteten mindre viktig. Når lignende bilder brukes i fiksjon, spiller dette på tilskuernes assosiasjoner til dokumentarfilmens autentiske uttrykk, som er godt etablert hos de fleste tilskuere. Fordi kamera er tilskuernes øye på stedet, føles dette klippet som spontant fanget av kamera. Tilskuerne blir vitne til en hendelse som ikke virker planlagt og får dermed også et

innblikk i det virkelige livet til karakterene og deres forhold seg i mellom. På denne måten blir det indeksikale båndet brukt som en illusjon i *The Office* fordi vi vet at det er fiksjon, men visuelt sett fremstår det som om kamera tilfeldigvis var tilstede da situasjonen fant sted.

Kameraets funksjon i *The Office* er både observerende og interaktivt. Som i et dokudrama, overser de fleste ansatte på kontoret kameraets tilstedeværelse. De gjør jobben sin og ignorerer at de blir filmet. Til tross for dette blir kamera likevel anerkjent gang etter gang. David er her den som mest utnytter at kamera filmer, og han både jåler seg til og forsøker å tøffe seg foran kamera. Ofte sender han et blikk rett til kamera og tilsynelatende rett på tilskuerne for å sjarmere de som sitter å ser på. Andre situasjoner er når kamera fanger seriens karakterer uten at de vet det, for så å se hvordan karakterene reagerer når kamera blir lagt merke til, som når Gareth tvinner tyggis ut av munnen og blir overasket da han ser rett på kamera og innser at kamera ser rett på han. At kamera blir lagt merke til gjør ingen ting for cinéma vérité-stilen da denne stilen ikke ser seg nødt for å være kun observerende, samtidig som tilskuerne får et blikk inn i hvordan tilskuerne forsøker å fremstå og hvordan de faktisk er. Ut over dette, er det seriens intervjuer som styrker seriens interaktive uttrykk. Gjennom episodens løp klippes det stadig til intervjuer hvor karakterene selv får forklare det som skjer på kontoret. Her blir tilskuerne kjent med seriens karakterer, ansikt til ansikt, og får et innblikk i hvordan karakterene selv ønsker å fremstå. Når intervjuene settes i sammenheng med resten av seriens observerende klipp, lærer tilskuerne hvordan karakterene virkelig er gjennom kontinuerlig observasjon og interaksjon. Tilskuerne ser virkeligheten slik den fremstår i *The Office*.

Måten intervjuer brukes i serien er muligens det som også knytter den dokumentariske stilen sterkest opp mot dokumentarstilen cinéma vérité. I intervjuene filmes det i et nærbildeutsnitt av intervjuobjektet mens spørsmål besvares. Kamera som filmer er her ikke lenger håndholdt men ser ut til å være plassert på et stativ, noe som gjør bildet stillestående. Vi som tilskuer hører aldri intervjueren stille spørsmålene, men noen ganger blir spørsmålene repetert av karakterene som skal svare, før de selv gir et svar. Denne form for intervju har ofte vært i bruk i cinéma vérité-filmer hvor intervjuerens spørsmål gjøres tydelig ved at intervjuobjektet repeterer spørsmålet før svar. Intervjuene i *The Office* har også til hensikt i å gjøre tilskuerne mer opplyst om hva som skjer på kontoret i *Slough*, og

sidestiller det som sies i intervjuer med observerende klipp som både til å fremheve poenger som nevnes i intervjuene, men også til å vise hvordan noe som sies i et intervju ikke stemmer. Dette ble illustrert i eksemplet over om at nedskjæringer på kontoret ikke skulle snakkes om utenfor kontoret til David. På denne måten virker det ikke som om dokumentarfilmingen av *The Office* er partisk, men viser både gode og dårlige sider av seriens karakterer slik det ser ut til å ha skjedd mens kamera har observert. Kamera fanger sannheten om seriens karakterer og dynamikken på kontoret.

At det estetiske i *The Office* domineres av en dokumentaris cinéma vérité-stil er det ingen tvil om. Serier har gått vekk fra flere estetiske uttrykk som har bidratt til å signalisere situasjonskomediers humoristiske intensjon, spesielt den tydelige latteren fra publikum, og det er ikke lenger opplagt for tilskuerne hvor det er passende å le. Om noe er morsomt eller ikke er det her opp til tilskuerne å avgjøre på egenhånd, spesielt uten auditive virkemidler som tidligere har gjort at tilskuerne oppfatter noe som morsomt, selv om det egentlig ikke alltid er så morsomt likevel. Dette har blitt forsøkt illustrert av flere, spesielt på sosiale medier som youtube.com, hvor latteren på lydsporet har blitt gjort lydløs og tilskueren sitter igjen med seriens handling og vitser uten hjelpemidlet. Det er ofte i slike klipp man blir oppmerksomme på hvor mye av en situasjonskomedie som egentlig ikke er like morsomt som man først antar. Det dette betyr er at når en serie som *The Office* endrer filmstil og fjerner genrens tydeligste cue på humor, må serien signalisere humor på en annen måte, men først må vi først ha en oversikt over humorteori generelt.

### **Kapittel 7.3: Å cue humor i *The Office***

For at en situasjonskomedie skal bli forstått av dens tilskuerne, er det viktig at den signaliserer sin komiske hensikt. For situasjonskomedien som har hatt en så tydelig estetikk, har dette vært én måte for tilskuerne til å forstå hvordan type serie de nå ser på. Samtidig må vi tenke på at en situasjonskomedie er en del av en programflate. Dette betyr at den er et program blant mange på en kanal. Gjennom sin forskning oppdaget Raymond Williams at det var et preg av flow når han så på tv. Med dette mente han at fjernsynskanalerne ikke la opp til at tilskuerne skulle se ett program, men at tilskuerne skulle se en rekke med programmer etter hverandre. Flow-begrepet inneholdt også hvordan reklamen ble flettet inn i, og mellom, hver enkelt serie (Williams 1975:89-90). Denne form for flow kan man spesielt se i USA, hvor det ofte er lange reklamepauser under et program,

men tilnærmet ingen reklamepauser mellom programmene. Dette er for å vekke tilskuernes interesse for et nytt program, når det er ferdig med det de allerede har sett. Ser vi på sendeskjema<sup>32</sup> for ABC i USA, kan vi se at før *Modern Family* sendes, så sendes det to andre situasjonskomedier, *The Middle* og *Suburgatory* (2011-).<sup>33</sup> På denne måten har ABC skapt en flow av situasjonskomedier, de håper at tilskuerne følger med på alle tre seriene, og samtidig så gjøres det tydelig for tilskuerne at programmene de ser på i denne rekken er alle situasjonskomedier.

Flowbegrepet er noe jeg ønsker å trekke inn i selve situasjonskomedien.

Situasjonskomediens humoristiske intensjon er ofte tydelig gjennom latteren tilskuerne hører fra episoden. Mye av humoren i situasjonskomedier kommer gjennom replikker, og som Leif Ove Larsen sier, blir disse avlevert som maskingeværskudd, med tempo og kraft. Latteren runger på lydsporet, og karakterene tar seg en kort pause før de fortsetter (Larsen 2003:130). Serienes humoristiske intensjon er ikke til å ta feil av. Tilskuerne vet når de skal le fordi det er et helt publikum å le sammen med, men det er en annen side ved dette. Latteren som høres gjør at tilskuerne ikke trenger å tenke selv, og de trenger ikke avgjøre om noe er morsomt eller ikke, de kan bare le med. Av egen erfaring har jeg mange ganger opplevd at når en situasjonskomedie jeg har fulgt med på har gått i reprise, husker jeg sjeldent hva som har vært de humoristiske situasjonene eller replikkene tidligere. Er jeg heldig husker jeg vagt hva episoden handler om, men det er det. En fin ting med dette er at jeg kan se repriser og le av de samme punch-lines igjen og igjen, men på en annen side så har dette fått meg til å reflektere over om det vi og tilskuerne på lydsporet ler av, faktisk er morsomt? Latteren skaper nemlig en flow mellom punch-lines og mange er ikke oppmerksomme på det. Vi som tilskuer, slipper å avgjøre om det er morsomt eller ikke, det blir avgjort for oss.<sup>34</sup> Hva da når latteren forsvinner ut av situasjonskomedieseriene?

Penn Collins påpeker at det å fjerne lattersporet har en stor effekt på hvordan tilskuerne oppfatter humoren i situasjonskomedien. Først og fremst så får tilskuerne selv bestemme hva som er morsomt og ikke. Den dokumentariske *cinéma vérité*-stilen tilfører også

<sup>32</sup> Tvguide.com <http://www.tvguide.com/Listings/> program for onsdag 14.mai, ABC, (sist lest: 12.05.2014)

<sup>33</sup> Begge disse har forøvrig forkastet mye av den tradisjonelle situasjonskomediens estetikk. De filmes likevel ikke på en dokumentarisk stil, men de har en av seriens hovedkarakter som narratør. Dette er også noe som kan spores tilbake til dokumentarfilmgenren.

<sup>34</sup> Man kan søke på youtube etter situasjonskomedier hvor lattersporet er fjernet, som transformerer scener til rare øyeblikk med pinlig stillhet. Samtidig oppdager man hvor mye som blir kunstig ledd av, uten at det egentlig er morsomt.

tilskuerne følelsen av at de ser noe utfolde seg i det det skjer foran kamera. På denne måten føler tilskuerne at de selv avdekker de humoristiske øyeblikkene og situasjonene, noe som gjør at de også føler seg smartere. Collins poengterer her at tilskuerne vet det er fiksjon. Alle vet at programmer som *The Office* lurer oss, men samtidig så ser det ut som om folk ønsker mer. Det ser ut som om tilskuerne liker det å kunne avdekke seriens humoristiske øyeblikk på egenhånd (Collins 2011).

Et spørsmål som da må stilles er, når tilskuerne blir overlatt til seg selv å avdekke hva som er morsomt, hvordan blir dette cuet uten det alt for tydelige lattersporet? Først og fremst, er *The Office* bygget opp rundt tradisjonell humorteori. Det legges opp til at vi skal le av karakterer, som i overlegenhetsteorien. Dette kan for eksempel være de mange gangene David forsøker å vise seg frem for kamera. Et annet eksempel er hvordan Gareth hele tiden henger seg opp i ubetydelige ting, som at Tim bruker hans stiftemaskin, eller at noen av Tims papirer har glidd litt over på Gareths pult. Humor spilles også på ut i fra ventilteorien sammen med overraskelsesteorien, hvor tematikken oftest er høyt upassende på en arbeidsplass. Dette er noe som overrasker tilskuerne fordi det alltid kommer brått på, dette til tross for at man er kjent med serien. Vi kan enkelt finne eksempler på dette dersom vi ser på interaksjonene mellom David og Dawn i «Downsize». I starten av episoden introduseres Dawn ved at David kommer bort til hennes kontor plass. For å være spøkefull foran kamera sier han: «I'd say that at one time or another, every man in the office has woken up at the crack of dawn». Dette er en høyst upassende vits som både sjokkerer tilskuerne gjennom forholdet sjef og ansatt, men også at spøken antyder at Dawn har sex med alle på jobben. En annen situasjon er når Dawn sitter å spiser sin lunsj. Hun sitter alene og leser en bok inntil David kommer inn og stiller seg ved siden av henne. Her begynner han å fortelle om at han var så bekymret over en klump han fant. Denne var selvfølgelig på en av hans testikler og han begynner å ta på seg selv for å vise. Igjen illustreres forholdet mellom sjef og ansatt på denne arbeidsplassen, og ingen vil at *noen* man kjenner gjennom jobben skal fortelle og vise at de trodde de hadde fått testikkelkreft, og spesielt ikke mens man spiser.

I disse situasjonene er det viktig å huske at tilskuerne vet at *The Office* er en situasjonskomedie. Hadde de ikke vist dette, ville en situasjon som beskrevet ovenfor kun vært ufin og upassende. Men det har seg slik at humoren i *The Office* i stor grad spiller på

pinlighet, enten det er fordi karakterer ydmykes, uanstendige temaer eller vitser, skjevfordeling mellom sjef og ansatte og så videre. Denne form for humor vil for en tilskuer som ikke kjenner seriens humoristiske intensjon antagelig ikke fremstå som humor i det hele tatt, men tilskuerne som kjenner serien blir belønnet for deres oppmerksomhet.

Først og fremst må tilskuerne bli kjent med seriens setting. Dette gjøres raskt i «Downsize» gjennom den trauste introduksjonen og den dokumentariske filmstilen. Tilskuerne vet at dette ikke er en vanlig situasjonskomedie med punch-lines som blir levert på samleband, noe som tvinger de til å sette seg inn i seriens karakterer, deres dynamikk og seriens setting. Gjennom en episode av *The Office*, i dette tilfellet «Downsize», lærer tilskuerne karakterenes dynamikk raskt. David er den irriterende sjefen som forsøker å være kul, Gareth er karakteren som hele tiden smiser med sjefen, samtidig som han også tar arbeidet alt for alvorlig. Tim kjeder seg maksimalt og elsker å utføre narrestreker på Gareth, mens Dawn er litt mer i bakgrunnen, men også seriens mest voksne og ansvarlige karakter. I tillegg til å bli kjent med serien, er det også viktig å huske at dette gjøres gjennom en dokumentarisk stil, som videre betyr at tilskuerne føler at de lærer å kjenne karakterer og kontorets dynamikk slik kamera avslører det.

Et eksempel på hvordan tilskuerne belønnes for deres oppmerksomhet viet til episoden «Downsize», er mot slutten av episode da David viser en vikar rundt om kontoret og møter på Sanj. David uttrykker en stor iver i det han introduserer vikaren for Sanj, og sier med et stort glis om munnen at Sanj gjør den best etterligningen av Ali G. Det fremgår fort av samtalen at det ikke er Sanj som gjør dette og David svarer «Oh, it's not you, it's the other guy». Med dette roter David seg mere bort, hva er det egentlig han mener med «den andre»? Tilskuerne som nå har sett litt over tjue minutter av episoden har allerede lært mye om David gjennom kameraets observasjoner, og gjennom intervjuer av han. Tilskuerne vet at David, uten moralsk hindring, lyver for andra avdelinger for å fremstå som en kul sjef som ansetter folk, til tross for at de ikke har gode nok egenskaper for jobben. Tilskuerne vet at han ikke oppfører seg som en sjef, blant annet gjennom hans upassende interaksjon med Dawn, men også hvordan han og Gareth snakker om at de har vært på fylla dagen før.

Dette er bare noe av det tilskuerne har lært om David i denne episoden, men det er viktig å tenke på en faktor til. David Brent spilles av Ricky Gervais. Gervais er en komiker, og selv

om hans karriere tok av etter *The Office*, hadde han før denne serien vært hatt flere komiske innslag på britisk fjernsyn som i blant annet *The 11 O'Clock Show* (Channel4 1998-2000), hvor flere komikere hadde sketsj-innslag. Med en karriere som komiker, signaliserer *The Office* at rollefiguren som Gervais spiller har til hensikt å formidle humor, og at denne humoren antagelig er ment som en satirisk refleksjon av lignende karakterer i dokudramer. Fordi Gervais var en komiker før *The Office*, og fordi *The Office* var en serie som brøt med mange av situasjonskomediens genre, er det mulig at Gervais var seriens tydeligste tegn på humor, i motsetning til i dag hvor vi har blitt vant med denne formen for comedy vérité.

Det er dermed mange cues som peker på at situasjonen mellom David, vikaren og Sanj skal være morsom og ved å plukke opp cues gjennom episoden, blir den oppmerksomme tilskueren belønnet med humoristiske situasjoner. Det overasker ingen at David roter seg bort i det som virker å være en noe rasistisk bemerkning, i og med at han ikke klarer å skille mellom bedriftens to pakistanske ansatte. Som tilskuer er det lett å innse at David nok en gang sier feil ting, til feil person, i en feil setting. Sanj plukker også opp på Davids bruk av ordene «the other guy», og spør derfor om han egentlig mente den andre «pakkie». Denne konfrontasjonen gjør David tydelig utilpass, og han forsøker å finne en måte å bortforklare seg på. Dette klarer han ikke, han skifter derfor ansiktsuttrykk og nærmest later som om han er fornærmet over Sanjs ordbruk. Han sier at ordet «pakkie» er rasistisk, før han går ut av bildet og ser med et skamfullt blick direkte på tilskuerne gjennom kamera.

Mens denne scenen er morsom fordi tilskuerne vet hvordan David er, og blir på ingen måte overasket over hans ordbruk, er det et spesifikt cue som også sendes tilskueren. Dette er blikket inn i kamera. Gwynedd Stuart har påpekt at selv om det ikke lenger er noen latter på boks, sitter ikke tilskuerne hjemme med tomme blick i påvent av tydelige cues. Han mener at den dokumentariske situasjonskomedien kom opp med sitt eget cue, blikket inn i kamera. Noen ganger et blick som tydelig festes på oss gjennom kameralinsen, noen ganger bare et blick som raskt kastes mot oss. Uansett hvordan det blir gjort, har blikket inn i kamera blitt et cue på humor i den moderne situasjonskomedien (Stuart 2013). Dette ser vi spesielt når David går ut av bildet etter å ha snakket med Sanj. Mens tilskuerne har sittet litt på vent for å se hvor mye David klarer å rote seg bort, blir blikket inn i kamera et

cue på at det hele er over, David skammer seg og vi kan le.

Dette skamfulle blikket inn i kamera brukes ofte i *The Office*. En måte er gjennom seriens intervjuer, hvor karakterene sitter prater direkte mot oss. En annen måte er når karakterene bevisst sender kamera et blikk for å fortelle noe uten ord. Dette kan for eksempel være de gangene David forsøker å fortelle en vits, eller fremstå som kul, så lar han ofte blikket gli mot kamera. På denne måten forsøker han å bekrefte hans egen status gjennom tilskuerne, noe tilskuerne ser rett igjennom. Det er oftest David som liker å lage et show foran kamera, men det hender seriens andre karakterer også søker tilskuernes oppmerksomhet med et blikk. Når Gareth prater om fyllekula han var på dagen før, og Tim opplagt ikke gidder å gi noen respons, lar Gareth blikket gli mot kamera som om han håper at tilskueren hjemme i alle fall syns han er morsom. Også øyeblikk som gjør karakterene forlegne cues tilskuerne som humoristisk ved blikk. Dette kan for eksempel være som med situasjonen mellom David og Sanj, eller når David skal holde møte og Gareth gir han tillatelse til å snakke. David er sjefen og trenger ingen tillatelse, men det ser ut som om han føler at dette er noe han må bekrefte for de som ser på gjennom kamera og han sender derfor et blikk til tilskueren. Sist men ikke minst så skjer dette også mot slutten av episoden da David og vikaren skal spøke med Dawn. De legger ut om at hun har stjålet binders og post-its og forteller at hun nå har sparken. Dawn blir knust over å miste jobben, og selv om David sier det var en spøk fortsetter hun å gråte. David kikker ned i fanget sitt og sitter helt stille. Uten å bevege hodet så ser han opp i kamera og fester blikket på tilskueren som ser på. Det er tydelig at han skammer seg, og i motsetning til situasjonen med Sanj, kan han ikke bare forlate Dawn og gå vekk fra kameraene.

Det ser dermed ut som om det Mills kaller comedy vérité, har funnet sin egen måte å cue sin humoristiske intensjon. Det legges stor vekt på kontakten mellom karakterene og tilskuerne, og tilskuerne bringes inn i serien gjennom den dokumentariske stilen. Dette gjør at tilskuerne føler at det selv avslører de humoristiske elementene, samtidig som det ikke er nødvendig med punch-line etter punch-line. Karakterenes blikk inn i kamera sier også ofte mye mer enn hva ord kunne beskrevet, samtidig som det bygger oppunder nærheten som skapes gjennom cinéma vérité-stilen. Selv den moderne situasjonskomedien har forlatt flere av den tradisjonelle situasjonskomediens konvensjoner, er det likevel ingen tvil om at en dokumentarisk situasjonskomedien fortsatt cuer sine tilskuere på mange måter gjennom



sin stil, men at det er på en annerledes måte.

### **Kapittel 8: *Modern Family*, situasjonskomediehybriden**

Det ser ut som om det var *The Office* som åpnet for at situasjonskomediens genrekonvensjoner kunne bli eksperimentert med og samtidig være suksessfull. Likevel tok det noe tid før ringvirkningseffekten av denne eksperimenteringen ble sett i flere situasjonskomedier. Én av nåtidens populære situasjonskomedier som filmes med en *cinéma vérité*-stil er *Modern Family*. Da denne serien kom i 2009, var det nesten ti år siden *The Office* ble vist for første gang og tilskuerne hadde vent seg til nye stilistiske retninger som hadde inntatt situasjonskomediegenren. Med dette, ser det ut som om den dokumentariske *cinéma vérité*-stilen har tilpasset seg situasjonskomediegenren. *Modern Family* ligner mer på en situasjonskomedie enn et dokudrama, og det ser ut som om serien skal fremstå som en moderne situasjonskomedie mer enn et fiksjonelt dokudrama.

Til tross for at serien fremstår som en situasjonskomedie, ser det også ut som om den har hentet stor inspirasjon fra dokudramagenren. Serien skulle egentlig hete «My American Family»,<sup>35</sup> en tittel som tilsynelatende er en referanse til dokudramaet *An American Family* fra 1973. Dette dokudramaet fulgte livene til familiemedlemmene i Loud-familien, og kameraene fanget virkeligheten på film. Dette gjorde tilskuerne til vitner til blant annet hvordan familien ble splittet gjennom foreldrenes skilsmisse (Sørenssen 2007:218-221). I likhet med *An American Family*, følger vi i *Modern Family* én familie fordelt på tre generasjoner, som bor i tre forskjellige husholdninger. Denne slekten er virkelig som en moderne familie hvor det har vært samlivsbrudd, store aldersforskjeller mellom mann og kone, homofili, stebarn, adoptivbarn, forventninger og fordømmelser. Alle disse hindringene gjør at familien må bygge broer over generasjonskløfter og sosiale og kulturelle forskjeller. Serien har et stort karaktergalleri som gjør at serien hele tiden kan bygge opp humoristiske situasjoner fra flere vinklinger.

Den eldste i slekten er Jay Pritchett (Ed O'Neill), og han fremstår ofte som en typisk mann i middelalderkrise. Han eier og drifter en bedrift, noe som har gjort at han har godt med penger, og etter hans skilsmisse har han funnet seg ei vakker colombiansk kvinne, Gloria (Sofia Vergara). Gloria er en god del yngre enn Jay. Hun er en hissigpropp som vet hva hun

<sup>35</sup> Usignert (2010): «'Modern Family' a freshman hit for ABC». I *Today*. Publisert: 02.11.2010 Sist lest: 27.03.2014 [http://www.today.com/id/35297872/ns/entertainment-television/#.UzNJ4\\_15OSo](http://www.today.com/id/35297872/ns/entertainment-television/#.UzNJ4_15OSo)

vil og hun er mor til tenåringsmannen Manny (Rico Rodriguez), som Jay har tatt under sine vinger. Jay har selv to barn, sønnen Mitchell (Jesse Tyler Ferguson) og datteren Claire (Julie Bowen), som begge har hver sin unike familie.

Claire er i sin familie hjemmeværende mor og kone, som tar vare på tre barn og hennes barnslige ektemann, Phil (Ty Burrell). Claire og Phil har hver sin rolle i familien, og mens Claire oftest forsøker å ha kontroll på mann og barn, er Phil mest opptatt av å være den kuleste faren i gata. Haley (Sarah Hyland) er den eldste av de tre barna, og er mest opptatt av mote, venner og gutter, men ikke like ivrig på hva skolen kan lære henne. Alex (Ariel Winter) er den mellomste jenta og Haleys store motsetning ved å ikke bry seg så mye om utseende, men hennes største frykt er å få en B på en prøve. Minstemann i familien er Luke (Nolan Gould), som ofte havner i problemer på grunn av hans mange kreative, men mindre lure ideer. Broren til Claire, Mitchell, bor sammen med sin kjæresten Cameron (Eric Stonestreet) og den lille adopterte jenta fra Vietnam, Lilly<sup>36</sup>. Deres familiedynamikk spiller mye på klisjeer rundt homofile par, som ofte er hysteriske over småting og som overdramatiserer det som overdramatiseres kan.

### **Kapittel 8.1: Analyse av «Pilot»**

I seriens første episode «Pilot», får tilskuerne for første gang et innblikk i hvordan den moderne slektens familiedynamikk ikke alltid er optimal. Jay sliter med tanken på at andre bemerker aldersforskjellen mellom han og Gloria, mens Manny ønsker å erklære sin kjærlighet til en eldre jente. Claire forsøker å ha kontroll over Haley sitt første besøk av en gutt, samtidig som Luke skal straffes for å ha skutt Alex med en luftpistol og straffen er at Phil skal skyte han. I familien til Mitchell er det større nyheter på gang da de kommer hjem fra «ferie» med deres nyadopterte datter, noe ingen i Mitchells familie vet noe om.

Episodestrukturen i *Modern Family* er stort sett lik i hver episode. Hver episode starter in medias res, før seriens kjenningsmelodi spilles. Denne sekvensen innleder ofte hva som vil være episodens tematikk, samtidig som den ofte starter med noen vitser eller humoristiske situasjoner slik at tilskuerne har fått dra på smilebåndet eller ledd så fort som mulig. På denne måten er det ingen tvil for tilskuere om at denne serien har en komisk intensjon og at seriens mål er å skape latter, noe som opprettholder tilskuernes lystige stemning mens de

<sup>36</sup> Lilly spilles av Ella og Jaden Hiller i sesong 1 og 2, og av Aubrey Anderson-Emmons fra sesong 3 og utover.

ser på. Denne korte introduksjonen, som ofte er lagt opp tilnærmet likt i hver episode, gjør at både gamle og nye tilskuere kan sette seg inn seriens dynamikk på kort tid. «Pilot» innledes med en scene hos familien til Claire, som har en kaotisk frokosttid. Barna er ikke klare for skolen, Phil roter mer enn han hjelper til og yngstemann Luke har satt fast hodet i gelenderet, igjen. Fra denne sekvensen hopper vi raskt over til Jay og Gloria som ser på Manny spille fotball. Gloria er høylytt der hun roper fra sidelinjen, enten hun heier på Manny eller klager på dømningen. Et siste sceneskifte plasserer tilskuerne hos Mitchell og Cameron som er på flyet hjem til USA med Lily. Dette anslaget introduserer kort seriens karakterer, og tilskuerne får en god nok oversikt over hvordan det er meningen at karakteren skal fremstå, som ganske stereotypiske karakterer, noe som har vært vanlig for den tradisjonelle situasjonskomediegenren. Stemningen i introduksjonen er lystig, og for tilskuere uten forkunnskap om *Modern Family*, vil det raskt etableres en lystig stemning ut i fra audiovisuelle cues i seriens anslag som: glade farger, vitser, komiske situasjoner og det er ikke noen form for alvor.

I seriens anslag er det tydelig at dette er en moderne situasjonskomedie, som filmes på en annerledes måte enn den teatraliske og tradisjonelle situasjonskomedien. Det første vi legger merke til i det vi entrer kjøkkenet til Claire, er at kamera beveger seg mye og aldri holdes stille, den fjerde veggen er borte, og vi hører heller ingen latter fra tilskuerne. På denne måten etableres det raskt at det brukes dokumentarisk filmstil gjennom håndholdt kamera, og at tilskuernes blikk styres av en anonym kameramanns point of view. Som nevnt tidligere skaper dette et gaze, tilskuernes blikk inn i serien, og etablerer en følelse av at vi som tilskuer plasseres inne i serien og ikke markant plassert utenfor, som i den tradisjonelle situasjonskomedien hvor tilskuerne plasseres i en fiktiv teatersal. At tilskueren posisjoneres inn i serien er likevel mindre tydelig enn i *The Office*, noe jeg mener kommer av spesielt to grunner. Det ene er at det er opplagt flere kameraer som filmer hver eneste sekvens, noe som gjør at hver situasjon dekkes fra flere vinkler og det klippes ofte mellom disse, samtidig som vi aldri ser noen av disse kameramennene fanges på film.<sup>37</sup> Det andre er at til tross for at det ser ut til å være flere kameramenn tilstede for å filme situasjonene blir kameraene og kameramennene ofte oversett, selv om det i en lignende settinger fra virkeligheten ville vært vanskelig å ignorere kameraenes påtrengende tilstedeværelse. Det er dermed ingen David Brent som bruker kamera aktivt for å lage et show, eller som er

<sup>37</sup> Skulle *Modern Family* vært et autentisk dokudrama ville det aldri vært mulig å utført mange av klippene som gjøres i serien uten at kameramenn ble fanget opp av andre kameramenn.

bevisst er ute etter å flørte med publikum.

Disse stilgrepene gjør at *Modern Family*, i større grad enn *The Office*, ligner den tradisjonelle situasjonskomedien, noe som i verste fall kan føre til at tilskuerne avviser seriens invitasjon om å se på serien som en *comédie vérité*. For at serien skal bevare sin virkelighetstroverdighet, er det derfor viktig at serien har et tydelig indeksikalt bånd til den «virkelige» verden i *Modern Family*, selv om indeksikaliteten er en del av fiksjonen. Dette båndet tydeliggjøres ved at karakterene anerkjenner kameraets tilstedeværelse. Dette gjøres blant annet gjennom intervjuer og gjennom blikk som sendes tilskueren gjennom kameralinsa. Et eksempel på dette er når Phill skal få Luke sitt hodet løs fra gelenderet og spør hvor babyoljen er. Claire starter da med å svare: «It's in our bedside tab...» Midt i setningen er det opplagt at Claire blir klar over kameraenes tilstedeværelse. Hun kikker rett på oss, før hun bryter blikket og sier videre til Phil, «I don't know. Find it!». I slike situasjoner blir kameraets tilstedeværelse bekreftet, og relasjonen mellom serien og tilskuerne som skapes gjennom *cinéma vérité*-stilen opprettholdes. Tilskuerne får også en følelse av at de avdekker noe intimt angående Claire og Phil, både gjennom forsnakkelse, men ikke minst gjennom blikket til Claire. Gjennom tilskuernes avdekking av noe «hemmelig», oppleves det også som om tilskuerne får et innblikk i en virkelig verden, som egentlig ikke var ment for tilskuerne.

Det er mange elementer som peker på at *Modern Family* er en tydelig situasjonskomedie, og mindre en serie som skal fremstå som et dokudrama. Det er likevel viktig å huske at da denne serien kom på fjernsynsskjermen, var tilskuerne vant med å se serier som ikke nødvendigvis lignet den tradisjonelle situasjonskomedien. Dette er fordi det hadde vært en mengde situasjonskomedier som har brukt dokumentarisk stil, istedenfor den mer tradisjonelle og teatraliske. Enten det er *direct cinema* eller *cinéma vérité*-stilen, har tilskuerne vendt seg til at dette er et stilistisk grep som brukes i den fiksjonelle genren situasjonskomedie. Dette har skapt en forkunnskap hos tilskuerne om hvordan genren med denne stilen ser ut, og hvordan den formidler sin komiske intensjon. Likt som i *The Office*, er det her opp til tilskueren å selv bestemme om de aksepterer premisset som *Modern Family* presenter, som en *comédie vérité*-serie hvor tilskuerne føler at de ser situasjoner i det de tilfeldig utfolder seg foran kamera, som om det er nåtidens øyeblikk som virkelig dokumenteres.

## Kapittel 8.2: Humoren til uttrykk

Måten humor i *The Office* blir fremstilt er ofte gjennom særdeles pinlige situasjoner, og i mange av disse situasjonene dreier det seg om tabubelagte temaer som: sex, rase, handicap og lignende. For at skulle skal forstå at *The Office* var et program som hadde til hensikt å uttrykke humor, var det derfor viktig at seriens tilskuere raskt ble satt inn i seriens karakterer, setting og deres dynamikk. Det er like viktig for *Modern Family* at serien blir oppfattet som et program som ønsker å formidle humor, men siden *Modern Family* på mange måter ligner en tradisjonell situasjonskomedie, er det liten sjans for at en tilskuer tror de ser på noe annet enn en situasjonskomedie, til tross for at serien filmes på med dokumentarisk stil og lattersporet mangler.

Som nevnt tidligere sendes *Modern Family* på ABC, og er en del av en rekke situasjonskomedier som sendes etter hverandre på samme dag. På denne måten fremstår denne serien tydelig som et program med en humoristisk intensjon allerede før tilskuerne har sett en episode. En annen faktor som kan signalisere seriens humoristiske intensjon før tilskuerne ser på serien, er skuespilleren bak karakteren Jay, Ed O'Neill. Dette er en kjent skuespiller som har vært med i flere typer serier, av flere genre, men han er også godt kjent for sin rolle som Al Bundy i situasjonskomedien *Married With Children* (FOX 1987-1997). Tilskueres kjennskap til skuespilleren O'Neill, blir dermed et av flere cues som gjør at de kan stole på at *Modern Family* er en situasjonskomedie, og videre posisjonere seg emosjonelt på å skulle se noe som vil gjøre de glade, lystige, eller til og med få de til å le litt.

For utenom seriens eksterne cues, er det ikke mangle på interne cues i *Modern Family*, som fortsetter å overbevise tilskueren om at serien er en situasjonskomedie. Likt som i *The Office*, er det også i *Modern Family* en blanding mellom bruken av tradisjonell humorteori, og humor som kommer til uttrykk gjennom seriens bruk av *cinéma vérité*-stil. Forskjellen mellom disse to seriene er at *Modern Family* lener seg mer på den tradisjonelle situasjonskomediens struktur, og pumper ut humoristiske vitser og situasjoner på samlebånd, noe som var mer dempet i *The Office*. Begrepet om flow blir dermed igjen aktuelt for hvordan situasjonskomedien lar den ene vitsen slå ihjel den andre. På denne måten virker det som om *Modern Family* har skapt en humor-hybrid mellom måten den tradisjonelle situasjonskomedien har pleid å avlevere humoristiske vitser og situasjoner på

samlebånd, og hvordan *The Office* brukte cinéma vérité-stilen til å fremme humor på en annerledes måte, spesielt gjennom kontakten som skapes mellom karakter og tilskuer. Det er likevel viktig å merke seg at det heller ikke i *Modern Family* er en tydelig latter som cuer tilskuere for hva som skal oppfattes som humoristisk. Det blir dermed også her lagt opp til at tilskuerne selv kan bestemme hva som er morsomt eller ikke.

Mangfoldet av vitser og humoristiske situasjoner som man finner i episoden «Pilot» av *Modern Family*, er antagelig lagt opp på en slik måte at alle tilskuerne skal få noe å le av, selv om de ikke ler av alt. På denne måten øker sannsynligheten for at seriens tilskuere skal huske episoden som humoristisk når den er ferdig, da de opplever et mangfold av humoristiske øyeblikk. Humorteori har en naturlig plass i situasjonskomedier, og *Modern Family* er ikke noe unntak. For eksempel brukes overlegehetsteorien i forhold til hvordan Phil både forsøker å hele tiden være kul, enten det er i forhold til hans barn, hans kone eller gjennom intervjuer. Phil er ikke like utagerende som David i *The Office* er, men oppførselen hans er likevel verdt å le av når han opplagt ikke forstår at det han selv tror er kult, ikke er det. En stor part av humoren i *Modern Family* kommer til uttrykk gjennom overaskelsesteorien, på forskjellige måter og i forskjellig grad. Mange situasjoner, vitser og punch-lines baserer seg på å at tilskuerne ikke forventet akkurat det som ble sagt eller det som skjedde. Dette kan videre føre til at de får emosjonelle utbrudd av latter, eller ihvertfall opprettholder den lystige stemningen. Selv om det også er et mye mindre fokus på tabubelagt tematikk i *Modern Family* enn i *The Office*, betyr ikke dette at overraskelsene ikke kan være like upassende. Et eksempel på dette er hvordan Cameron presenterer adoptivbarnet for familien til Mitchel, ved å slukke lyset, sette sangen «Circle of Life» fra *The Lion King* (Allers & Minkoff 1994) på fullt volum, entre rommet og løfte Lily inn i en spotlight. At den observante tilskuer mistenker at det vil være en dramatisk introduksjon av barnet er naturlig, men det er ingen cues i «Pilot» som tilsier denne introduksjon. På denne måten blir denne sekvensens overraskelse svært så effektivt.

Pinlighetsteori er også noe som vi ser i *Modern Family*, og ser ut til å være en form for humor som hører hjemme i comedy vérité. Som nevnt tidligere var det meningen at cinéma vérité skulle fange mennesker og livet slik det utfoldet seg foran kamera. I en tradisjonell situasjonskomedie er karakterene alltid upåvirket av kameraenes nærvær, men det er de ikke i comedy vérité. Dette ser vi blant annet i det Claire sender tilskuerne et blikk i det

hun forstår hun har røpet noe som tilskuerne ikke skulle høre, Phil som forsøker å snakke gangster-slang for å fremstå hipp, kul og truende på en gang, eller Jay som ender opp med å kjøpe en hipphopp-lignende joggedress i spraglende farger og med matchende caps.

Vitser og fysisk humor er noe som brukes mye i *Modern Family*, og det kan være naturlig å mistenke at en situasjonskomedie som i stor grad formidler humor på samme måte som den tradisjonelle situasjonskomedien, bare uten lattersporet, ikke er så opptatt av humoren som kan komme til uttrykk gjennom den dokumentariske cinéma vérité-stilen. Dette er feil, og intervjuer er en av de mest signifikante situasjonene hvor den moderne situasjon kan fremme sin humoristiske intensjon på en annen måte enn den tradisjonelle situasjonskomedien. I *Modern Family* blir karakterene intervjuet hjemme i sine egne stuer, og intervjuene er enten av en person, et par, søsken eller lignende. Dette gjør at tilskuerne får et innblikk både i hvordan en karakter oppfører seg når han/hun kun henvender seg til tilskueren, og også hvordan karakterer oppfører seg når de blir intervjuet sammen. Et eksempel på dette er hvordan Phil ofte er veldig bråkjekk alene med kamera og han forsøker å få seg selv til å fremstå som en mann med stor selvtillit. Når Phil og Claire blir intervjuet sammen er det derimot Claire som tar styring, det er tydelig hun som er den dominante i forholdet, mens Phil havner i bakgrunnen.

Intervjuene skaper også en unik samhandling mellom karakter og tilskuer. Dette er fordi tilskueren får et unikt innblikk i hvordan karakterene tenker, utover episodens handlingslinjer, slik vi ofte er vant med i den tradisjonelle situasjonskomedien. På denne måten har tilskuerne en dypere kunnskap om situasjoner enn hva seriens karakterer selv har, spesielt fordi tilskuerne får vite alles meninger. Karakterenes blikk inn i kamera spiller også en stor rolle for hvordan tilskuerne cues at en situasjon er morsom. Som nevnt tidligere, kan man tenke på et blikk rett inn i kamera som en slags erstatning for lattersporet vi ikke lenger hører. Ser en karakter på oss er noe antagelig morsomt. Et eksempel på dette er når Claire kikker inn i kamera da hun røper hvor babyoljen står. Hennes blikk sier mer en nok for den observante tilskueren som både plukker opp cues rettet mot humor, og får et større innblikk i hvordan seriens karakterer er.

I *Modern Family* blir blikket mot tilskuerne brukt mye under intervjuer, hvor karakterene tilsynelatende ofte prater mot en intervjuer, men hvor tilskuerne blir sendt noen direkte

blikk der noe skal oppfattes som morsomt. I intervjuene brukes også blikkene på forskjellige måter som cues. Noen ganger er det pinlige blikk, som for eksempel de gangen Phil roter seg bort i sine egne ord og stirrer inn i kamera som et skremt rådyr, men andre ganger er det direkte unnvikende blikk. Dette er som for eksempel når Mitchel og Cameron blir intervjuet sammen og de kommer inn på hvordan moren til Cameron en gang kom uannonisert inn på deres rom. Mitchell forsøker å subtilt avbryte sin partner, han snakker lavt og ser bevisst vekk fra tilskuernes blikk gjennom kamera. Fordi det skal se ut som om dette skal fremstå som noe tilskuerne helst ikke skal legge merke til virker det motsatt, og den observante tilskueren plukker opp cues på at her var det noe humoristisk. På denne måten er det her de oppmerksomme tilskuerne som blir belønnet gjennom å fange opp disse cues, som visuelt fremstår slik det var tenkt gjennom *cinéma vérité*-stilens hensikt, å avsløre den ekte sannheten. Når disse situasjonene plukkes opp, opplever også tilskueren at de har oppdaget noe selv og at det ikke er en vits med en punch-line som alle andre også forstår. Tilskueren føler seg smarte, de avdekker noe om seriens karakterer de føler ikke var ment for det offentlige gjennom kamera, og alt dette foregår samtidig som tilskuerne er fullt klar over at dette bare er fiksjon.

Selv om *Modern Family* fremstår mer som en situasjonskomedie, enn som et dokudrama slik som *The Office*, og selv om serien bruker mye fysisk komikk og punch-lines slik som den tradisjonelle komedien, utnytter også serien det at den har tatt i bruk en dokumentarisk *cinéma vérité*-stil. Den observerende stilen lar tilskuerne komme tettere på seriens karakterer, og seriens gaze bringer tilskuerne inn i serien. Blikkene som sendes kamera gjør at tilskuerne avslører noe som det ikke var meningen noen skulle høre, og i intervjuene kan tilskuerne lære mer om hvordan seriens karakterer egentlig er og hvilke holdninger de har. *Cinéma vérité*-stilen skaper dermed et tett og intimt bånd mellom karakter og tilskuer, selv om tilskuerne vet at *Modern Family* er en fiksjonell situasjonskomedie.

### **Kapittel 9: *Samurai Sikkerhet*, den norske comedy vérité**

I det *Modern Family* første gang ble vist på fjernsynet, var ikke bruken av dokumentarisk stil lenger noe nytt i situasjonskomedien. Det dukket stadig opp nye situasjonskomedier som tar i bruk dokumentarisk stil, dette gjelder både *direct cinema* og *cinéma vérité*, og våren 2014 kom en ny norsk comedy vérité-serie, *Samurai Sikkerhet* (TV2). Samurai



Sikkerhet er et nyoppstartet vekterselskap med Kato Haugen (Henrik Elvestad) i spissen. Vekterselskapets profil er at «Det skal ikke koste skjorta å passe på skjorta». Det er dermed et et større fokus på å være et billig vekterselskap, enn å være et bra vekterselskap. Kato har også ansatt en gruppe mindre kompetente arbeidere: Geir Ove (Fridtjov Såheim), Patrik (Odd-Magnus Williamson), Stian (Nils Jørgen Kaalstad) og Evelina (Janne Heltberg).

Evelina er vaktelskapets Lisbeth Salander<sup>38</sup> look-a-like. Kato har egentlig ingen tro på kvinner som vektere, men hennes utseende gjorde at han trodde Evelina var like god på datamaskiner og teknologi som Salander er, noe hun absolutt ikke er. Evelina er også svært så usikker, surrete og litt usikker på hvorfor hun egentlig jobber som vekter. Stian er vaktelskapets robuste, ufaglærte vekter. Han er en voksen gutt med gylden spraytan, som ble ansatt fordi han klarte å legge en beruset Kato i bakken da han jobbet som dørvakt på et utested. Til tross for Stians erfaring som dørvakt, forsøker han å unngå å blande seg inn i mest mulig. Patrik er vekterselskapets egne lystløgner og selverklært Don Juan. Han påstår selv han er utdannet jagerflyverpilot og jobber for Kato som en tjenste, men Kato mener dette er en løgn og at Patrik ble vekter for å kunne ta igjen på de som mobbet han som liten. Geir Ove er Samurai Sikkerhets eneste faktiske vekter, og han blir ansatt i seriens andre episode. Han ble likevel ikke ansatt på grunn av hans vektererfaring, men fordi Kato trodde han var en helt fra 11.september-hendelsen<sup>39</sup>. Sannheten er at Geir Ove ble traumatisert da han falt i vannet da han var vakt på Justin Beibers konsert på Operataket.<sup>40</sup> Sist men ikke minst, har vi Kato, lederen av Samurai Sikkerhet. Kato er tidligere militærsoldat, men ble kastet ut etter at han hadde tatt noen ironiske, som han selv kaller det, bilder med noen krigsfanger. Kato er ingen god sjef. Han mangler både lederegenskaper og autoritet, samtidig som hans økonomistyring av det billigste sikkerhetsselskapet naturligvis ender i stor gjeld utover i seriens første sesong.

På samme måte som *The Office* og *Modern Family*, er rammen rundt *Samurai Sikkerhet* svært lik den tradisjonelle situasjonskomedien. Vi følger samme gruppe mennesker i hver episode, og hver episode foregår hovedsakelig på få lokasjoner som, Linderud Senter, Alna

---

<sup>38</sup> Lisbeth Salander er den kvinnelige hovedpersonen i Stieg Larssons boktrilogi *Millennium*, hvor hun fremstår som en kvinne med bein i nesa og imponerende evner på datamaskiner.

<sup>39</sup> Terrorangrepet på USA i 2001

<sup>40</sup> Karakteren Geir Ove ansettes i episode 2 og er ikke en del av seriens første episode som analyseres i denne teksten.

næringspark og selskapets egne kontorer. Seriens handlingslinjer er også stort sett episodiske med noen vekteroppdrag som må fullføres innen dagen er omme.<sup>41</sup> Seriens handling rundt et vekterselskap har tydelig blitt valgt som et utgangspunkt for seriens humoristiske intensjon, siden vektere ofte blir sett på som personer som ikke var gode nok til å bli politi, men som liker å gå i uniform. Denne stereotypiske antagelsen om vektere spilles det mye på gjennom serien, og selv den minste oppgave håndteres med overdrevne tiltak. Som en moderne situasjonskomedie er også her den auditive latteren borte og serien filmes på en dokumentarisk *cinéma vérité*-stil.

### **Kapittel 9.1: Analyse av «Samurai Sikkerhet»**

I seriens første episode, «Samurai Sikkerhet», blir tilskuerne introdusert for seriens faste karakterer, utenom Geir Ove, og får et innblikk i hvordan det arbeides i Samurai Sikkerhet. Vekterselskapet har blant annet ansvaret for sikkerhetsholdet på Linnerud Senter, et ansvar de tar med den største seriøsitet. I denne episoden viser det seg å blant annet være problemer med uautorisert plakatopphenging, et basketak med en gullmann<sup>42</sup>, en hamster som har rømt fra senterets dyrebutikk og en utrykning til Alna næringspark. Et hvert vaktelskap hadde håndtert disse situasjonene uten problemer, men for Samurai Sikkerhet blir selv den minste sak enormt komplisert.

I de fleste episodene av *Samurai Sikkerhet*, starter hver episode in medias res, på samme måte som *Modern Family*, med seriens introduksjonsmusikk og videomotasje som følger etter episodens innledende sekvens. Selv om disse introduksjonene noen gang varierer, følger de et mønster. Hver episode starter som om det var et dokudrama med en tilsynelatende seriøsitet over seg. Det tar likevel ikke langt tid før denne seriøsiteten brytes drastisk ned, og seriens komiske intensjon kommer til uttrykk. I «Samurai sikkerhet» innledes ikke episoden med et klipp, men en montasje laget på dokumentarisk vis. Klippene som vises er fra forskjellige situasjoner, som skrikende jenter i en masse, noen som tagger og lignende. Lyden varierer også, men det er jentenes skrik og sirener som dominerer det auditive. Mellom klippene dukker det opp hvit tekst på sort bakgrunn, noe som støtter oppunder seriens dokumentariske uttrykk. Denne første teksten er som følger: «I et samfunn i oppløsning», det klippes til noen bilder før den andre teksten: «trengs en

---

<sup>41</sup> Det er noen få handlingslinjer som trekker seg over hele sesongen, som bedriftens økonomiske problemer, men disse løses også enkelt å greit før sesongens slutt.

<sup>42</sup> Gullmann er en gateartist som er heldekket av gullfarge og som står helt bevegelsesløs.

gruppe mennesker til å bevare lov og orden». Så langt virker seriens, og episodens introduksjon som en dokumentar, eller et dokudrama, som dreier seg om lov og orden. Det klippes så til vekterne i *Samurai Sikkerhet* som kjører opp en rulletrapp, musikken i bakgrunn øker i intensitet helt til Kato faller og alt stopper opp. Den siste tekstplakaten avslører introduksjonens illusjon om et seriøst dokudrama: «Samurai sikkerhet er IKKE disse menneskene.». Seriens introduksjonsmusikk starter med sangen «High on the Crime» av Turboneger og tilskuerne får se klipp av vekterne som ser tøffe og seriøse ut. Gjennom seriens åpningssekvens og avsløring av at *Samurai Sikkerhet* er en komisk serie, blir seriens introduksjonssekvens et ironisk bilde på hvordan vekterne i *Samurai Sikkerhet* egentlig er. Dersom tilskuerne ikke på forhånd var klar over at dette var en humoristisk serie, så oppdages dette raskt i seriens åpningssekvens, noe som videre kan gjøre at tilskuerne kan posisjonere seg emosjonelt til å oppleve humor.

Denne korte innledende sekvensen gir tilskuerne mer en nok audiovisuelle cues om hvordan type situasjonskomedie dette er. Først og fremst så er tekst mot sort bakgrunn ofte brukt i dokumentarfilmer for å gi tilskuerne informasjon utover det som sies i klippene. Bildene i denne sekvensen fremstår som seriøse klipp fra virkeligheten. Kvaliteten er noe redusert, det er vanskelig å få en oversikt over hva som vises på grunn av begrensede utsnitt og kamera beveger seg mye. Dette er som nevnt tidligere fordi tilskuerne er vant med å se bilder i dokumentarfilmer eller bilder fra nyhetsreportasjer som ofte er av dårlig kvalitet, men som signaliserer klippenes indeksikale bånd, deres tilknytning til den virkelige verden, og autentiserer dermed disse bildene for tilskuerne som ekte.<sup>43</sup> Lyden av sirener høres også godt i bakgrunn, spesielt til bildene av skrikende jenter og taggingen noe som peker på hvordan serien på mange måter fremstår som en humoristisk etterligning av *Cops* (FOX 1989- ), eller den noe mildere og norske versjonen, *Nattpatruljen* (MAX 2013- ). Denne innledende sekvensens alvorlige del varer likevel ikke lenge, og i det tilskuerne ser at Kato faller da han når toppen av rulletrappen, fremhever dette seriens komiske intensjon. Denne komikken understrekes i det seriens introduksjonssekvens som spilles til tøff norsk punk/rock og viser en rakrygga Kato, en morsk Stian, en tøff Evelina, en barsk Geir Ove og kampsportkjenneren Patrik. En fremstilling av vekterne som tilskuerne fort lærer er en eneste stor bløff. På samme tid orienteres tilskuerne at serien bruker en dokumentarisk

---

<sup>43</sup> Disse klippene ser også ut til å være hentet fra virkelige hendelser, som blant annet gruppen med hylende jenter som ser ut til å være fra et av Justin Beibers besøk i Oslo, noe som også er i relasjon til Geir Oves traumer.

cinéma vérité-stil, at denne stilen tidvis *kan* fremstå som hentet fra virkelighet, men at seriens hensikt å være humoristisk. *Samurai Sikkerhet* er dermed opplagt en parodi, tilpasset situasjonskomediens formula slik den har utviklet seg i moderne tid.

Etter at serien *Samurai Sikkerhet* har blitt introdusert, fremstår den tydelig som en dokumentarisk situasjonskomedie med estetiske likhetstrekk til *The Office* og dokudramaene *Cops* og *Nattpatruljen*. Handlingen i «Samurai Sikkerhet» starter på samme måte som de to andre seriene som har blitt analysert, in medias res, hvor Kato og Stian rykker ut til en situasjon på Linnerud Senter.<sup>44</sup> I motsetning til *The Office* hvor handlingen er sentrert rundt kontoret, følger vi *Samurai Sikkerhet* på deres oppdrag rundt om i Oslo. I det bilen parkerer utenfor Linnerud Senter kommer det opp en tekst nede i venstre hjørne på skjermen: «KL. 11:13, LINDERUD SENTER [på linjen under] UAUTHORISERT PLAKATKLISTRING». Bilen stopper og kamerabildet blir svært rotete i det kameramannen også må ut av bilen. Tilskuerne ser fra kameramannens point of view hvor klønete det kan være å komme seg ut av en bil med et kamera, bilde er ustødig og kameramannen mister fokuset. Her kan tilskuerne også skimte kameramannens blå sko, noe som gjør at de som ser på blir svært så oppmerksom på kameramannens tilstedeværelse. Denne tilstedeværelsen forsterkes gjennom brå zoom som bruker tid på å fokusere på Kato, i det han bevisst henvender seg til kamerateamet for å fortelle hva som foregår. På samme måte som i *The Office* og *Modern Family*, er kameraet tilskuernes blikk inn i serien. Måten det filmes på gjør at tilskuerne trekkes inn i serien som om det er deres eget blikk som observerer hendelsene foran kamera, og videre gjør dette at tilskuerne føler seg inkludert i seriens handling gjennom filmstilen.

I *Samurai Sikkerhet* bekreftes kameraets tilstedeværelse mye tydeligere enn både *Modern Family* og *The Office*. Intervjuet er en viktig del av dette, noe det også er i de to foregående seriene. I *The Office* og *Modern Family* var det tydelig at seriens karakterer var plassert i en situasjon beregnet for et intervju, men i *Samurai Sikkerhet* er det både intervjuer på kontorer og intervjuer der karakterene tilfeldigvis befinner seg. Dette skaper en følelse av spontanitet, samtidig som om det virker som om karakterene prater til tilskueren på en mer avslappet måte enn oppsatte intervjuer som kan fremstå mer formell. I motsetning til *The*

---

<sup>44</sup> Fordi episoden innledes på noe annerledes måte enn de etterfølgende episodene, starter ikke episodens handling før etter introduksjonssekvensen. De etterfølgende episodene starter in medias res før introduksjonsvekslen.

*Office* og *Modern Family*, hender det at tilskuerne hører intervjueren, noe som forsterker kameraets tilstedeværelse ytterligere i *Samurai Sikkerhet*. Det blir også noen ganger lagt på ikke-diegetisk musikk for å skape et tyngre emosjonelt uttrykk rettet mot tilskuerne, et uttrykk som den observante tilskueren vil oppfatte som et cue på humor. I tillegg til intervjuer, har vekterne også en narrativ rolle som går ut på å fortelle tilskuerne hvilke situasjoner de befinner seg i. Alt i alt er det mye kontakt mellom seriens karakterer og kamera, noe som implisitt også betyr at det er en større kontakt mellom karakterene og tilskuerne som ser på gjennom kameraets gaze. Kameraets tilstedeværelse blir mer anerkjent av karakterene, enn det blir oversett, noe som gjør at *Samurai Sikkerhet* i stor grad bruker interaktivitet tilhørende cinéma vérité-stilen, og i mindre grad direct cinema estetikken som kun observerer. Denne interaktiviteten bringer tilskuerne nærmere handlingen, noe som kan være nødvendig for at denne seriens humor skal fungere optimalt.

## **Kapittel 9.2: Humoren til uttrykk**

Siden *The Office* eksperimenterte med cinéma vérité-stil i situasjonskomediegenren, kan vi i dag se hvordan bruken av denne stilen har blitt brukt på forskjellige måter i genren. *The Office* var en situasjonskomedie som ifølge Mills var en reaksjon på den økende produksjonen av dokudrama, noe som reflekteres sterkt i seriens estetikk. I *Modern Family* ser vi en serie som er en tydelig situasjonskomedie, men en situasjonskomedie som har tatt i bruk den dokumentariske cinéma vérité-stil. Mangfoldet av opplagte vitser, punch-lines og fysisk humor har blitt blandet sammen med den mer subtile humoren. Den subtile humoren må tilskuerne selv avdekke ved å lese seriens cues, som forskjellige typer blikk rette direkte inn i kamera, og å observere hver eneste karakters lille bevegelse. I 2014 er ikke dokumentarisk cinéma vérité-stil noe nytt i forhold til situasjonskomedien lenger. Den har blitt en integrert del av genren, og tilskuerne har i løpet av mer enn et tiår vendt seg til at mange nye situasjonskomedier blir filmet med håndholdt kamera. Denne utviklingen innen situasjonskomedien har ført til at da *Samurai Sikkerhet* kom på skjermen denne våren, var det ingen som betvilte at dette var en situasjonskomedie, eller et humorprogram.

Før tilskuerne ser en episode av *Samurai Sikkerhet*, er det flere cues som peker på seriens humoristiske intensjon. Serien har blant annet skuespilleren Henrik Elvestad i spissen, både foran og bak kamera, en skuespiller kjent for sine komiske roller i blant annet julekalenderen *Nissene på låven* (TVNorge 2001), og hans humoristiske programvert-rolle

i *Golden Goal* (TV2 2006-). Andre skuespillere i serien som tilskuerne kan knytte opp mot kjente humoristiske serier er Fridtjov Såheim, som blant annet spiller i *Lilyhammer* (NRK & Netflix 2012- ), og Odd-Magnus Williamson, som mange kjenner igjen fra blant annet *Torsdag kveld fra Nydalen* (TV2 2009- ). Ved at karakterene i *Samurai Sikkerhet* spilles av skuespillere kjent fra humorprogrammer, cues det tydelig mot tilskuerne om at de skal oppfatte serien og dens karakterer på et humoristisk vis. Den humoristiske intensjonen kommer da også til uttrykk gjennom hvordan seriens karakterer blir spilt. Karakterene er ikke slik tilskuerne er vant til se skuespillerne utenfor fjernsynet, men det er tydelig fiktive roller. Karakteren Geir Ove, er i serien blant annet homofil, noe tilskuerne vet han ikke er i virkeligheten fordi han er gift med komikeren Henriette Steenstrup.

At det er humor som *Samurai Sikkerhet* ønsker å formidle er det ingen tvil om. Serien som følger situasjonskomedieformatet, fremstår som en parodi av dokumentariske politiprogrammer, og måten serien parodierer på ser ut til å være inspirert av Slapstick-komedie. Slapstick-komedie er noe flere forbinder med Charlie Chaplin og Buster Keatons stumfilmer, hvor overdreven vold eller action ble sett på som komisk. Dette kan for eksempel være en husvegg som faller mot Keaton, men akkurat der han står er det et vindu uten glass i slik at han ikke treffes.<sup>45</sup> Eksempler på dette i «*Samurai Sikkerhet*» er for eksempel når tilskuerne blir vist klipp av Stian som forsøker å skli under en butikks rullegitter som er på vei ned, men stopper halvveis og han må humpe seg inn for å ikke bli klemt av gitteret. Andre eksempler er da Kato går på døra på Linderud Senter mens han snakker med kamera, Kato som angriper en gullmann inne på senteret, eller Stian som skyter gullmannen med en stun-gun. Denne form humor spiller på overraskelsesteorien fordi det skjer noe uventet, men også overlegenhetsteorien og pinlighetsteorien. Det er pinlig fordi tilskuerne legger merke til hvordan vekterne hele tiden forsøker å opprettholde et image som seriøse tøffinger, samtidig som de hele tiden tabber seg ut. Når tilskuerne også lærer seg hvordan vekterne egentlig er, er det også naturlig å le av hvordan for eksempel Kato overreagerer på gullmannen og ender opp i en slåsskamp med han. Tilskuerne kan dermed le av karakterene på en overlegen måte.

Som nevnt i de foregående analysene, har blikket mye å si for den moderne situasjonskomedien, og ofte har blikkene blitt brukt som et cue på humor. Det er likevel

---

<sup>45</sup> Dette er i filmen *Steamboat Bill, Jr* (1928)

ikke slik at ethvert blick nødvendigvis betyr humor, men blick må tolkes av tilskuerne ut i fra situasjon og karakterens totale ansiktsuttrykk. I *Samurai Sikkerhet* er det mye blikkontakt mellom karakter og kamera, og dermed også mellom karakter og tilskuer. Dette er fordi seriens karakterer har en kontinuerlig interaksjon med kamerateamet, så lenge det ikke oppstår en situasjon. Til tross for at det er mange pinlige situasjoner som oppstår i *Samurai Sikkerhet*, er det få pinlige blick som signaliserer humor i disse situasjonene. Dette ser ut til å være fordi vekterne er så barnslige og inkompetente, at når en pinlig situasjon oppstår er de ikke en gang selv klar over det. Eksempler på dette kan være når Stian brøler mot kamera for å vise sin stolthet over å ha blitt vokter, eller Patrik som tøffer seg foran kamera etter at han har lagt en inntrenger på Alna næringspark i bakken. Blikkene signaliserer likevel humor, men mer i form av at karakterene dummer seg ut, enn at de føler seg pinlig berørt. Med unntak av Evelina, er vekterne i *Samurai Sikkerhet* som en gruppe med David Brent-karakterer, hvor alle er ute etter å fri til kamera og tilskuerne. Noen pinlige blick er det likevel, og i «Samurai Sikkerhet» kan vi se dette i blant annet senterlederens intervju med kamerateamet. Her forsøker hun å forklare hvorfor hun ansatte Kato sitt vektorselskap. Jo mer hun forsøker å begrunne sitt valg, jo mer kan tilskuerne lese på hennes ansikt at hennes argumenter ikke stemmer overens med hvordan vektorselskapet egentlig fremstår. Klippet avsluttes med et sukkende og oppgitt blick inn i kamera.

Handlingen i *Samurai Sikkerhet* er uten tvil hentet ut i fra et manus. Likevel er det seriens vektlegging av cinéma vérité-stilen som hele tiden holder tilskuernes oppmerksomhet, og som klarer å holde seriens troverdighet oppe. Det er nemlig ikke slik at når en hendelse skjer så glemmes eller oversees kamera som i *The Office*, som i samtalen mellom David og Sanj, eller *Modern Family* hvor kamera i mindre grad anerkjennes i det hele tatt. Når en situasjon oppstår i *Samurai Sikkerhet*, har kamera en sentral rolle og fremstår som en aktiv formidler av hva som skjedde foran kamera. På denne måten vektlegger denne serien det å opprettholde illusjonen av indeksikalitet på et mye høyere nivå enn de to foregående seriene. Denne indeksikaliteten skaper for tilskuerne en sterk sensasjon av å være på stedet der hendelser og dramatik utfolder seg. Slike situasjoner kan også være med på å trigge tilskuernes virkelighetsbegjær, ved at tilskuerne blir engasjert i en situasjon som tilsynelatende skjer i samme verden som de selv lever i, og direkte foran kamera. Dette virkelighetsbegjæret påvirkes også av at situasjonene i *Samurai Sikkerhet* skal inneholde en viss dramatik, nettopp fordi de er en parodi av politiserier som tilskuere har fulgt med på i

mange år, hvor situasjoner ofte ender i basketak foran et kamera som dokumenterer hendelsen.

Humoren i *Samurai Sikkerhet* er tydelig. Ved at det hele tiden er overdrevne situasjoner som oppstår for vekterne, kan det være naturlig å tenke seg at den dokumentariske filmstilen ikke har noen stor effekt på hvordan serien formidler sin humoristiske intensjon. Det er her viktig å merke seg hvordan den store mengden med interaksjon mellom karakterer og kamera, påvirker tilskuerne i det en situasjon oppstår for vekterne. Interaksjonen knytter karakteren foran kamera, sammen med tilskuerne foran fjernsynsskjermen. Ved at tilskueren ofte blir inkludert i seriens samtaler, bygges det også en følelse av at tilskueren befinner seg på stedet. Når da en dramatisk situasjon oppstår, forsterkes tilskuernes opplevelse av tilstedeværelse gjennom kameraets ustødige filming, dårlige teknikk og uklare bilder, slik vi kjenner igjen fra politiserier. Det går i høyt tempo, og jo mer kamera beveger seg, jo mer blir tilskuerne redd for å gå glipp av noe. På denne måten skapes det først en uformell og avslappet stemning med personlig kontakt mellom karakter og tilskuer, før det brått går over i en mer intens emosjon som et resultat av for eksempel jakt eller slåsskamp, som oftest ender på en humoristisk måte for tilskuerne. Et eksempel på dette er når Patrik og Evelina undersøker en alarm på Alna næringspark. Dette leder til en jakt på en gjerningsmann, og kamera følger ustødig etter. Til slutt får Patrik lagt mannen i bakken, men situasjonen er enda ikke over. I det Patrik snakker til kameramannen, stikker gjerningsmannen av i vekterbilen. Igjen på Alna næringspark står Patrik, Evelina, kameramannen og gjennom seriens nærvær, vi som tilskuer.



## DEL 4 – SKREKK VÉRITÉ

### Kapittel 10: Skrekkfilm – en kort historisk utvikling

Etterhvert som Mills arbeidet med situasjonskomedien, kom han opp med begrepet comedy vérité. Det samme har skjedd meg mens jeg har jobbet med denne teksten, og jeg ønsker derfor å etablere begrepet skrekk vérité. Dette begrepet omfatter de skrekkfilmene som tar i bruk dokumentarisk cinéma vérité-stil, hvor stilen skaper et annerledes uttrykk og skremmer tilskuere på en annerledes måte enn den tradisjonelle skrekkfilmgenren.<sup>46</sup> Før vi undersøker hvordan cinéma vérité-stilen kommer til uttrykk i skrekkfilmer, må vi først bli kjent med skrekkfilmgenren, dens konvensjoner og dens utvikling.

De fleste skrekkfilmer handler om en liten gruppe mennesker, ofte tenåringer, som befinner seg på et isolert sted. Dette kan for eksempel være i skogen, spøkelsesbyer, en hytte, et motell langs veien eller verdensrommet. Stedet filmens karakterer havner, er ofte også et resultat av at de tok en snarvei, som viser seg å lede de på villspor. På dette isolerte stedet er alle telefonledninger kutta, og etter at mobiltelefonen kom er det heller ingen telefonsignaler. Dette gjør egentlig ikke så mye, da karakterene heller ikke har noe batteri igjen på mobiltelefonene. Det er heller ingen strøm tilgjengelig, da stedet karakterene befinner seg på enten aldri har hatt strøm, eller så har strømledningene blitt kuttet av filmens trussel. Ofte foregår storparten av handlingen i en skrekkfilm om natten, eventuelt i en storm med vind, regn, torden og lyn, hvor det er vanskelig å orientere seg, og som også kan trigge manges redsel for kraftfulle naturfenomener. Dette er bare et utdrag av noen av de mest gjenkjennelige elementene som er med i en skrekkfilm, men det aller viktigste er skrekken selv. Hensikten med en skrekkfilm er rett og slett å skremme. Dersom ikke tilskueren har blitt skremt, har ikke filmen klart å formidle det den ønsket. Nettopp hva som har vært skremmende for tilskuerne har gått i bølger, og i skrekkfilmgenren har det utviklet seg mange undergenrer som: overnaturlig skrekk, mørk fantasi, heksefilmer, skrekk/sci-fi og så videre (Sipos 2010:10-11). Dette har påvirket hvilke type farer som representeres i disse filmene. Til tross for en bred utvikling innen skrekkfilmen, mener Sipos at det er mulig å peke på tre hovedkategorier for trusler/farer som preger skrekkfilmgenren.

---

<sup>46</sup> Mills mente at begrepet comedy vérité også var ladet med en kritikk mot det dokumentariske, og hvordan noe som ser ekte ut, like gjerne kan være fiksjon. Dette kan også i stor grad gjelde for begrepet skrekk vérité, men er ikke noe som denne teksten har rom for å utforske.

Sipos første trussel er det overnaturlige, som for eksempel karakterers møte med spøkelser, varulver, hekser og demoner (Sipos 2010:10). Det er denne type farer som har blitt representert lengst i skrekkfilm, og kan spores helt tilbake til den litterære gotiske genre fra 1700-tallet. Samtidig som man i denne genren møter på unaturlige fenomener, bærer den også mange kjennetegn som vi kan finne i skrekkfilmen i dag, som skumle lokasjoner og mysterier (Gjerald 2009:11). Opprinnelig inspirert av den gotiske genren, har det gjennom filmhistorien vært mange filmskapere som har lekt seg med å representere det som ble ansett å være overnaturlig og skummelt. En epoke som har markert seg sterkt i forbindelse med hvordan vi betrakter skrekkfilm og skrekk-serier i dag, er den tyske ekspresjonismen fra 1920-tallet. Innenfor ekspresjonismen dominerte en utpreget mise-en-scene seg, teatralisk skuespill, mørke, skygger, og kulisser preget av skjeve og skarpe vinkler. Filmer som blant annet *Das Cabinet des Dr. Caligari*. (Wiene, 1920) og *Nosferatu* (Murnau, 1922) bidro dermed til å legge grunnlaget for den populære skrekkfilmgenren (Gjerald 2009:11-12).

Rundt 2.verdenskrig tok skrekkfilmen avstand fra sine gotiske røtter og en ny type trusler i skrekkfilm dukket opp (Gjerald 2009:12), nemlig forskningsbaserte trusler. Dette er en undergenre som ofte blir referert til som skrekk/sci-fi.<sup>47</sup> Denne type filmer tar for seg trusler som stammer fra den virkelige verden, men som gjennom forskning har blitt en stor og unaturlig fare i filmen. Eksempler her er utenomjordiske vesener, Frankensteins monster, datasystemer som tar over verden, pester, virus og lignende (Sipos 2010:11).

Mot slutten av 1950-tallet sviktet den amerikanske sensurens effektivitet, noe som fører til at skrekkfilmer ble produsert i fleng for å skape størst mulig profitt. Videre inn i 1960-tallet ble skrekkfilmgenren nærmest produsert på samleband. Ungdommer var den mest attraktive målgruppen og filmer med eksplisitt innhold, som i denne tiden var forbudt å vise på fjernsynet, ble vist på det store lerretet på kino. Denne populariteten skapet videre en økende produksjon av billige skrekkfilmer, men ikke alle var B-filmer. Blant annet var filmen *Psycho* (1960) av Alfred Hitchcock, en skrekkfilm å merke seg. Denne filmen introduserte trusselen av en menneskelig psykopat som jakter på kvinner (Gjerald 1990:12-13), og også det Sipos mener er den tredje store kategorien av farer. Denne form for psykopaten er noe annet enn psykopatene man finner i mysteriegenren eller i den virkelige

---

<sup>47</sup> Det poengteres her av Sipos at dette er en undergenre av skrekk, ikke av science fiction.

verden. Ofte har skrekk-psykopatene en unaturlig utholdenhet og en vilje og motivasjon til å fullføre sitt mål, som er utenfor menneskelig evne. Han/hun er opplagt gal, et resultat av smerte som ofte har blitt påført karakteren tidligere i livet. Sipos fremhever også at det som ikke dreper skrekk-psykopaten, vil definitivt gjøre han/hun sterkere, men siden de ikke er overnaturlige så kan de også dø. Denne type psykopater kjenner vi blant annet igjen i filmer som *Halloween* (Carpenter 1978), hvor Michael Myers er en mann med umenneskelig styrke, som noen ganger er ond, og noen ganger en hevner engel (Sipos 2010:16-17).

De store kategoriene vi mennesker oftest blir stilt ovenfor og frykter i skrekkfilmer, var etablert innen 1970-tallet var omme. Herifra var utvikling av skrekkfilmen mer rettet mot det å eksplisitt vise mer vold, blod, nakenhet og sex. Parallelt med denne type skrekkfilm fortsettes det å produsere filmer som tar for seg monstre, som for eksempel *Alien* (Scott 1979) og *The Thing* (Carpenter 1982) (Gjerald 1990:13). Siden 1990-tallet har skrekkfilmgenren vært preget av oppfølgere av de filmene som tidligere har blitt sett på som klassikere innenfor genren. Det har også kommet mange parodier på disse, og blod og gørr blir ofte brukt som humoreffekt, ikke skrekk. Nyinnspillinger er også noe som det er mye av innenfor skrekkfilmgenren i nyere tid. Dette gjelder både av amerikanske skrekkfilmer, men også av asiatiske skrekkfilmer som har blitt amerikanisert (Gjerald 1990:13-14).

I dag kan vi se at alle kategoriene for skrekk som har blitt utviklet gjennom filmhistorien, fortsatt blir brukt i moderne skrekkfilmer, enten det er det overnaturlige trusler, forskningsbaserte trusler eller menneskelige psykopater. Det som er annerledes med mange av dagens skrekkfilmer, er at det er en «ny» filmstil som preger mange av disse filmene, *cinéma vérité*-stilen. Selv om ikke *The Blair Witch Project* var den første filmen som tok i bruk denne dokumentariske filmstilen i skrekkfilm, ser det ut som om det var *The Blair Witch Project* som satte i gang en trend innad i skrekkfilmproduksjon. Samtidig ser det ut som om kinogåerne virkelig ønsker å se denne type skrekkfilmer. Dette kan man blant annet se ut i fra hvordan *Paranormal Activity* (Peli, 2007) har blitt en franchise og kommer ut med sin femte film i serien i 2014: *Paranormal Activity: The Marked Ones* (Landon, 2014). Hvordan bruken av denne stilen har påvirket det stilistiske uttrykket til denne type skrekkfilm, skal vi se nærmere på i følgende kapitler.

## **Kapittel 11: Ringvirkningseffekten av *The Blair Witch Project***

I 1999 kom det en film som har preget skrekkfilmgenren siden, dette var *The Blair Witch Project*. Det var filmskaperne Daniel Myrick og Eduardo Sanches som gjennom sitt eget produksjonsselskap Haxan, satte til livs en idé de hadde sittet på lenge. Budsjettet var lite og de opprinnelige kostnadene for filmen var ikke mer enn \$20.000-\$25.000. Denne økonomiske begrensningen satte ingen stopper for Myrick og Sanches, men de utnyttet heller disse begrensningene til å lage en film som senere skulle tjene inn hele \$248 million på det internasjonale filmmarkedet. Filmen er kun filmet med to håndholdte kameraer, og det var skuespillerne selv som sto for filmingen (JF 99).

*The Blair Witch Project* handler om tre filmstudentene: Heather (Heather Donahue), Joshua/Josh (Joshua Leonard) og Michael/Mike (Michael Williams), som over en helg skal lage en dokumentar angående myten rundt hekse fra det som tidligere het Blair, nå Burkittsville. Det vi som tilskuer blir presentert er derimot ikke en dokumentar om heksemyten, men en film som tar for seg de siste dagene i disse studentenes liv før de forsvant. Vi følger gruppen hjemmefra, inn i en skog med mystiske steinhauger og pinnekreasjoner som bringer frem paranoiaen hos studentene. Studentene kommer seg aldri ut fra skogen og det siste vi får se av de gjennom filmen er Mike som står med ansiktet mot et hjørnet i kjellere av et nedslitt og skummelt hus. Vi hører at det skjer noe med Heather som kommer gående med et kamera mot Mike, før kamera faller på bakken og bildet fryses.

### **Kapittel 11.1: Dokumentar eller skrekkfilm?**

Etter *The Blair Witch Project* hadde hatt sin første visning på Sundance-festivalen ble den raskt kjøpt opp av Artisan Entertainment inc<sup>48</sup>, og etter at filmen hadde blitt vist på Cannes filmfestival like etterpå, begynte det å gå opp for skaperne at de hadde laget en film som begynte å få stor oppmerksomhet (Young 2009). Før filmen ble utgitt ble det også satt i gang en veldig effektiv markedsføringskampanje som økte tilskuernes interesse.

Først og fremst var, og fortsatt er, filmens hjemmeside veldig begrenset. Hjemmesiden til *The Blair Witch Project*<sup>49</sup> inneholder mye informasjon rettet mot mytologien studentene skulle lage dokumentarfilm om, men det er lite som tilsier at filmen er en fiksjonsfilm.

<sup>48</sup> Artisan ble siden kjøpt opp av Lionsgate Entertainment.

<sup>49</sup> Internettetsiden til *The Blair Witch Project* er fortsatt oppe den dag i dag: <http://www.blairwitch.com/>

Poenget med internettsiden var nemlig å fylle den med dokumenter og videoklipp som skulle støtte oppunder illusjonen om at hendelsene fortalt i *The Blair Witch Project* var hentet fra virkeligheten (Carvell 1999). Vi må også huske på at internett i 1999 ikke var like avansert som det er i dag. Scott Meslow poengterer dette med at når tilskuere stilte seg skeptiske til om denne filmen var en sann historie eller ikke og gikk til IMDB.com for å finne svar, sto det faktisk at karakterene i filmen var savnet (Meslow 2012).

Forhåndsvisninger av filmen var stort sett begrenset til college-områder, samt at det var produsert et spesialprogram om Blair på Sci-Fi Channel<sup>50</sup>. Denne noe diskrete måten å markedsføre seg på, gjorde at tilskuerne selv følte de oppdaget filmen tilfeldig. Resultatet av dette var en effektiv jungeltelegraf hvor folk snakket seg imellom om det de hadde sett og funnet ut. Videre genererte dette stor interesse for historien som *The Blair Witch Project* tok for seg og selvfølgelig også for selve filmen (Carvell 1999).

### **Kapittel 11.2: Før *The Blair Witch Project***

Med en sterk markedsføringskampanje i ryggen ble det skapt mye snakk om *The Blair Witch Project* og dens popularitet nådde uventende høyder på det nasjonale og internasjonale markedet. Dette var likevel ikke den første filmen som blandet det truende og skremmende fra fiksjonsfilm med det dokumentariske stiluttrykket. Én film som ble spesielt kjent for sitt groteske stilistiske uttrykk var filmen *Cannibal Holocaust* (Deodato) fra 1980.

Premisset i *Cannibal Holocaust* er svært lik premisset i *The Blair Witch Project*. Et filmteam forsvinner i jungelen i Sør-Amerika og kun noe av filmmaterialet deres blir funnet. Det selve filmen viser, er filmteamets grusomme skjebnen angående hva som skjedde med dem.<sup>51</sup> Denne filmen ble mest kjent for dens groteske art, spesielt fordi opptak av vold og drap mot dyr var ekte. Vektleggingen av å fremstille noe som så ekte ut, var så troverdig at filmens regissør Deodato ble arrestert for drapet på karakterene i filmen. Den eneste måten han kunne bevise at han var uskyldig på, var å samle filmens skuespillere som enda var i live, å vise hvordan han hadde skapt deres grusomme død på film (Meslow 2012). Med tanke på at denne filmen tydelig illustrerte hvordan det er mulig å lage en troverdig skrekkfilm ved å ta i bruk dokumentarisk filmstil, og også siden denne filmen fikk mye oppmerksomhet, mener Meslow at det er rart at ikke denne filmen var

<sup>50</sup> Denne kanalen heter i dag SyFy

<sup>51</sup> IMDB: *Cannibal Holocaust* <http://www.imdb.com/title/tt0078935/>

med på å skape en større trend innen den dokumentariske skrekkfilmgenren (Meslow 2012).<sup>52</sup>

Det dukket likevel opp flere filmer og fjernsynsprogrammer som blandet det fiksjonelle og overnaturlige, med det dokumentariske. 31. oktober 1992 sendte BBC et program i anledning Halloween som het *Ghostwatch*. Dette programmet ble presentert som live on-air og hadde Michael Parkinson som hovedvert. Programmet skiftet mellom et studio hvor tilskuere tilsynelatende kunne ringe inn og et tv-team som dokumenterte det som skjedde i et hus, som ifølge familien som bodde der skulle være hjemsøkt. Programmet balanserte vekselvis mellom å vise bilder fra huset og å diskutere hvordan dette antagelig var barns fantasi, samtidig som en ekspert i studio var overbevist om at de fleste skygger og refleksjoner var poltergeist. I 1992 var det ingen vane for tilskuerne å se skrekkgenren presentert på en dokumentarisk *cinéma vérité*-stil. Dette førte til at når programmet ble avslørt som fiksjon, ble tilskuerne opprørte og sinte. Det var til og med anklager rettet mot programmet og BBC for å ha forårsaket posttraumatisk stress hos barn. *Ghostwatch* var et program som effektivt nådde den emosjonelle reaksjonen hos tilskuerne som de ønsket, og selv i dag når vi vet programmet er fiksjon, er det noe ved stilen som er overbevisende nok til at man likevel ikke føler seg helt sikker på om det er sant eller ikke mens man ser på (Whitelaw 2013).

### **Kapittel 11.3: Etter *The Blair Witch Project***

Til tross for at det var både filmer og fjernsynsserier som tidligere hadde brukt dokumentarisk *cinéma vérité*-stil i filmer og fjernsynsserier for å fremheve skrekkfilmgenrens skremmende emosjonelle uttrykk, slo likevel ikke denne stil- og genrekombinasjonen an før etter *The Blair Witch Project*. Noen filmer og fjernsynsserier som tok i bruk den dokumentariske stilen var blant annet *Man Bites Dog* (Belvaux, Bonzel, Poelvoorde 1993) og *Alien Abduction: Incident in Lake County* (Alioto 1998) (Meslow 2012), men det var filmen til Myrick og Sánchez som skapte de store ringvirkningene innen skrekkfilmgenren.<sup>53</sup> Årene etter *The Blair Witch Project*, kom det jevnlig ut

<sup>52</sup> Eller innen det som ofte kalles found-footage film, et konsept som preger mange av skrekkfilmene med dokumentarisk stil.

<sup>53</sup> Hvorfor det var akkurat *The Blair Witch Project* som folk flest husker som den mest markante skrekk *vérité*-filmen (skrekkfilm filmet med håndholdt kamera) er usikkert. Kanskje det var på grunn av en effektiv markedsføring, filmens forsøk på å overbevise tilskuerne om at dette faktisk var fra virkeligheten, tilskuernes økende interesse for dokudrama og hendelser fra virkeligheten, eller en kombinasjon av disse, er alle mulige svar på *The Blair Witch Projects* markante i filmhistorien i dag.

skrekkfilmer som brukte dokumentarisk stil. Blant annet så hang svenskene seg rakst på med filmen *Sleepwalker* (Pinter 2000), hvor hovedkarakteren Ulrik forsøker å finne ut hva som har skjedd med kona å barna. Ved å feste et kamera til hodet når han legger seg, får vi som tilskuer se alt som skjer i kornete og dårlig bilde kvalitet, mens Ulrik selv går i søvne.

Fra og med 2007, kan man se en markant økning i skrekkfilmer som utnyttet seg av effekten som dokumentarisk stil kunne gi, og noen av de mest kjente fra 2007 og frem til i dag er: *Paranormal Activity* (Peli, 2007), med fem etterfølgende filmer i serien hvor den femte lanseres 2014. *REC* (Balaguerò & Plaza 2007), med tre etterfølgende filmer hvor den siste kom i 2012, *Quarantine* (Dowdle 2008), som er en amerikansk remake av den spanske *REC*, *The Last Exorcism* (Stamm 2010) og *The Devil Inside* (Bell 2012). Jeg skal videre analysere tre av disse filmene, for å gi et svar på hvordan bruken av dokumentarisk cinéma vérité-stil påvirker disse filmers stilistiske uttrykk.

### **Kapittel 12: *The Blair Witch Project***

I alle filmer er anslaget nøkkelen til å klargjøre tilskuerne for hva slags film de skal se. Denne sekvensen skal presentere settingen filmen foregår i, den skal presentere karakterene og den skal presentere karakterenes bakgrunnshistorie. I forhold til Smiths mood cue-metode, skal en films anslag også aktiverer etablerte noder hos tilskuerne gjennom cues og posisjonere tilskueren i den rette stemningen. Dette gjøres slik at tilskuerne blir emosjonelt engasjert i det som kommer til å skje i filmen senere. Alt dette skal gjøres på noen få minutter.<sup>54</sup>

I følge Carrolls teori om skrekkfilmens plottstruktur, foregår denne strukturen i fire kategorier: onset, discovery, confirmation og confrontation, eller på norsk (egen oversettelse): etablering av trussel, oppdagelse av trussel, bekreftelse av trussel og konfrontasjon av trussel. Etableringen av en films trussel vil oftest skje i en films anslag og vil stort sett foregå på en av to måter.<sup>55</sup> Den ene er at vi først introduseres for viktige elementer som karakterer, lokasjon og yrker, før vi møter på filmens trussel eller trusler. Denne type etableringer vil oftest være representert i filmer hvor trusselen er et resultat av

---

<sup>54</sup> Dette gjelder også i serier, som for eksempel situasjonskomedier, men i serier har tilskuerne ofte etablert forkunnskap om seriens setting, karakterer og lignende, basert på tidligere episoder. Dette gjør også at tilskuernes emosjonelle stemning ofte er etablert før en episode starter.

<sup>55</sup> Carroll sammenligner introduksjonen av en trussel i skrekkfilm med hvordan en morder introduseres i krim- eller thriller-genren.

forskning. Den andre måten å introdusere en skrekkfilm og dens trussel på, er kanskje den vi kjenner til mest. Dette er når en film introduseres med møtet av trusselen, enten det er en morder eller et monster, som både er forferdelig og skremmende (Carroll 1990:99). Denne type filmer innleder ofte med personer eller en gruppe i harmoni uten frykt for noe, før filmens trussel brått bryter denne harmonien. Her kan vi trekke frem eksempler på anslag fra kjente skrekkfilmer som: *Jaws* (Spielberg 1975), *Halloween* (Carpenter 1978), *Scream* (Craven 1996) eller *The Ring* (Verbinski 2002). På denne måten blir tilskuerne umiddelbart posisjonert i en emosjonell tilstand basert på frykt, anspenhet og også ofte fascinasjon, i og med at vi også vet at filmen er fiksjon. Denne tradisjonelle måten å innlede en skrekkfilm på er det første og et av de største bruddene som *The Blair Witch Project* har med den tradisjonelle skrekkfilmen. Vi ser ingen monstre og vi blir på ingen måte ansente eller skremt.

### **Kapittel 12.1: Filmens anslag**

*In October of 1994, three student filmmakers disappeared in the woods near Burkittsville, Maryland while shooting a documentary. A year later their footage was found. (The Blair Witch Project)*

Filmens anslag starter med hvit tekst på sort skjerm. Først vises filmens tittel, deretter forklares det at filmen vi nå skal se er opptak fra da tre studenter skulle lage dokumentarfilm om hekse fra Blair. Denne ganske begrensede teksten, gir visuell informasjon til tilskueren og cuer en stemning annerledes enn den tradisjonelle skrekkfilmen. Først og fremst kan man legge merke til at teksten rister litt i bildet. Dette kan assosieres med eldre dokumentarfilmer som ofte dreide seg om samfunnsrettet tematikk, som skulle opplyse folket om noe og handlet mindre om å presentere noe stilrent. Teksten er også veldig enkelt presentert, sentrert i midten, med stillhet som eneste auditive virkemiddel. Denne tilbakeholdne informasjonen som inkluderer en myte om noe overnaturlig, aktiverer også en nysgjerrighet hos tilskuerne, både i forhold til myten og studentene i filmen.

Denne nysgjerrigheten bygges det videre på i det vi ser filmens første scene. Først er bildet uklart og vi hører en kvinne og en manns stemme. Etterhvert som kamera fokuserer, blir



tilskuerne informert om at dette er Heather. Hun står hjemme og forklarer kort at hun skal etterforske myten om hekse fra Blair. Brått klippes det til noen bøker og vi hører Heather utenfor bildet forklare at dette både er hennes kilder angående det som skjedde ved Coffin Rock, samt notatbøker og overlevelsesbøker. Det klippes igjen brått. Vi er nå utendørs og møter "Mr.Punctuality", eller Joshua som han egentlig heter. Mens filmen startet med informasjon om ekspedisjonen, går den nå mer over i en filmdagbok-stil. Språket er uformelt og i en vennskapelig tone. Dette fortsetter i de etterfølgende klippene, hvor Heather og Josh henter Mike, og videre med sporadiske klipp i bilen, fra supermarkedet og til det filmes opp mot et butikkvindu med påklistrede spøkelsesfigurer.

Måten det klippes på i filmens anslag skaper en visuell diskontinuitet, men det fanger samtidig tilskuerens oppmerksomhet. Selv om denne filmens anslag i retrospekt viser mange klipp som virker tilfeldige, så tilfører denne raske og sporadiske klippingen en følelse av energi til filmen. Det korte anslaget dekker mye virkelig tid, noe som kan føre til at tilskuere følger mere intenst med for å ikke gå glipp av noe (Sipos 2010:195).

Alle klippene vi ser inneholder mye bildestøy. Det er alt fra bilder filmet ut av bilen, til ekstreme nærbilder inne i bilen karakterene kjører. Denne gjennomgående dårlige bildekvaliteten fremhever at studentens dokumentarprosjekt ikke var noe profesjonelt prosjekt med store ressurser. Dette fremheves ytterligere gjennom karakterene som filmer hverandre med et lite privat kamera (16mm), og et større kamera som Josh har «lånt» fra skolen. Det mangler en klar narrativ linje i denne filmens anslag, det mangler det innledende sjokket som skal gjøre oss nervøse, det er ingen effekter, men det er nærhet. At filmens karakterer blir introdusert på denne måten gjør at vi som tilskuer føler at vi kommer tett på, uten at det virker stilisert. Vi ser karakterene uten at det ser ut som om de spiller noen skapte roller, og føler vi blir kjent med de som personer og ikke som karakterer.

Det er også viktig å merke seg at karakterene i filmen bruker sine egne navn, noe som distanserer de fra tradisjonelle fiksjonelle karakterer tilskuerne er vant med. Disse tre er heller ikke på noen måte kjente skuespillere<sup>56</sup>, og Sipos fremhever at dette er en viktig del av å lage en god skrekkfilm. Skuespillerne må være sympatiske og sårbare i øynene til

---

<sup>56</sup> Gjelder før de var med i *The Blair Witch Project*, alle har vært med i filmer/fjernsynsserier siden.

tilskuerne. På denne måten skaper dette en bekymring hos tilskuerne om at karakterene er i en genuin fare når det skjer truende ting (Sipos 2010:7). Dersom karakteren Heather for eksempel hadde blitt spilt av en A-kjendis fra Hollywood, ville sannsynligheten for at hun faktisk hadde død i *The Blair Witch Project* vært liten. Sipos mener at vi som filmkjennere allerede har etablerte relasjoner til kjendiser, og verken vi eller Hollywood ønsker å ødelegge denne relasjonen. I motsetning poengter han med eksempler i asiatiske skrekkfilmer, når vi ikke har noen sterke emosjoner knyttet til skuespillerne fra før filmen er det bare å drepe de. Eller som Sipos skriver: «No fuzzy feelings for us? Off with her<sup>57</sup> head» (Sipos 2010:8). Selv om vi allerede vet de tre karakterene er savnet, vet vi ikke om de er døde. På denne måten er alle karakterene like utsatt for det som måtte true de og også for døden selv.

## **Kapittel 12.2: Dokumentarisk skrekk**

Filmskaperne har i denne filmen valgt å gå bort i fra et anslag som tydelig cuer og posisjonerer tilskuerne i en emosjonell tilstand basert på frykt. Dersom vi ser på filmens utvikling gjennom dens narrative løp, før det introduseres noe som helst truende eller skummelt, legger vi merke til at det som vektlegges er å tydeliggjøre filmens bruk av dokumentarisk filmstil.<sup>58</sup> *The Blair Witch Project* vier dermed mye tid til å overbevise sine tilskuere om at det som vises er ekte, før overnaturlige elementer blir introdusert for å skremme. Jeg skal gå igjennom noen av de viktigste.

### *Point of view: nærhet med filmens karakterer.*

Det har allerede blitt etablert at kamerautstyret brukt for å filme denne filmen skaper et sterkt estetisk inntrykk av at filmen faktisk er en dokumentar, kun basert på kvaliteten. Fordi tilskuerne ofte blir vist filmklipp av dårlig kvalitet fra dramatiske situasjoner, har vi også vendt oss til at dårlig kvalitet på mange måter autentiserer det vi ser, og skaper en indeksikalitet til virkeligheten. At det er håndholdte kameraer og at dette til tider skaper veldig ustødige klipp, øker også intensiteten på det vi ser. Kvaliteten på kamera er i midlertidig ikke nok for å opprettholde illusjonen om at denne filmen skal fremstå som en dokumentar, men det må flere stilistiske grep til.

---

<sup>57</sup> Er like gjeldende menn om som kvinner, men Sipos poengterer at kvinner med barn i Hollywoodfilmer sjeldent blir berørt av en skrekkfilmers trusler.

<sup>58</sup> Må poengtere at jeg ikke inkluderer historiene som blir fortalt om hekse da disse ikke skremmer tilskuerne når de fortelles, men skaper en nysgjerrighet.

Hele *The Blair Witch Project* ble filmet av filmens tre karakterene. Dette gjør at det som hele tiden vises tilskuerne, er alltid én av karakterenes point of view. Gjennom denne formen for filming etableres filmens gaze. Altså at tilskuerne ser både det som faller innenfor kameraets visuelle felt, men også at tilskuerne ser verden slik som karakterene selv ser verden gjennom kamera. Fordi tilskuerne ser det samme som skuespillerne ser etableres også en av cinéma vérité-stilens viktigste funksjoner, følelsen av at vi befinner seg på samme sted som filmens karakterer. Karakterer og tilskuere knyttes dermed sammen gjennom måten det filmes på, og skaper et emosjonelt bånd mellom tilskuerne og karakterene. Ved at klippene i *The Blair Witch Project* hovedsakelig består av klipp fra studentens tur, skapes det etterhvert en følelse av virkelighetsbegjær hos tilskueren. Dette gjør at tilskuerne engasjeres mer i hva som skjedde med karakterene, og ønsker å finne ut sannheten ved å se mer av filmen. Gjennom filmens narrative utvikling ser vi filmens karakterer bryter mer og mer sammen og tilskuerne føler de ser inn på en dramatisk virkelighet. Til tross for at denne fiksjonelle «virkelighetens» utfall antagelig ikke er noe positivt, er det vanskelig å rive seg vekk fra skjermen fordi tilskuerne føler de ser på noe fra den virkelige verden, men de ser den på trygg avstand.

Filmen bruker også skuespillernes ekte navn på filmens karakterer, noe som gjør at tilskuerne føler de får et innblikk i ekte personers liv. Gjennom filmes løp føles det ut som om man kommer tettere på disse personene, spesielt etterhvert som det viser seg at de ikke finner veien tilbake, er slitne, mangler mat og ikke minst mangler røyk. Å opprettholde troverdige karakterer i slike situasjoner er noe som skuespillerne i *The Blair Witch Project* gjør utrolig bra. Det er vanskelig å gjennomskue at dette er skuespill. Tilskuerne blir man dratt inn i noe personlig og dramatisk, som gjør at selv de som vet at dette er en fiskjonsfilm fort glemmer det i de mest intense øyeblikkene.<sup>59</sup>

### *Å bygge troverdighet*

Mysteriet om hekse fra Blair bygges som nevnt tidligere ikke opp ved at vi som tilskuer får et sjokkerende og truende møte med hekse i filmens start. Vår informasjon er basert på

---

<sup>59</sup> At det virket som om karakterene formidlet ekte sult, frustrasjon og andre emosjoner gjennom filmen har antagelig noe med at filmens regissører kun gav de deler av manuskriptet av gangen, og noen ganger bare en liten lapp hvor det sto "Du må komme deg vekk fra Mike". Mot slutten av filmen fikk de også mindre mat slik at de virkelig følte på sulten. (Young 2009)

fortalte historier fra filmens hovedkarakterer som ikke utløser noen emosjoner relatert til skrekk, men heller utløser emosjoner knyttet til nysgjerrighet. Like etter anslaget i *The Blair Witch Project* er det to sentrale grep som blir gjort for å fremme en troverdig virkelighet gjennom dokumentarisk cinéma vérité-stil. Det første er hvordan det vektlegges at Heather ikke ønsker at hennes dokumentar skal være «cheesy», som hun selv kaller det, eller i mangel på en god norsk oversettelse, overfladisk. Den første offisielle scenen som Heather, Josh og Mike filmer, fremstår som en del av deres dokumentarfilm. Det er opplysende, uten å argumentere for spesifikke synspunkter. Heather forteller kort om hvordan det på 1940-tallet var unormalt mange dødsfall blant barn og viser tilskuerne bilder av gravsteiner på kirkegården hvor som bevis på dette. I cinéma vérité blir det talte ord, i sammensetning med klipp og bilder, sterkt vektlagt og måten Heather fremstiller hendelsene i Blair/Burkittsville virker troverdig. Dette trigger også tilskuernes nysgjerrighet ytterligere angående årsaken til alle barnedødsfallene 1940-tallet.

Det andre er hvordan Heather poengterer at myten om hekse fra Blair er god nok i seg selv, og hun ønsker kun innspill fra lokalbefolkningen i Burkittsville. I intervjuene med lokalbefolkningen for å finne ut hva folk kjenner til rundt denne myten, kommer også cinéma vérité-stilen spesielt til uttrykk. Spørsmålene blir spurt av den som holder kamera, mens intervjuobjektene snakker direkte til kamera, og også tilsynelatende direkte til tilskuerne. Dette bygger på de stilistiske grepene fra cinéma vérité-stilen, som hadde til hensikt å bringe tilskuerne inn i filmen ved at de fikk en følelse av at intervjuobjektet snakket til dem og ikke til et kamera.

Alle intervjuobjektene har både hørt og har en formening om myten, men det er ett intervju som har større effekt enn de andre som det også vies mer tid til. Damen som blir intervjuet ser ut som en helt vanlig person som man tilfeldigvis kunne møtt på gaten. Hun er litt rufsete på håret, ser ikke særlig pynta ut og har en jentunge på armen. Hun forteller at hun har hørt historier om hekse, har sett noe på fjernsynskanalen Discovery, og hun forteller selv den skumleste historien hun kjenner til om denne myten. Når hun begynner å fortelle, begynner jentungen å vri seg i armene hennes og moren forsøker å legge hånden over munnen hennes. Dette gir tilskuerne et sterkt inntrykk av at barnet ikke ønsker å høre historien om hekse som er ute etter små barn. Jentungen begynner så å rope «no, no, no», før moren roer henne ned og sier at hun bare forteller en historie, men den er ikke sann.

Moren ser deretter på kamera, og mot tilskuerne, og mimer med munnen «it's true».

Gjennom måten det filmes og klippes på, blir tilskuerne posisjonert slik at de selv tror de kan avgjøre hva som er fakta og fiksjon ut i fra hvilke argumenter som fremmes, både av de tre filmskaperne, men også av sivile som kjenner til myten. Det er ingen overliggende argumenter som blir presset på tilskuerne. Når man i ettertid er klar over at dette er en fiksjonsfilm, blir det også tydelig hvor godt de stilistiske grepene filmen tar i bruk fungerer for å overbevise tilskuerne over at det de ser er sant. I bunn og grunn skaper filmskaperne av *The Blair Witch Project* en troverdighet rettet mot filmens fiksjonelle historie, ved å effektivt ta i bruk stilgrep hentet fra *cinéma vérité*. Mens dette er noe som skaper stor fascinasjon hos filmens tilskuere, er det samtidig også noe som skaper en frykt for farer som kan finnes i den virkelige verden.

### **Kapittel 12.3: Å cue skrekken**

Anslaget i *The Blair Witch Project* gjør en god jobb i å overbevise tilskuerne om at det de ser på kan være fra en virkelig dokumentarfilm. Filmen tar avstand fra å skremme tilskuerne med det første, men prioriterer isteden å etablere en troverdighet ved å ta i bruk mange stilistiske konvensjoner hentet fra *cinéma vérité*. Når denne troverdigheten har blitt etablert, er det på tide å cue tilskuerne mot filmens trussel gradvis, ved å implementere konvensjoner fra skrekkfilmgenren, først og fremst gjennom filmens *mise en scène*.

Som mange skrekkfilmer tidligere, foregår mesteparten av handlingen i *The Blair Witch Project* i skogen. Samtidig som skogen er en økonomisk lønnsom lokasjon å produsere filmer med lave budsjetter i, er det også mye ved skogen som formidler en naturlig skummel stemning til tilskuerne. Først og fremst har alle vokst opp med skumle historier og vi har alle vært på telttur i skogen. Det er sjeldent en skogstur ikke inneholder en skummel historie, noe som ofte resulterte i at man spekulerte i om det kunne være den lokale ånden, monsteret eller hekse som kanskje var ute etter oss. Skogen har en naturlig tendens til å aktivere vår livlige fantasi, spesielt etter at vi har blitt fortalt skumle historier i forkant.

Skogen som Heather, Josh og Mike går inn i, virker ved første øyekast ikke noe skumlere enn en hvilken som helst annen skog. Vi hører fuglekvisper i bakgrunn, og mens de filmer

dokumentarfilmens andre scene ved Coffin Rock hører vi lyden av et fly som er i nærheten. På denne måten er det ingen ting som tilsier at det er noe skummelt eller isolerende ved dette stedet. Det tar likevel ikke lang tid før tilskuerne blir rettleidet mot cues som signaliserer fare. De tre studentene velger å ikke gå på noen sti, men følger kartet i rette linjer. Samtidig som de fleste vet hvor lett det kan være å gå seg bort i en ukjent skog, skaper dette også stor frustrasjon hos Mike, som ikke stoler på at Heather vet hvor de skal. Etterhvert merke vi også at den lystige kvitringen fra småfugler faller bort og blir erstattet med lyden av en slags ravn, kråke eller skjære. Lyden av disse sistnevnte fuglene er ofte forbundet med onde skapninger<sup>60</sup>, samtidig som lyden av andre mennesker, biler eller fly er nå fraværende. Dette gjør filmens auditive elementer høres godt gjennom en ellers dominerende stillhet, og skaper i økende grad en uhyggelig atmosfære.

Et klipp av en død mus er også starten på de visuelle cues som trigger emosjoner relatert til skrekk og uhygge hos tilskuerne. Døde dyr er ofte et frampek mot farer som kommer til å skje senere. Selv om Heather tuller og spør hvem som kan ha drept denne musa, begynner tilskuerne å plukke opp cues assosiert til skrekkfilm. Dette er fordi tilskuerne allerede før filmen startet, har forkunnskap om at filmen har til hensikt å være skummel, uavhengig om det er dokumentar eller fiksjon. Dersom man analyserer alle disse audiovisuelle elementene ut i fra Smiths mood cue-metode, forstår vi at skog og spesielt mørk og uoversiktlig skog, ubehagelige fuglelyder i et område som ellers virker isolert fra omverden og dyrekadaver, trigger assosiasjoner hos filmens tilskuere relatert til farer de tidligere har opplevd gjennom andre skrekkfilmer, skrekkhistorier, myter, egne opplevelser og så videre. Fryktens stemning er uten tvil blitt etablert hos filmens tilskuere.

#### **Kapittel 12.4: Opprettholdelsen av frykten**

Roger Ebert mener at *The Blair Witch Project* er en effektiv skrekkfilm fordi den bygger på menneskers naturlige frykter som for eksempel skog eller mørket, samtidig som den unnlater å ta i bruk spesialeffekter og digitale monster (Ebert 1999). Samtidig som det å gå seg bort i skogen ene og alene kan fremkalle emosjoner relatert til frykt, blir filmens karakterer og filmens tilskuere påvirket av alle de historiene som har blitt fortalt om heksa fra Blair, gale eremitter<sup>61</sup> og barnemordere. Filmens karakterer begynner også å gå tom for

---

<sup>60</sup> Tenk for eksempel på eventyret *Snehvit og de syv dvergene* (Cottrell, Hand, Jackson, Morey, Pearce & Sharpsteen 1937) hvor heksa fikk hjelp fra ravn.

<sup>61</sup> En som har trukket seg ut av samfunnet for å leve alene

mat, de finner ikke veien tilbake, kartet er borte og alle ser ut til å bli smågale og paranoide av hele situasjonen (Ebert 1999).

På denne måten cuer og etablerer *The Blair Witch Project* en emosjonell tilstand hos tilskuerne som domineres av frykten for filmens karakterer, men også en emosjon basert på fascinasjon og nysgjerrighet angående mysteriet om hva det er som befinner seg i denne mørke og uhyggelige skogen. Disse emosjonen blir bygget godt oppunder, og kontinuerlig cuet etterhvert som nettene i skogen blir mer og mer dramatiske. Effekten av disse skumle høydepunktene skaper forskjellige emosjoner hos tilskuerne, enn hva vi observerer hos filmens karakterer. Mens karakterene ikke ønsker noe annet enn å komme seg ut av skogen, ønsker vi som ser filmen og allerede vet at de ikke vil komme seg vekk, å få løst mysteriet om hva som befinner seg i skogen, og hva som potensielt kan ha vært årsaken til at disse personene forsvant.

Den første situasjonen som virkelig setter et emosjonelt støkk i tilskuerne, er første gangen karakterene i filmen hører at det er noe i skogen. Denne scenen kommer rett etter at de tre karakterene har vært å sett på mystiske steinhaugene på nattestid. Filmen går så til sort og vi hører Heather roper «Hallo», før kameralyset slås på. Det er vanskelig å se noe som helst når kamera filmer ustødig i mørket mot trær og greiner. Vi hører tydelig lyder av noe som kan være greiner som knekker eller steiner som faller, men det er vanskelig å være sikker. Denne scenen er raskt over, men etter denne natten eskalerer det mystiske. Steinhauger dukker opp rundt teltet til karakterene, de finner urovekkende pinnefigurer og tegn hengende i skogen, lydene om natten fremstår som tydeligere og tydeligere, og etterhvert hører man også lyden av barn om natten, sekken til Josh er dekket av slim den ene morgenen og natten etterpå forsvinner han. Spesielt ille er det når Heather og Mike finner en slags pakke som viser seg å inneholde tenner. Uten noe mer informasjon går våre og karakterenes tanker til det verst tenkelige, er det Joshs tenner?

For hver natt som går, blir det mystiske mer og mer skremmende. Dette bidrar til å belønne tilskuerne med emosjonelle utløp som bygger seg opp gjennom filmens narrative løp. Nettene blir mer og mer anspente, og på dagtid finner karakterer flere og flere ting som peker på at det enten er noe unaturlig i skogen, eller noen som er veldig psykotiske. Den siste natten til Heather og Mike er filmens absolutte klimaks. Scenen starter med at

Heather snakker til kamera. Det virker som om hun vet at de ikke kommer til å komme hjem og hennes pust, øyne og ansiktsuttrykket illustrer tydelig at hun ikke har det bra. Isolasjon i skogen sliter tydelig på henne, og i denne scenen virker det som om hun har fått en psykologisk knekk. Filmen går igjen til sort før vi hører noen som roper. I troen om at Josh enda er i live, følger Heather og Mike etter lyden og finner et nedslitt og forlatt hus. Det er ikke noen skremmende lyder denne natten, utenom en dominerende stillhet. Heather og Mike går inn, men vi som tilskuer har gjennom filmens narrative løp plukket opp en mengde cues som tilsier at det er fare på ferde. Med cues rettet mot skrekkfilmgenren i bakholdet, er det også naturlig å anta at noe kan komme til å hoppe frem fra mørke kroker og kroker for å skremme oss. Som tilskuer er vår oppmerksomhet her på topp.

Situasjonen fremstår som veldig anspent og stressende. Anspent fordi filmen har vart så lenge at vi som tilskuer nå forventer å få finne ut hva som skjedde med Heather, Josh og Mike, stresset fordi kameraføringen i huset er i seg selv uoversiktlig med raske kamerabevegelser. Likt som tidligere scener hvor karakterene har løpt panisk rundt i skogen, virker det som om kamera svinges sporadisk frem og tilbake uten at det er noe vi kan feste blikket på.<sup>62</sup> Vi mister rett og slett oversikten, noe som ikke er ønskelig i et hus som antas å være hjemsøkt. Kontrollen som tilskuere ofte har gjennom klassiske genrekonvensjoner i forhold til skrekkfilm, er fraværende, og vi som tilskuer blir gitt få cues angående hva vi har i vente. Scenen og filmen ender på toppen av filmens største spenningskurve. Vi har allerede sett at noe skjedde med kamera som Mike hadde og vi hører Heather som skriker av full hals et annet sted i huset. Hun kommer ned i kjelleren, fortsatt skrikende. Vi ser Mike stående i et hjørnet og Heather fortsetter å skrike. Det er usikkert på om hun skriker fordi hun er redd eller fordi hun ser noe, men denne scenen gjør at tilskuerne sitter på kanen av setene i påvent av filmens avsløring. Så hører vi et dunk. Heathers kamera faller på bakken og bildet fryses. Filmen er ferdig.

Tilbake i virkeligheten sitter tilskueren med hjerte i halsen. Det er ikke noe mer informasjon om hva det var som fantes i skogen i Burkittsville. Var det hekse fra Blair, var det en psykopat eller var det kanskje Josh? Filmen etterlater seg et tonn av spørsmål, men det er ingen tvil om at som film så skremte den oss, og ikke minst så fanget den vår oppmerksomhet. Vi som tilskuer blir først invitert til å tro at vi ser en *cinéma vérité*-

<sup>62</sup> Igjen styrker filmstilen filmens troverdighet, da det ikke er prioritert å skape et tydelig og godt bilde for tilskueren, men at kamera er på mens filmens karakterer kjemper for deres liv.



dokumentar, før vi gjennom filmatiske virkemidler merker at filmens trusler og relasjoner til skrekkfilmgenren sniker seg på oss. Dette fører til at vi i økende grad forventer at noe forferdelig kommer til å skje. Selv om *The Blair Witch Project* egentlig ikke viser oss noen ting, så har Ebert en kort men presis forklaring på hvorfor denne filmen fungerer så godt som en skrekkfilm.

*«The Blair Witch Project» is a reminder that what really scares us is the stuff we can't see. The noise in the dark is almost always scarier than what makes the noise in the dark. (Roger Ebert 1999)*

Dette sitatet fra Ebert, peker i retning av en teori som Carroll har utviklet. En teori som er svært så relevant i filmer som *The Blair Witch Project* og andre filmer vi kan kategorisere som skrekk vérité, tanketeorien. Denne teorien forklarer hvordan tilskuere kan oppleve ekte emosjoner som redsel og frykt gjennom filmer og fjernsynsserier, uten å føle behovet for å rømme eller gjemme seg. Poenget til Carroll at vi ikke er direkte redde for et monster vi skjer på skjermen, men vi er redde for tanken om monsteret på skjermen. Dette illustrer han med et eksempel hvor vi tenker oss at vi står på kanten av en fjellhylle, ser ned, får grøssninger og blir redde. Vi vet vi står trygt, vi vet vi ikke kommer til å falle, men vi er likevel redde for tanken om å falle (Carroll 1990:79-80). Kunnskap, minner og assosiasjoner har også en stor rolle i Carrolls teori. Ta for eksempel karakteren Dracula. Gjennom tilskuernes erfaring med filmer som omhandler Dracula, skapes assosiasjoner og minner relatert til denne karakteren. Redselen som skapes hos tilskueren rettet mot Dracula er dermed ikke basert på redselen for at han kan drepe oss, men en redsel for hva Dracula står for (Carroll 1990:86). Gjennom tanketeorien til Carroll, kan vi se en forklaring på hvorfor filmer som *The Blair Witch Project* kan være ekstremt skremmende, samtidig som de ikke på langt nær avslører mye som tradisjonelle skrekkfilmer. Når det filmes i en mørk skog, vi vet karakterene er alene og det høres skumle lyder, er det ikke slik at tilskuerne er direkte redde for skogen karakterene befinner seg i, men tilskuerne er redde for tanken om det å være alene i en mørk skog med mange skremmende lyder rundt seg. Cues i *The Blair Witch Project*, spiller dermed på våre minner, tanker og assosiasjoner, og skaper en emosjon av frykt hos tilskuerne i denne type scener.

### **Kapittel 13: *Paranormal Activity***

*Paranormal Activity* er en amerikansk skrekkfilm regissert av Oren Peli. Den ble først vist på Screampfest Film Festival 2007, men ble ikke lansert før i 2009 gjennom Paramount Pictures. Denne filmen bygger på den samme fortellermåten og estetikken som var med på å gjøre *The Blair Witch Project* populær, men det er ingen tvil om at den også ble utgitt på et gunstig tidspunkt etter at skrekkfilmen *Cloverfield* (Reeves 2008)<sup>63</sup> hadde hatt en kommersiell suksess. Det virket som om folket hadde fått sansen for skrekk vérité-filmer, og i 2009 var det *Paranormal Activity* sin tur til å ta tilskuerne med storm.

Likt som *The Blair Witch Project*, er også *Paranormal Activity* en lavbudsjettfilm som forsøker å skremme sitt publikum på en effektiv måte ved å bruke cinéma vérité-filmstil. Katie (Katie Featherston) og Micah (Micah Sloat) har flyttet sammen i et nytt hus, og Katie har en følelse av at det spøker rundt henne. Micah har derfor gått til innkjøp av et avansert filmkamera, og er bestemt på å filme mest mulig de kommende ukene for å avdekke hva som skremmer Katie. Kamera kommer spesielt til nytte om natten da det kan filme mens Katie og Micah sover. Det viser seg først at det ikke er så mange ting som skjer i huset, men jo mer Micah viser interesse for å avsløre hva det er som forårsaker husets uforklarlige hendelser, jo mer er det som skjer. Spesielt om natten fanger Micah de utroligste ting på kamera, men når paranormale hendelser har blitt dokumentert og ikke en gang den klarsynte våger å hjelpe de er det virkelig fare på ferde.

#### **Kapittel 13.1: Markedsføring**

Etter lærdom fra *The Blair Witch Project*, ble det brukt mye tid på å markedsføre *Paranormal Activity*. En viktig del av markedsføringa var det å *ikke* fremstille filmen som om den var ekte. Det funket med *The Blair Witch Project*, fordi den satte i gang den nye stiltrenden innen skrekkfilmgenren, men tilskuerne er smarte nok til at det ikke går flere ganger. Filmen skulle derfor først og fremst være skremmende. I stedetfor å vise høydepunkter fra selve filmen som reklame, viste de tilskuers reaksjoner på filmen fra testvisninger (Hampp 2009). Visninger av *Paranormal Activity* ble satt opp på noen utvalgte collegeområder, spesielt rettet mot filmens målgrupper, for å generere snakk og å aktivere den effektive jungeltelegrafene. Etter kort tid begynte det å renne inn etterspørsler

---

<sup>63</sup> *Cloverfield* er en skrekkfilm hvor det filmes med håndholdt kamera gjennom hele filmen slik som det blant annet ble gjort i *The Blair Witch Project*., men hvor faren i filmen er et stort monster som knuser Manhattan, NY.

etter filmen og på filmens nettside kunne potensielle tilskuere trykke på en «demand»-knapp for å få filmen vist nær der de bodde. Jungeltelegrafene fungerte også i et raskere tempo enn tidligere. Sosiale medier hadde blitt en samlingsplass for målgruppen til *Paranormal Activity*, og ungdommer delte klipp, informasjon og snakket om filmen her. Prinsippet var enkelt. Hvorfor bruker mye penger på fjernsynskampanjer når man selv kan snakke direkte med kundene (Hampp 2009)? Det er tydelig å se at markedsføringen var en suksess da filmen med et produksjonsbudsjett på snau \$15.000, spilte inn i overkant av \$193 millioner på verdensmarkedet.<sup>64</sup>

### **Kapittel 13.2: Filmens anslag**

I det *Paranormal Activity* settes i gang, kommer det likt som i *The Blair Witch Project*, hvit tekst på enkel sort bakgrunn: «Paramount Pictures would like to thank the families of Micah Sloat, Katie Featherston and the San Diego Police Department».

Selv om denne introduksjonen på ingen måte forsøker å legge frem filmen som en sann historie, refererer en slik innledning naturlig nok til starten på *The Blair Witch Project* og cuer tilskuerne til at *Paranormal Activity* skal fremstå som en dokumentarisk skrekkfilm. Filmens historie forklares på en finurlig måte, ved at det føles som om den starter in medias res og det er ingen velkomst til hjemme dokumentaren. Vi ser noen tilfeldige klipp av Micah som filmer rundt om i leiligheten, før han filmer Katie som kommer hjem. Gjennom en samtale mellom Micah og Katie, får tilskuerne vite at de planlegger å filme dagligdagse ting for å kanskje fange på kamera hva det kan være som gjør at Katie føler seg hjemsoekt. På denne måten innledes filmen på en ukonvensjonell måte, fordi vi som tilskuer får vite hva kamera skal brukes til gjennom samtaler mellom Micah og Katie, men ikke gjennom en presentasjon av en films historie ment for tilskuerne.

Mesteparten av filmens anslag brukes på å etablere filmens karakterer og deres forhold til hverandre. Også i denne filmen er det skuespillernes ekte navn som brukes som karakterenes navn, og filmen får derfor raskt et preg av realisme både gjennom karakterene og gjennom filmstilen som brukes. Selv om ikke det er en dokumentar som bevisst produseres, men mer en hjemmevideo, så fremmes cinéma vérité-stilen ved at det er Micah som er ute etter å gjøre filmatisk research av det overnaturlige. Det er stort sett han som er

<sup>64</sup> Box Office Mojo: Paranormal Activity. <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=paranormalactivity.htm>

fotografen og filmens forteller. På den måten blir han tilskuernes reporter på stedet og styrer tilskuernes gaze inn i filmens «virkelighet».

Tilskuerne blir delvis introdusert for filmens aktuelle farer i filmens anslag, noe de ikke ble i *The Blair Witch Project*. I *Paranormal Activity* høres det tidlig en underlig lyd mens karakterene er i stua. Mens Micah går for å undersøke hva denne lyden er, sitter vi som tilskuer å holder pusten i påvent av at noe skal skje. Denne gangen er det bare isbitmaskinen og vi kan puste lettet ut. Det tar likevel ikke lang tid før det faktisk skjer noe urovekkende. Micah og Katie legger seg, og Micah har satt opp kamera til å filme gjennom hele natten, samtidig som det tar opp lyd. Kamera er ikke et dårlig kamera med dårlig oppløsning, men er et dyrt kamera som filmer klare bilder selv når det er mørkt. Lyddoptakeren er også sensitiv nok til at den kan ta opp lyder som også foregår utenfor rommet. Mens filmens karakterer sover, blir tilskueren vitne til det som skjer på natten. Først og fremst er det å kikke inn i et tomt og mørkt soverom skremmende i seg selv. Det er ingen måte å vite hva som kan komme til å skje, så filmens tilskuerne skjerper sansene, spesielt når det høres en knirkelyd etterfulgt av en dunkelyd og så lyden av at noe metallisk faller på gulvet.

Filmens anslag skaper både en nærhet til karakterene, samt at den etablerer en emosjonelle stemning hos tilskuerne ved å introdusere det truende tidlig i filmen. Selv om man ikke blir direkte skremt, slik som i en tradisjonell skrekkfilm, blir våre emosjoner hevet til et anspent nivå flere ganger i løpet av filmens anslag og skaper en spent stemning. Dette legger også grunnlaget for resten av filmens emosjonelle utvikling for tilskuerne. Vi vet at en film som dette har som mål å skremme oss og vil bare bli verre, vi vet bare ikke hvor ille.

### **Kapittel 13.3: Skrekken dominerer**

*Paranormal Activity* er primært en skrekkfilm som bruker filmstil hentet fra *cinéma vérité*. I filmen er det to hovedkarakterer som følges, og tilskuerne vet at det er stor sannsynlighet for at en eller begge karakterene dør. Dette er basert på skrekkgenrens konvensjoner og tilskuernes minner fra hva som har skjedd i lignende filmer tidligere. Filmene er ikke lagt opp til å være en dokumentar, men den er lagt opp til å skremme, noe den gjør svært effektivt.

En av de smarteste stilistiske valgene gjort i denne filmen er at mye av filmmaterialet er hentet fra karakterens soverom. Mens karakterene sover sitter tilskuerne på kanten av godstolen for å følge med på hva som skjer. Filmens mise en scène er i disse scenene enkel. Det som er innenfor kameraets visuelle felt er karakterenes seng, som de sover i. Et nattbord med en blomst på, og et nattbord med en lampe på. Rommet i seg selv fremstår som et helt standard soverom, men det er to ting som setter sitt uhyggelig preg på scenene filmet i dette rommet. Det ene er hvordan filmkameraet belyser rommet i nattmodus med en blå-grønn fargetone. Det er kaldt, grøssent og om tilskueren i tillegg er plassert i en mørk kinosal, er den totale atmosfæren alt annet enn en beroligende soveromsatmosfære. Den andre er at soveromsdøren er åpen, noe som utvider hvor mye som kamera kan fange opp visuelt. Her ser man både trappen som går opp til andre etasje hvor soverommet er, gangen mot andre rom i samme etasje. Samtidig blir det også fremhevet hvor mye innenfor kameraets synsfelt som er dekket av mørke skygger, som gjør det vanskelig å se potensielle ånder, monstre eller andre trusler. At det heller ikke er noen musikk som akkompagnerer bildet, forsterker også den uhyggelige atmosfæren med en markant stillhet. Svarene på å finne ut hva som hjemsøker Katie kan dermed kun oppdages ved å nistire på skjermen. Tradisjonell skrekkfilm har ofte tydelige cues som forteller tilskuerne når det skjer noe skummelt. Dette gjør at tilskuerne kan velge å se bort fra skjermen og delvis bryte med en redd emosjon skapt av filmen. I *Paranormal Activity* er det ingen tydelige cues, og det å se bort fra skjermen kan føles som om man går glipp av viktige visuelle hendelser. Som tilskuer kan man derfor ikke se vekk fra skjermen, selv om noe kan skremme oss når som helst.

Den tredje natten er et godt eksempel på hvordan det å filme soverommet bygger en emosjon av uhygge hos tilskuerne, og samtidig cuer tilskuernes oppmerksomhet om at det kan komme til å skje noe ille snart. I filmen spoles det fra ca. halv ett om natten til to over to om natten, og den eneste bevegelsen i rommet er de to karakterene som flytter litt på seg i senga. Når klokka begynner å gå normalt igjen sitter tilskueren igjen med sansene skjerpet. Det er ingen lyd, bildet føles ut som et stillbilde, men øynene våre finkjemmer filmens ramme på jakt etter noe unaturlig. Dette er fordi at når kamera ikke lenger spoler fremover, forventer tilskueren at noe skal skje. Siden det er midt på natten og karakterene ikke aner noen fare mens de sover, er det lett å forestille at det kommer noe skummelt.

Etter noen uendelige lange sekunder<sup>65</sup> på pinebenken, høres det først noen rare lyder, så beveger døra seg. Det høres ut som en vind går igjennom rommet. Som tilskuer med sansene i full beredskap kan det nærmest føles som en kald trekk går nedover ryggen, mens pusten holdes i påvent av noe mer. Døra beveger seg tilbake og det er det siste paranormale som skjer denne natten. Selve hendelsen er ikke av de skumleste, men oppbyggingen og spenningen i scenen i påvent av at man skal skvette eller oppleve noe skremmende, er mer enn høy nok til å drive filmens emosjonelle stemning videre, selv uten et emosjonelt utbrudd.

Det er scenene på soverommet som er de absolutt mest skremmende. Blant annet blir tilskuerne vitne til at Katie tilsynelatende går i søvne, vi ser at skapningen etterlater seg fotspor når Micah legger ut hvitt pulver rundt om i andre etasje hvor de sover. Lyset i trappen går på og av, og skumle og uforklarlige lyder som høres om natten. Etter at tilskuerne har fått oppleve filmens trussel i økende grad så setter *Paranormal Activity* inn støtet de siste tjuefem minuttene. Den attende natten ser vi først at lyset i trappen slås på, etterfulgt av lyden av tunge skritt som høres ut som om de kommer nærmere og nærmere. Så slås lyset av igjen. Micah hører dette og våkner. Han går forsiktig rundt senga for å undersøke lydene, og i det vi tror vi har sett alt av nattens paranormale hendelser smeller døra igjen. Lyden er høy og føles nesten for høy, da filmen frem til dette øyeblikket ikke har vært preget av noen høye lyder. Det er derfor fort gjort å hoppe i setet når døra smeller. Tilskuerne blir utsatt for et auditivt sjokk som gir emosjonelt utløp for en lang oppbygging av spente emosjoner underveis i filmen. Samtidig som vi ikke bare bygge spenning, men virkelig skvetter til, føres og filmen mot emosjonelle klimaks.

I alle de skremmende sekvensene i *Paranormal Activity*, er det viktig å merke seg hvordan det å ikke bruke ikke-diegetisk lyd påvirker disse scenene. I skrekkfilmer er det ofte ikke-diegetisk musikk eller andre auditive signaler som cuer tilskuerne for faren som kommer (Sipos 2010:238-239). Et illustrerende eksempel er hvordan den ikoniske ikke-diegetiske lyden i *Jaws* melder haiens nærvær. Ikke alle monstre har et eget musikalt motiv, men ofte vil filmatiske trusler i skrekkfilmer advare tilskuerne på forhånd gjennom lignende auditive cues (Sipos 2010:239). I relasjon til *Jaws*, er det mange som også husker hvordan Steven Spielberg lurte tilskuerne mot slutten av filmen da haien angrep, uten det musikalske

---

<sup>65</sup> Det føles i alle fall som om sekundene er uendelig lange

motivet som hadde blitt spilt så mange ganger på forhånd. At stillhet brukes som et cue rett før det skjer noe skremmende er ikke et ukjent fenomen, og måten tilskuerne skremmes på kalles for auditive sjokk. Når en film implementerer denne effekten dempes lyden radikalt en kort periode og skaper en anspent stillhet som gjør at tilskueren forventer farer. Dette etterfølges av en høy lyd som effektivt skremmer tilskuerne og etablerer en stemning som åpner for flere sjokk og farer (Sipos 2010:243-244). Nattscenene i *Paranormal Activity* preges av tilnærmet total stillhet, for utenom når man hører filmens paranormale skapning. Dette gjør at stillheten i seg selv blir et auditivt cue på fare. Det er umulig å vite hva som kan dukke opp foran kamera og hvilke lyder som bryter den totale stillheten.

Filmens siste scenen foregår også på soverommet. Katie har begynt å oppføre seg merkelig og hun vil ikke lenger forlate huset. Den tjueførste natten er den siste. Stillheten brytes ved at Katie raskt reiser seg opp av senga. Det ser ut som om hun går i søvne, men mens hun ser på Micah som sover trekkes sengeteppeet av han, men det er ikke Katie som gjør det. Hun går rundt sengen og ser på han i nesten to timer før hun går ut av rommet. Frem til nå har det vært helt stille. Man føler man sitter og holder pusten og venter på at noe skal skje, spesielt når Katie forsvinner ut av rommet. Plutselig skjærer stemmen hennes gjennom stillheten og hun hyler «Micah!!». Han våkner og stormer ut. Etter noe skriking blir det igjen stille. Kamera filmer nå et tomt rom og vi kan ikke annet enn å vente. Så hører vi noen skritt. De er tunge og det virker nesten som om føtter smelles ned på trappetrinnene. Så er det stille igjen. Som tilskuer holder vi pusten og hjertet slår så hardt at vi nesten kan høre det. Så hører vi en høy uforklarlig lyd som om et lufttrykk blir presset ut av et slags rør, og Micah blir kastet i en unaturlig høy hastighet mot kamera, og mot oss. Her gir vi utløp for alle de emosjoner som har bygget seg opp gjennom filmens narrativ, skvetter til, gisper etter luft og noen kanskje skriker litt. Men det er enda ikke over. Katie står i døråpningen og det ser ut som om hun er dekket av blod. Hun lener seg over Micah som ligger urørlig på bakken, før hun ser på kamera og tilskuerne rett i øynene, som om hun skal gå til angrip på oss før skjermen går i sort. Som tilskuer kan vi endelig puste ut. Vi kan la skuldrene dette ned og vi kan trekke oss ut av den fiksjonelle verden og si til oss selv: «Det var bare en film», men det er ingen tvil om denne filmen virkelig skremmer.

### **Kapittel 13.4: Rollen til cinéma vérité-stilen**

Da *Paranormal Activity* kom ut, hadde den dokumentariske cinéma vérité-stilen blitt brukt i flere skrekkfilmer og tilskuerne var klar over at filmen på ingen måte forsøkte å fremstille seg som en ekte dokumentar. I alle filmer og fjernsynsserier får tilskuerne en forespørsel om å leve seg inn i historien som skal fortelles, og å føle det mediet kan tilby. Dette er uavhengig om det er en dokumentar eller fiksjon. Det er dermed opp til tilskueren selv om de ønsker å bli emosjonelt grepet av en film eller fjernsynsserie, eller om de ønsker å forkaste historien som tilbys. Når en skrekkfilm tar i bruk cinéma vérité-stil, er dette en invitasjon til å leve seg inn i filmens hendelser som om det var hendelser fra den virkelige verden. Tror man på filmens premiss blir også mulighetene for å oppleve det filmen tilbyr av emosjoner stor.

Fjernsynsprogrammer og filmer som tar for seg det paranormale, ser ut til å være noe mange liker. Legges til et dokumentarisk preg, skaper dette et virkelighetsbegjær hos tilskueren. Altså, det skapes et ønske om å se noe fra den virkelige verden. Selv om skrekkfilmer som bruker cinéma vérité-stilen ikke påstår de er ekte, berører mange av denne typen filmer og fjernsynsserier temaer som mennesker ikke finner usannsynlig, så sant ikke filmens monstre vises. Et eksempel på et slikt program i Norge er *Åndenets Makt* (TVNorge 2005 - ). Denne serien gjenskaper overnaturlige hendelser som ekte mennesker har opplevd og klarsynte hjelper til med å sende åndene dit de hører hjemme. Om det er sant eller ikke er det ingen som vet, men mange å tro at at det de ser på er noe som *kan* være sant.

Når tilskueren aksepterer filmens premiss, ser vi at cinéma vérité-stilen brukes til mye av det samme som den ble brukt til i *The Blair Witch Project*. Først og fremst kommer vi tett på filmens to karakterer Micah og Katie, ved at det filmes både når de har fikset seg for dagen og ser representable ut, men også tidlig på morgenen eller rett etter de har hatt sex og ikke er pynta for kamera. Dette kamera er heller ikke av noen dårlig kvalitet. Bildet er klart, selv om natten, men det er en mangel på teknisk kompetanse hos karakterene som filmer. Dette ser vi ved at det ikke er noen god bruk av zoom, klipping, panoreringer og lignende. På tross av kameraets gode kvalitet, skaper det profesjonelle tekniske fraværet et troverdig indeksikalt bånd i forhold til det som filmes. Altså det vi ser er det som har skjedd foran kamera tilfeldig.



Selv om mange av filmens skumle scener foregår mens kameraet står på en tripod på soverommet, blir tilskueren også tatt med rundt i huset på dagtid. Det er oftest Micah som styrer kamera, og ved at tilskueren får oppleve filmen gjennom hans point of view skapes også filmens gaze. Når kamera filmer på dagtid blir det også anerkjent av filmens karakterer. Når det snakkes til den som filmer, føles det ut som om det snakkes direkte til oss. På natten blir tilskuernes blikk inn i den fiksjonelle verden plassert på en tripod, men det gir også et innblikk i hva som skjer på soverommet før karakterene selv vet det. Tilskuernes gaze er i disse situasjonene ikke point of view, men tilskuerne gis likevel et eksklusivt innblikk i hendelsene på soverommet.

Mens karakterene sover, er filmens tilskuere observatører inn i en verden de selv ikke er delaktige i. Lyder høres, det er fotavtrykk på gulvet, dører og laken beveger på seg. Måten tilskueren blir inkludert i denne filmen skaper en følelse av at man står i et mørkt hjørne og observerer alt som skjer på soverommet. Denne posisjonen aksepteres med glede, da tilskuerne får anledning til å observere under en periode av døgnet hvor et kamera ellers ville vært slått av. Tilskueren er nå alene om å observere hendelsene på soverommet, pusten holdes og det er et håp om at filmens trussel ikke oppdager oss der vi står i mørket. Som Nichols nevner, er et av de mest dramatiske tingene tilskuerne kan oppleve gjennom en films gaze, er at noen dør foran kamera. Dette er en situasjon hvor vi føler vi har en sterk forbindelse til filmens karakterer, samtidig som vi er på utsiden å ser inn i en virkelighet vi ikke kan hindre. Dette gjelder spesielt den siste scenen i *Paranormal Activity* hvor Michael dør. Vi som er vitner til dette gjennom filmkameraet sitter og måper i sjokk, uten å vite hvordan vi skal reagere og uten muligheten til å fysisk tre inn i situasjonen for å hjelpe.

Det er tydeligere at *Paranormal Activity* er en skrekkfilm, enn hva *The Blair Witch Project* var. Fra filmens start er noe overnaturlig som foregår, men selv om vi observerer overnaturlige hendelser, ser vi aldri monstret selv. Dette gjør Carrolls teori om tanketeori igjen spiller en stor rolle for hvordan filmen trigger vår redsel. Det er få tydelige cues som signaliserer filmens trussel, utenom den ofte dominerende stillheten. De fleste situasjoner skjer om natten, men siden kamera oftest er plassert på tripoden på denne tiden av døgnet, mister filmens tilskuere muligheten til å skape seg et overblikk over rommet noe de ellers har gjennom en tilskuers point of view. Det statiske bildeutsnittet gjør at tilskuernes eneste

mulighet til å finne cues på noe truende, er å selv finkjemme hvert eneste hjørne, hver eneste skygge og hver eneste sted noe paranormalt kan skje. På denne måten overlates mye av filmens trussel til tilskuernes fantasi, og i vår egen fantasi er det ingen begrensninger på hva som er mulig.

### **Kapittel 14: *The Last Exorcism***

I 2010 kom skrekk vérité-filmen *The Last Exorcism* (Daniel Stam), en film som blander et kjent tema innenfor skrekkfilmen, eksorsisme, med den dokumentariske cinéma vérité-stilen. I motsetning til de to foregående filmene som har blitt analysert, ble det ikke tatt i bruk noen innovative måter å markedsføre denne filmen på. Filmens hovedperson er Cotton Marcus (Partick Fabian). Han er prest i hjembyen Baton Rouge, Louisiana, og her bor han sammen med sin kone og sønn. Fra han var liten har han blitt oppdratt til å spre Guds ord og å utføre eksorsismer. Likevel har han selv mistet troen på både Gud og demoner. Eksorsismene han utfører handler mer om triks og illusjoner, ikke om ekte demoner. Etter å ha lest om en ung gutts dødsfall etter en eksorsisme, bestemmer Cotton seg for å slutte i sin jobb og isteden avsløre hva som gjøres under en såkalt eksorsisme. Han leier derfor inn kameramannen Daniel (Adam Grimes) og lydkvinnen Iris (Iris Bahr), og velger ut ett av mange brev som etterspør en eksorsist. Cotton og hans dokumentarteam er ute etter å dokumentere og avsløre den bevisste løggen som en eksorsisme er, men de oppdager raskt at problemene hos Sweetzer familien er mye større enn først antatt.

Turen ut til familien Sweetzer og møtet med jenta Nell, som tilsynelatende er besatt av en demon, virker ingen ting annet enn normalt. Cotton gjennomfører derfor en eksorsisme bestående av røykeeffekter og andre illusjoner, før han påstår at demonen er ute av jenta og at familien og dens gårdsdyr er trygge. På motellet den natten, dukker en katatonisk Nell plutselig opp på rommet til Cotton. Dette er starten på et innblikk i en virkelig demonisk besettelse og ikke minst en farefull ferd for Cotton og hans reisefølge.

#### **Kapittel 14.1: Filmens anslag**

I *The Last Exorcism* er det ingen tekstplakat før filmen settes i gang. Dette kan peke i retning av holdningen som ble påpekt i forbindelse med *Paranormal Activity*, at det ikke lenger er noe behov for å late som om en skrekk vérité-film er ekte. Tilskuere flest kjenner til genren og stilen, de er klar over hvordan type skrekkfilm de skal se, og de fleste

tilskuerne har antagelig akseptert filmens premiss før velger å se på den.

Det virker først som om denne filmen starter in media res, rett inn i hverdagen til Cotton Marcus og hans familie. Det første bildet i denne filmen er av Cotton som barberer seg, etterfulgt av noen tilfeldige klipp hvor han stryker skjorta si og skriver noen notater. Det er ingen stemme som forteller hva det er vi ser, noe som signaliserer filmens tilskuer om å fokusere på det visuelle ved filmens anslag. Å rettlede tilskuerens fokus på denne måten gjør at den dokumentariske filmstilen blir fremhevet og cuer både emosjonelle assosiasjoner rettet mot den dokumentariske stilen, men også mot andre skrekkfilmer som har tatt i bruk cinéma vérité-stilen tidligere. Som tilskuer forbereder vi oss emosjonelt på å både se noe dokumentarisk og noe tilhørende skrekkfilmgenren.

Etter denne korte sekvensen på snau 30 sekunder, virker det som om filmen starter på nytt gjennom en mer tradisjonell dokumentarisk innledning, som starter med et oversiktsbilde av huset til Cotton og familien. Stedsnavnet «Baton Rouge, Louisiana» har blitt lagt på bildet og er plassert nede i det ene hjørnet, noe som raskt avslører at filmen vi ser har hatt en større grad av etterbehandling enn filmene *The Blair Witch Project* og *Paranormal Activity*, som fremstår som filmer kun basert på gjenopptaget opptak.<sup>66</sup> Det innledende oversiktsbilde er i en enkel dokumentarisk stil, som bringer oss inn på Cotton hans familie, spesielt hans rolle både som prest og som eksorsist. Cotton er en vanlig familiemann med en noe uvanlig jobb. Utover det å være prest har han også fulgt i slektens fotspor ved å være en eksorsist. Cottons far er svært overbevist i sin rolle og har utført 150 eksorsismer, men Cotton har vært i sterk tvil helt siden hans sønn ble født for tidlig. Det var da ikke opp til Gud å redde sønnen, men det var opp til legene. Cotton fortsatte likevel å preke i kirken, men fordi han har fått øynene opp for det faktum at eksorsismer kan forårsake barns død, ønsker han å avsløre eksorsismer for det lureriet det virkelig er. Det er dette som er hensikten med å lage en dokumentarfilm, å avsløre den virkelige sannheten. Blant en bunke brev, velger Cotton derfor ut ett tilfeldig et som skal bli filmens illustrerende eksempel på hvordan han, ved hjelp av triks og overtro, kan fordrive demoner som kun eksisterer i folks egne tanker.

---

<sup>66</sup> Ofte blir filmer cinéma vérité-genren referert til som «found footage» filmer. Jeg mener dette begrenser de filmene som bruker denne stilen og ønsker dermed å heller kalle denne type filmer for skrekk vérité.

Om tilskuerne mot formodning ikke er kjent med hvordan film de skal se, er det ingen ting i filmens anslag som tilsier at dette er noe annet enn en dokumentar. Intervjuer med Cotton, kona og sønnen, hvor de alle prater direkte til kamera, blandes med klipp fra Cottons hverdag hvor han hovedsakelig er i kirken og preker. Filmens karakterer gjør en god jobb med å fremstå naturlig foran kamera, spesielt i intervjuene. Det som sies virker naturlig og uplanlagt, og fremstår som om det er hentet ut i fra en ekte dokumentarfilm. Historier om hvordan Cotton ble lært opp til å være en barnepredikant blir visuelt illustrert via noen gamle sorthvitt-bilder. Dette gjør at tilskuerne får en følelse at dette er autentiske familieminne, og ikke noe som er skapt av filmens regissør. Likt som andre skrekkefilmer som tar i bruk den dokumentariske *cinéma vérité*-stilen, er det tydelig at det er filmet med håndholdt kamera. Bildet står aldri helt stille, men det er heller ikke forstyrrende mye bevegelser. Alt i alt vektlegges den dokumentariske filmstilen mye i filmens anslag: oversiktsbilde, intervjuer, bilder for å illustrere Cottons barndom, ristende kamera og det fortelles mer enn det vises. Det er spesielt én ting som for den erfarne tilskuer kan avsløre at dette ikke er en dokumentarfilm. Filmens karakterer spilles av skuespillere, noe som ikke er tilfellet i *The Blair Witch Project* eller *Paranormal Activity*.

Selv om ingen av filmens skuespillere regnes som veldig kjente, eller er såkalte Hollywood A-kjendiser, har både Patrick Fabian som spiller Cotton Marcus og de fleste andre i filmen, vært med i tidligere film- og fjernsynsproduksjoner. At filmens skuespillere kan gjenkjennes som skuespillere, risikerer at illusjonen rundt filmen som dokumentar kan slås huller i, men denne risikoen er ikke nødvendigvis kritisk for tilskuernes innlevelse i filmen. Ettersom skuespillerne er mindre kjente, er det antagelig et flertall av tilskuerne til denne filmen som ikke klarer å gjenkjenne skuespillerne. Skulle tilskuerne mot formodning gjenkjenne skuespillerne, er de likevel så lite kjente at teorien om «off with her head» består. Altså at siden tilskuerne ikke har noen sterk tilknytning til skuespillerne, er det heller ingen ting i filmen som stopper filmskaperne i å drepe hvem som helst. Alle er derfor under like stor risiko gjennom hele filmens narrative løp. Det er også viktig å poengtere at den dokumentariske stilen hovedsakelig brukes som et stilistisk grep, ikke for å få filmen til å fremstå som en autentisk dokumentarfilm, slik mange mener *The Blair Witch Project* gjorde.

## Kapittel 14.2: Den dokumentariske stilen vektlegges

I *The Last Exorcism* blir den dokumentariske cinéma vérité-stilen vektlagt gjennom store deler av filmen. Filmen fremstår hovedsakelig som en lang reportasje, noe som knytter filmens cinéma vérité-stil opp mot dens opphav innenfor nyhetsgenren. Dette bidrar til å lure tilskuerne til å tro at historien de er vitne til forholder seg tettere opp mot en dokumentar, enn den gjør en skrekkfilm. Mens vi følger Cottons besøk hos familien Sweetzer, pendler filmen frem og tilbake mellom å vise oss skumle og truende scener, for så å påstå at alt vi ser er i sammenheng med at Nell er psykotisk, ikke at hun er besatt av en demon. Ved at denne filmen holder sterkt på påstanden om at dette ikke dreier seg om noen demonisk besettelse, og at det heller ikke er noe som fremstår som direkte demonisk, fastholdes filmens dokumentariske illusjon lenger enn forventet i en slik film. Tilskuerne er bevisste på at de ser på en skrekkfilm, men ved hjelp av filmens narrative utvikling og dokumentariske stil, skapes det en stor nysgjerrighet og fascinasjon rundt Nell og hva som feiler henne. Er hun besatt av en demon? En trussel ofte relatert til en skrekkfilm, eller er det ei jente med psykoser? En mer naturlig trussel som heller ikke er ukjent for dokumentarfilmers tematikk. Dette narrative spillet mellom psykose og demon fremstilles likevel mer enn skummelt nok, slik at den overordnede emosjonen som cues tilskuerne er redsel og bekymring i relasjon med Nells uberegnelighet. Dette trekker filmens tilskuere inn inn i filmen, som også ønsker å avsløre sannheten om Nell, sammen med Cotton og hans dokumentarteam.

Den dårlige bildekvaliteten som var i *The Blair Witch Project*, ser det ut som om de fleste skrekk vérité-filmer har gått bort i fra. Det som har blitt beholdt er, som nevnt i filmens anslag, det ustødige og ristende håndholdte kamera, mangel på finteknikk innen kameraføring og at tilskuerne følger en karakters point of view. I *The Last Exorcism* er det dermed kameramannen som skaper tilskuernes gaze inn i filmen. Det sterkeste illustrerende eksempelet på hvordan også denne filmen bruker denne filmstilen for å skape nær relasjon til filmens dramatiske handling, uten at man egentlig blir vist noe spesifikt, er i filmens avsluttende sekvens. Denne sekvensen er rett etter at Cotton og filmteamet har vært vitner til at den lokale pastoren har samlet flere av byens innbyggere, for å være vitner til Nell som føder en demon som siden blir kastet på bålet. Her rister kamera mye og det blir zoomet sporadisk inn og ut. Cotton går inn mot bålet flammer og kamerateamet oppdages. Daniel og Iris må flykte uten Cotton og gjennom filmstilen virker det som om vi som

tilskuer også løper. Visuelt minner denne sekvensen mye om hvordan truslene i *The Blair Witch Project* ble presentert. Vi hører noen løpe og det lille vi ser av stener, grus og busker, foregår ut i fra kameramannen Daniels point of view. Stilen bidrar dermed til at filmens tilskuerer føler seg like desorientert i den mørke skogen som Daniel er. Iris blir fort tatt og vi observerer gjennom Daniels kamera at noen hakker løs på henne. Daniel fortsetter å løpe lengre inn i skogen, helt til han føler seg trygg på at han er alene. Kamera panoreres ustødig rundt, bevegelsene roes ned før Daniel og tilskueren gjennom kameraets gaze, plutselig står ansikt til ansikt med Caleb som angriper. Kamera faller ned på bakken og filmen er ferdig. Denne sekvensen bringer tilskuerne inn i filmens hektiske sekvens gjennom filmens cinéma vérité-stil, og man føler seg nærmest utslitt når filmen går til rulletekst.

Håndholdt kamera har blitt brukt i mange skrekkfilmer for å skape en illusjon av en realistisk trussel i desorienterende omgivelser, men det virker ikke som om det å bruke denne stilen i fiksjonsfilm har gjort den mindre effektiv. Selv om vi ser denne type filmstil i fiksjonsfilmer og -serier, ser vi også denne filmstilen i økende grad i nyhetsdekninger hvor situasjonens eneste visuelle bevis stammer fra blant annet mobiltelefoner og nettbrett. De kaotiske bildene er derfor sterkt rotfestet i noe tilskuerne assosierer med virkeligheten og dramatik. Denne assosiasjonen er noe denne type skrekkfilmer spiller sterkt på for å vekke emosjoner hos tilskuerne, som kan forsterkes gjennom filmens utvikling. På grunn av dette er det derfor fort gjort å sitte anspent så lenge handlingen foregår, selv om vi ikke nødvendigvis tror at det vi ser på er virkelig. Er situasjonen i en fiksjonsfilm dramatisk, blir vi som tilskuer cuet på mange måter for å mest mulig leve oss inn i denne dramatikken

Den ustabile kameraføringen skaper en sterkere relasjon til filmens karakterer, handling, trusler og filmens mest hektiske øyeblikk, men om tilskueren skal få en følelse av et virkelighetsbegjær, er det flere stilistiske grep som må til for at historien som presenteres skal være troverdig nok for tilskuerne. Som allerede etablert må tilskuerne akseptere premisset som ligger rundt filmens narrativ for at filmen skal ha mest mulig emosjonell effekt. Tilskuerne må kunne tro på det som fortelles og måten det fortelles på. Det er derfor viktig å ta i bruk flere estetiske trekk hentet fra den dokumentariske cinéma vérité-stilen, for å skape en dokumentarisk ramme både visuelt og auditivt rundt filmen. Troverdigheten til filmens dokumentariske stil og emosjoner relatert til dette, må være etablert før filmens

skrekkfilmkomvensjoner sakte men sikkert implementeres og tydeligere cuer emosjoner relatert til skrekk og skrekkfilmgenren.

Et grep som *The Last Exorcism* gjør i mye større grad enn de to foregående filmene analysert, er bruken av intervjuer. Både *The Blair Witch Project* og *Paranormal Activity* forholder seg stort sett til personen bak kamera som en venn og en samtalepartner, og mindre som en person de skal gi opplysninger til, selv om det i *The Blair Witch Project* er noen få intervjuer med lokalbefolkningen i Burkittsville. I *The Last Exorcism* derimot er det opplagt at Cottons film var ment som en dokumentarfilm fra starten av, og er derfor lagt opp til at intervjuer spiller en stor rolle i formidlinga av hans historie og forsøket på å avsløre eksorsismers lureri. I filmens anslag er det flere intervjuer med Cotton, med hans kone, hans sønn og senere med Nell og hennes far. I intervjuene varieres det i stil, hvor de som blir intervjuet noen ganger bare sitter og forteller, mens andre gang er det spørsmål fra enten Cotton eller Iris vi kan høre. Om ikke det er intervjuer, er det ofte Cotton som snakker til kamera for å gi steg for steg beskrivelser av hva han har gjort, gjør og skal gjøre. Alle snakker direkte til kamera. På denne måten skapes det en illusjon av at informasjon og historier fortelles direkte til tilskuerne som ser på filmen. Tilskuerne blir dermed posisjonert inn i filmen og føler de sitter rett ovenfor filmens karakterer.

Denne nærheten til filmens karakterer finner også sted i *The Blair Witch Project* og i *Paranormal Activity*, men i *The Last Exorcism* blir ikke tilskueren en del av private opptak på samme måte. Tilskueren må bli fortalt store deler av trusselens utvikling. På den måte blir vi posisjonert som en reporter på opptaksstedet som blir fortalt informasjon, men får ikke oppleve det som blir fortalt og selv, til å begynne med. Dette etablerer grunnlaget for skrekken i *The Last Exorcism*, men skaper få emosjoner hos tilskuerne selv. Tilskueren blir derimot invitert til å føle filmens trusler når filmens point of view vektlegges. Dette skjer som nevnt i filmens siste sekvens, men er kanskje enda sterkere når Nell tar med seg kamera en natt. Lyden av Nells pust høres tydelig idet hun går ned trappen, ut døren og inn på låven. Her finner hun familiens hvite katt som hveser mot kamera mens kamerabildet hviler på det lille dyret, før kamera brukes som slagvåpen. Kameraets linse dekkes av blod og emosjonen av sjokk, avsky og kvalme dukker, etter å ha vært vitne til drapet på et uskyldig husdyr. Tilskuerne posisjoneres så de virkelig føler de er en del av denne scenen, helt til de bevisst ønsker oss ut av kattedrapet.

Både gjennom filmens intervjuer, filmens point of view filming og andre stilistiske elementer hentet fra cinéma vérité, virker det som om tilskuernes virkelighetsbegjæret utnyttes for å vise en del av en verden de ikke er en del av utfolde seg foran deres øyne. På trygg avstand lar vi nysgjerrigheten råde og våger oss inn på tematikk som eksorsismer, hekser og paranormale vesener. Interessen av å se et stykke virkelighet, selv om det bare ser slik ut, gjør at plottet og plottets utvikling vektlegges tydelig i denne filmen. Auditiv og visuell informasjon, og argumentene for og imot demonisk besettelse, må settes opp mot hverandre av hver enkelt tilskuer helt til filmens slutt presenterer et definitivt svar. Den dokumentariske stilen holder dermed et godt grep om tilskueren ved bruken av dokumentarisk stil, før skrekkfilmgenren kommer eksplisitt til syne.

### **Kapittel 14.3: Dokumentarstil + skrekkfilmkonvensjoner = sant**

Likt som i *Paranormal Activity*, er det ingen ting i *The Last Exorcism* som hevder at filmen er en dokumentar fra virkeligheten, men heller ingen ting som sier at det ikke er en dokumentar.<sup>67</sup> De dokumentariske stilgrepene fungerer som en draging tett inn på filmens karakterer og inn i filmens historie, samtidig som de senere skaper kaos og intensifiserer filmens mest skremmende sekvenser. Denne filmen har likevel ikke stolt på at den dokumentariske stilen er effektiv nok alene når det gjelder å skremme filmens tilskuere.

Den dokumentarisk stilen som preger filmens første del, er også med på å delvis skjule flere av filmens tilknytninger til skrekkfilmens tradisjonelle konvensjoner. Først og fremst tar filmen opp en tematikk som ikke er fremmed i den virkelige verden, men som samtidig også har vært mye brukt i skrekkfilmgenren.<sup>68</sup> Handlingens geografiske plassering spiller også på en generell oppfatning om hvordan religion står ekstremt sterkt i sørstatene i USA, og i filmen poengteres det at religioner som voodoo, romersk katolisisme og pinsebevegelsen alle gnisser mot hverandre. Selve huset til Sweetzer-familien ligger et stykke fra hovedveien og blir på denne måten svært isolert fra omverden. Denne isolasjonen forsterker tilskuernes emosjoner hver natt i filmen, da det er på natten Nell

---

<sup>67</sup> ... men for den kunnskapsrike skrekkfilmtilskuer kan produsentens navn Eli Roth være en avslørende faktor for at dette er skrekkfilm.

<sup>68</sup> Søker du på ordet eksorsisme på google.no er det første treffet en artikkel fra Dagbladet skrevet av Sigrid Moe (13.04.2012) med tittelen «Ga tiåring elektrosjokk med kabler - skulle drive ut onde ånder», med supplerende undertittel: «Nok et foreldrepar mistenkt for tortur». <http://www.dagbladet.no/2012/04/13/nyheter/eksorsisme/utenriks/tortur/21090461/> (Sist lest: 16.02.2014)



tilsynelatende «går i søvne» og utfører onde handlinger. At natten er sentrum for ondskaperen kan spores tilbake til skrekkfilmgenrens røtter i den tyske ekspresjonismen. Filmens tilknytning til den tyske ekspresjonismen kan også sees i sammenheng med det håndholdte kamera som tilfører filmens mise en scène inne i et helt vanlig hus skjeve vinkler og linjer, samtidig som svak lyssetting gjør at mørke skygger ofte dominerer filmens skumle sekvenser. Nells ansiktsuttrykk, blir utover filmens narrativ mer og mer bisarr og skaper en økende kontrast til den søte jenta Cotton møtte i starten av filmen. Nells utagerende oppførsel kommer tydelig til syne da hun har gjemt seg på toppen av kommoden og hun kikker rett inn i kamera med et stivt blikk, øynene hennes virker store med mørke ringer rundt, men de er intense. Alle disse genretrekkene som vi ofte finner i skrekkfilmgenren cuer oppmerksomme tilskuerne mot en emosjon av uhygge tidlig i filmen, men den viktigste emosjonen skrekkfilmen er ute etter er at tilskuerne virkelig skremmes.

Mye ved estetikken i *The Last Exorcism* cuer tilskuerne mot emosjoner tilknyttet skrekkfilm, som redsel, uhygge, nervøsitet, anspenhet og så videre, men det er filmens ikke-diegetiske lydspor som virkelig får filmens truende scener til å skape frysninger nedover tilskuernes rygg. I de fleste fiksjonsfilmer er det ikke-diegetisk musikk, altså musikk som foregår utenfor filmens ramme. Hensikten med musikk i film er å signalisere emosjoner i film, fordi musikk i seg selv inneholder egenskaper som kan formidle emosjoner, som for eksempel glede, sorgmodighet, skumle stemninger og så videre. Hvorfor musikken har denne egenskapen finnes det ingen definitive svar på, men det er et historisk faktum at vi mennesker assosierer musikk med emosjoner. Disse assosiasjonene kan og blir utnyttet i filmmusikalsk sammenheng (Larsen 2005:74-76).

Det er naturlig om noen mener at det å bruke ikke-diegetisk musikk i en film som visuelt sett fremstår som en cinéma vérité-dokumentar, ikke er passende. Da er viktig å huske på at *The Last Exorcism* ikke er en dokumentar, men en skrekkfilm med dokumentarisk stil. På en annen side har vi også sett tegn på at denne filmen har vært etterbehandlet, både i måten den har kryssklippet mellom intervjuer og Cotton i kirken ved films start, men også at den har lagt på tekst da vi så bilde av Cottons hus. At det i også har blitt lagt på musikk ved noen selektive sekvenser i denne filmen bryter derfor ikke drastisk med filmens dokumentariske uttrykk, da dette ikke er unaturlig for dokumentarfilm generelt, selv om

det er tydelig brudd med den observerende og interaktive cinéma vérité-stilen.<sup>69</sup> Det er også dette Nichols referer til som «structure of feeling», som forklart tidligere skal orientere tilskuernes emosjonelle responser mot det dokumentarfilmen avdekker.

Hovedsakelig brukes musikken til å heve tilskueres emosjonelle nivå, men introduksjonen av musikk i denne filmen foregår tilnærmet uhørt. Filmmusikk høres oftest ubevisst og god filmmusikk forblir ofte ubemerket når man ser på en film. Med dette menes det at det er sjeldent folk legger merke til en films musikk og kan etter filmens slutt erindre hva de egentlig hørte. Selv om det ikke er full enighet om denne teorien kan man i det minste påstå at filmmusikk ikke skal lede tilskuernes oppmerksomhet bort fra filmens handling (Larsen 2005:195). Tilskuernes første møte med filmmusikk i *The Last Exorcism* er på bilturen fra Baton Rouge til Sweetzer-familien. Det er ingen ikke-diegetisk lyd før det klippes og filmes ut av bilvindu i fart. Det er her lett å anta at musikken stammer fra bilens radio. Mens lyden er tydelig og høres ut som strengespill på en ustemt gitar, skifter fokuset raskt fra den ikke-diegetisk lyd, til Cotton som forteller om religiøse miljøer i sørstatene og klipp av kirker, en nedslitt og rusten bro og nedslitte hus i nærmest forlatte områder og underutviklede områder. På denne måten opplever tilskuerne den overliggende ubekveme emosjonen som filmen forsøker å formidle gjennom lyd samtidig som de får med seg visuelle bilder og Cottons historie.

Videre i filmen brukes innslag av ikke-diegetisk musikk sparsomt og det tar nesten femten minutter før vi igjen hører den ustemte gitaren utenfor filmens ramme. Denne gangen brukes musikken som et naturlig auditivt supplement til bildene vi ser av Cotton som forbereder soverommet til Nell for eksorsismens triks, og skaper en montasje. Når denne sekvensen er ferdig trappes musikken ned og vi hører igjen kun diegetiske lyder. Den ikke-diegetiske filmmusikken brukes bare i uhyggelige scener og scener hvor tilskuere er svært opptatt av det visuelle i filmen. I takt med filmens oppbygging blir også filmmusikken mer og mer intens. Dette cuer tilskueres emosjoner mot filmens økende trussel og skrekk. Det er spesielt to scener som forsterkes betraktelig av det musikalske lydsporet. Det første er etter at Caleb har blitt såret av Nell og er på sykehuset med faren, mens Cotton og filmteamet blir igjen for å passe på Nell. Først hører vi diegetisk lyd av sirisser, supplert

---

<sup>69</sup> Viktig å merke seg her at tilskuere flest ikke har en dybdekunnskap om dokumentarfilm og dokumentarfilmens undergenre, og har heller ikke utvidet kunnskap om bruken av ikke-diegetisk musikk i dokumentarfilmer utover at det noen ganger brukes og andre ganger ikke.

med en lav men skjærende ikke-diegetisk lys tone som virker uavbrutt, men variere fra lys til veldig lys tone. En klokke tikker høy, men så kan det høres barnegråt fra etasjen over hvor Nell er. Cotton og teamet løper opp, og i det de runder et hjørne høres lyden av en dyp bassaktig streng som spilles én gang. Videre høres den ustemte strengespillingen fra bilsekvensen igjen, sammen med falske og lyse fløytetoner og andre udefinerbare men svært ubehagelige lyder oppå hverandre. Auditivt er det et ubehagelig kaos å høre på, men vårt fokus er rettet mot det visuelle mysteriet som er Nell. Når Nell går inn på badet og kaster seg over en dukke som ligger under vann, går musikksporet fra en passiv stemningsskaper til å gi oss som tilskuer et auditivt sjokk gjennom en kaotisk, høy og dominerende kompilasjon av lange, raske og svært skjærkede lyse toner fra det som antagelig er en fiolin. Etterhvert som Cotton og teamet får kontroll over Nell, er også filmens auditive, visuelle og emosjonelle sjokk er over. Den ikke-diegetiske musikken opphører.

I en annen scenen er Nell låst inne på romme sitt, det dunker i den låste døren og vi hører lyden av at det spilles på Nells blokkfløyte. I bakgrunn høres den mørke ikke-diegetiske strengelyden igjen, som forsterker den truende stemningen. Når Cotton endelig får låst seg inn på rommet er hun borte, det er stille og effekten av denne stillheten er at det hvert øyeblikk forventes noe sjokkerende. Nell blir så rolig oppdaget oppå en kommode. Hun stirrer kaldt rett inn i kamera og rett på tilskuerne, og igjen begynner en dempet men dyp blanding av middels lange ikke-diegetiske toner. Musikken forsvinner nesten helt, men det høres en hol lyd fra en fløyte før tilskuerne påføres et auditivt sjokk helt uventet da Nell løper unna Cotton. Volumet er høyt og det virker som alle de ubehagelige lydene vi har hørt til nå, lyse og mørke, legges oppå hverandre for å få oss til å skvette, og det gjør vi. Rask fiolinlyd dominerer mens Cotton løper etter Nell, før hun er ute av syne og musikken forsvinner.

At den ikke-diegetiske musikken i *The Last Exorcism* løfter filmens emosjonelle påvirkning av filmens tilskuere er det ingen tvil om. Det er heller ingen tvil om at filmen også velger sine scener hvor musikken brukes med omhu, samtidig som filmens diegetiske lyd prioriteres i mesteparten av filmen. Den ikke-diegetiske musikken brukes hovedsakelig enten i scener hvor bilder har blitt satt sammen, som i bilsekvensen eller når Cotton setter opp effektene til eksorsismen og fremstår dermed som en slags montasje-sekvens, eller når

filmen bygger opp til store skremmende situasjoner hvor det samtidig foregår så mye visuelt at tilskuernes oppmerksomhet på lyden ikke er annet enn en forsterket emosjonell reaksjon.<sup>70</sup> Når Nell tar med seg kamera ut i låven den ene natten, er det derimot ingen ikke-diegetisk lyd. Her er det filmens diegetiske lyder, som skritt og pust, rom til å alene øke filmens emosjonelle intensitet, noe den klarer helt utmerket. Det er ingen oppskrift på hvordan en dokumentarisk skrekkfilm skal settes sammen. En ting er likevel sikkert og det er at det er mange måter å eksperimentere med filmers stil både visuelt og auditivt på for å skremme denne type filmers tilskuere, både med og uten opplagte emosjonelle cues rettet mot filmens tilskuere.

---

<sup>70</sup> Selv måtte jeg gå tilbake i filmen etter første visning, etter å ha leste en artikkel om bruken av musikk i denne filmen. Jeg hadde ikke lagt merke til at det var ikke-diegetisk lyd, antagelig fordi mitt fokus lå på det visuelle, samtidig som at musikk i det som regnes å være en skrekkfilm, ikke er unaturlig.

## DEL 5 – KONKLUSJON

Målet med denne oppgaven, har vært å svare på problemstillingen: Hvordan påvirker bruken av den dokumentariske cinéma vérité-stilen skrekkfilmer og situasjonskomediers stilistiske uttrykk? For å svare på denne problemstillingen, har jeg i oppgavens første del, presentert analyseverktøyet mood cue-metoden. Denne metoden ble utviklet av Greg Smith, med hensikt om å forske på hvordan filmer og serier cuer tilskueres emosjoner. Fordi emosjoner er en viktig del av situasjonskomedier og skrekkfilmer, valgte jeg å bruke denne metoden for å kunne peke på stilistiske cues jeg mener påvirker formidling av skrekk og humor i mine analyseobjekter: *The Blair Witch Project*, *Paranormal Activity*, *The Last Exorcism*, *The Office* episode «Downsize», *Modern Family* episode «Pilot» og *Samurai Sikkerhet* episode «Samurai Sikkerhet».

Opgavens teoretiske fundament ble presentert i del 2. Her ble det forklart hvordan cinéma vérité-stilen oppstod innenfor dokumentargenren, hva som var stilistisk signifikant for cinéma vérité-dokumentarer, hva dokumentarfilmskaperne ønsket å formidle med cinéma vérité-dokumentarer og hvordan denne stilen siden utviklet det vi i dag kjenner som dokudrama. Dette fundamentet, sammen med teori angående historisk utvikling og genrekonvensjoner av situasjonskomediegenren og skrekkgenren, presentert i del tre og fire, har utgjort det totale teoretiske grunnlaget for denne oppgavens seks analyser.

Grenene situasjonskomedie og skrekk er av forskjellig art. I forhold til at situasjonskomedier har blitt analysert ut i fra enkeltepisoder tilpasset fjernsynet, og skrekkgenren har blitt analysert ut i fra filmer, valgte jeg å analysere disse to genrene hver for seg. Dette var for å lettere kunne utpeke likheter mellom de tre analyseobjektene, i hver genrens bruk av cinéma vérité-stil, og senere peke på likheter på tvers av genrene. Situasjonskomedien var tidligere preget av en teatralisk estetikk, spesielt ved bruk av trekameraoppsett og publikums latter. Et tydelig stilistisk skifte som kom med comedy vérité, var at serier ble filmet med håndholdt kamera ut i fra kameramannens point of view. Det er ingen latter som høres i disse seriene, og det er også akseptabelt at karakterene i seriene kommuniserer med tilskuerne gjennom tale blikkontakt. Kontakten mellom karakter og tilskuer spiller en stor rolle for comedy vérité-serier. Gjennom intervjuer hvor karakterene snakker direkte til kamera, og indirekte til tilskuerne, skapes en følelse av

inkludering og nærhet mellom karakter og tilskuer. Denne kontakten gir også tilskuerne den unike muligheten av å lese og tolke hva karakterene tenker, spesielt gjennom blikkontakt. Denne blikkontakten blir også i stor grad brukt til å cue humor, da et blikk inn i kamera i en situasjonskomedie, ofte signaliserer at karakteren gjorde eller sa noe de ikke ville tilskuerne skulle få vite. Cinéma vérité-stilen har tydelig endret hvordan noen situasjonskomedier blir produsert og hvordan de ser ut stilistisk sett. Mest av alt har stilen skapt en nærhet mellom karakterer og tilskuere, og lar det også være opp til den enkelte tilskuer å bestemme om noe er morsomt eller ikke. I forhold til at det stadig produseres nye comedy vérité-serier, ser dette ut til å være noe tilskuerne liker.

Ved å undersøke tre skrekkfilmer som tar i bruk cinéma vérité-stil, har jeg nevnt at det er mulig å kalle denne type skrekkfilm for skrekk vérité. Vi kan i dag utpeke en rekke filmer som har brukt denne stilen, og det er på tide å gi denne type filmer en passende klassifisering. Gjennom denne oppgavens analyserte skrekkfilmer, er mange cues som tidligere advarte tilskuerne om skrekk, fraværende når cinéma vérité-stilen brukes. Filmens trussel blir ikke introdusert i filmens start, men bygges sakte men sikkert opp gjennom karakterene og tilskuernes observasjoner via kamera. Det er ingen/lite ikke-diegetisk lyd, noe som tradisjonelt sett har vært et signifikant cue på fare, og på samme tid gir amatørmessig point of view kameraføring som blant annet ristende kamera, dårlige bildeutsnitt, uklare bilder som følge av raske zoom, gjort at tilskuerne mister oversikt i filmenes mest skremmende og kaotiske situasjoner. Det dominerende fraværet av ikke-diegetisk lyd, brukes som stemningsbygger da tilskuere gjennom årevis med tradisjonell skrekkfilm har vendt seg til at jo stillere det er, jo mer kan det visuelle eller auditive sjokket skremme. Også i skrekk vérité er kontakten mellom karakterene og tilskuerne viktig. Det brukes intervjuer og direkte interaksjoner mellom karakterer og kamera, noe som skaper et bånd mellom karakter og tilskuere. Dette gjør at tilskuerne får et større engasjement angående karakterenes skjene, spesielt kameramannens, siden han er tilskuernes eneste mulighet til å se inn i den fiksjonelle verden. Dette har vi sett i alle filmene analysert, når kameramannen/-kvinnen dør, er filmen over. Dette engasjementet som skapes gjennom cinéma vérité-stilen, er en følge av at tilskuerne føler seg inkludert i historien. Fordi tilskuerne aldri vet mer enn karakterene selv, skapes det et begjær etter å lære mer om verden som filmen presenterer, og å løse mysteriet om hva det er som skremmer. Sist men ikke minst spiller den begrensede informasjonen som tilskuerne gis

om filmenes trusler, på tilskuernes egne fantasi om farer. Siden vår fantasi, i følge Ebert og Carroll, ofte er mye mer skremmende enn hva en film kan komme opp med, er skrekk vérité-filmer svært effektive når det gjelder å bruke cinéma vérité-stilen til å skremme sine tilskuere.

### «Being there»

I denne oppgaven har det vært viktig for meg og både skrive om situasjonskomedien og skrekkfilmen, først og fremst fordi det *kun* er i disse to fiksjonsgenrene som cinéma vérité-stilen ser ut til å ha blitt en integrert del av. I tillegg til dette, har begge genrene et sterkt fokus på å skape emosjoner hos tilskuerne, som humor og skrekk. Ved at genrene tar i bruk cinéma-vérité-stil, kan de formidle humor og skrekk mot tilskuerne på en anderledes måte enn tidligere. I tillegg til dette, og genrene nye stilistiske estetikk, har det dukket opp en rød tråd som binder genrene situasjonskomedie og skrekkfilm sammen. Dette er hvordan cinéma vérité-stilen skaper en illusjon om «being there», altså at tilskuerne blir en inkludert del av det som fortelles.

En av de store årsakene til at cinéma vérité-stilen ble utviklet, var fordi dokumentarfilmskapere var ute etter å gi tilskuerne en følelse av å være på stedet der det ble filmet. Det skulle ikke *kun* handle om å vise eller informere, men tilskuerne skulle bli en integrert del av det en film ønsket å fortelle. Et grep for å få frem dette, var at kameramannen ble en delaktig del av det som som skjedde foran kamera. Gjennom kameraets gaze, skapte dette for tilskuerne en følelse av at de var på stedet og selv observerte det som skjedde foran kamera. Bruken av cinéma vérité-stilen utnyttet tilskuernes interesse av å observere og lære om den virkelige verden, og spilte dermed også på tilskuernes virkelighetsbegjær. Ved at kamera filmet dramatiske situasjoner, familieproblemer, krangler og lignende, fikk tilskuerne et unikt innblikk i en verden de selv ikke hadde tilgang på, men en verden de var svært interessert i å få vite mer om.

Appellen av å være på stedet der en serie eller film foregår og følelsen av at man som tilskuer kan lære noe om situasjoner, karakterer og deres liv som utfolder seg foran kamera, gjennom kameraets observasjon og utover det som direkte blir fortalt, ser ut til å være overførbart til situasjonskomedier og skrekkfilmer. I situasjonskomedier har det blitt skapt en intim kontakt mellom tilskuer og karakter. Cinéma vérité-stilen har invitert tilskuerne til

å observere karakterer og deres handlinger, noe som gjør at tilskuerne føler de lærer noe om seriens karakterer gjennom egne observasjoner. Gjennom disse observasjonene, kan tilskuerne også avgjøre om noe er morsomt eller ikke, spesielt dersom det er blikkontakt mellom karakter og tilskuer. I skrekkfilmen spilles det på tilskuernes egne fantasi. Det er ikke slik at tilskuerne har mer informasjon om filmens trusler enn filmens karakterer, som i tradisjonell skrekkfilm, men tilskuerne får i bestefall like mye informasjon som karakterene. Dette fører til at det skapes en illusjon om at tilskuerne plasseres side om side med filmens karakterer, som videre fører til at tilskuerne føler seg like utsatt for noe skremmende og skummelt som det karakterene er. Dette gjelder spesielt i det kamera befinner seg i mørke rom og hvor det er så stille at man kunne hørt en nål falle. Følelsen av å være på stedet er dermed noe som er essensielt for begge genrene. Det legges opp til at tilskuerne i større grad må tolke filmene og seriens cue på humor og skrekk, i motsetning til tradisjonelle konvensjoner som hadde tydelige cues på når tilskuerne skulle le, eller når det truende kom. Rollen som har blitt gitt tilskuerne gjennom comedy vérité og skrekk vérité, ser også ut til å være noe tilskuerne setter pris på, da det stadig dukker opp nye serier og nye filmer som tar i bruk cinéma vérité-stilen innen situasjonskomedie og skrekkfilm.

### *Til ettertanke*

I denne oppgaven har jeg vist hva som har vært effekten av at situasjonskomedier og skrekkfilmer har tatt i bruk den dokumentariske stilen cinéma vérité. Dette er et tema som det er lite forskning på, og et tema jeg følte det var viktig å belyse. Denne oppgaven er likevel kun et lite forskningsprosjekt, på noe som det antagelig kan skrives utallige bøker om. Min hensikt var likevel å kunne bidra til å belyse det faktum om at det har skjedd en endring både i situasjonskomediegenren og skrekkfilmgenren siden tusenårsskifte, at denne endringen ser ut til å ha kommet for å bli, og at det er viktig å forske på hva denne endringen gjør med filmer og serier i disse genrene. Det er derfor viktig å påpeke at videre forskning på bruken av cinéma vérité-stilen i fiksjonsgenre er viktig ut i fra en mengde forskjellige vinklinger som blant annet historisk, stilistisk, emosjonsteori rettet mot film og ikke minst genrenutvikling.



## BIBLIOGRAFI

### Litteraturliste:

- Carvell, Tim (16.08.1999): «How The Blair Witch Project Built Up So Much Buzz MOVIE MOGULDOM ON A SHOESTRING» i *Fortune*. URL: [http://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune\\_archive/1999/08/16/264276/](http://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune_archive/1999/08/16/264276/) (Sist lest: 10.02.2014)
- Carroll, Noël (1990): *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York: Rutledge
- Collins, Penn (25.11.2011): «How Faux-Documentary Sitcoms Trick Us, And Why We Love Them Anyway». I. *Screenjunkies*. URL: <http://www.screenjunkies.com/tv/tv-news/how-faux-documentary-sitcoms-trick-us-and-why-we-love-them-anyway/> (Sist lest: 28.04.2014)
- Ebert, Roger (30.12.1999): «10 MOST INFLUENTIAL FILMS OF THE CENTURY» i *RogerEbert.com*. URL: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/10-most-influential-films-of-the-century> (Sist lest: 22.04.2012).
- Gjerald, Tommy (2009): *Truende tradisjoner: norsk horrorfilm 1997-2009*. Masteroppgave. Lillehammer: Høgskolen i Lillehammer.
- Hampp, Andrew (12.10.2009): «How 'Paranormal Activity' Hit It Big» i *Advertising Age*. URL: <http://adage.com/article/madisonvine-news/low-budget-movie-marketing-paranormal-activity/139588/> (Sist lest: 22.04.2014)
- JF (19.12.1999): «The Blair Witch Project (1999)», i *Cinerama.no*. <http://www.cinerama.no/anmeldelse/43911096/the-blair-witch-project> (Sist lest: 10.02.2014)
- Kilborn, Richard (2000): «The Docusoap, A critical assessment», i Izod, John and Richard Killborn with Matthew Hibberd (red) *From Grierson To The Docusoap, Breaking the Boundaries*. Luton: University of Luton Press.
- Larsen, Leif Ove (2003): «Muntre perspektiv. Fjernsynskomediens estetikk.», i Anne Gjelsvik og Gunnar Iversen (red.). *Blikkfang. Fjernsyn, form, estetikk*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Larsen, Peter (2005): *Filmmusikk. Historie, analyse, teori*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Mamber, Stephen (1974): *Cinema Verite in America: Studies in Uncontrolled Documentary*. Cambridge, M.A: The MIT Press
- Meslow, Scott (06.01.2012): «12 Years After 'Blair Witch,' When Will the Found-Footage Horror Fad End?» i *The Atlantic*. URL: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/01/12-years-after-blair-witch-when-will-the-found-footage-horror-fad-end/250950/> (Sist lest: 22.05.2012)
- Mills, Brett (2004): «Comedy verite: contemporary sitcom form» i *Screen*, 45:1 Våren 2004. PDF/URL: <http://screen.oxfordjournals.org/content/45/1/63.full.pdf> (Sist lest: 26.04.2014)
- Mills, Brett (2005): *Television Sitcom*. London: Palgrave Macmillan
- Mills, Brett (2009): *The Sitcom*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.

- Neale, Steve (1990): «Questions of genre». i *Screen*, 31, våren 1990. PDF/URL: <http://screen.oxfordjournals.org/content/31/1/45.full.pdf> (sist lest: 12.05.2014)
- Nichols, Bill (1991): *Representing Reality*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Nichols, Bill (2010): *Introduction to Documentary*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Saunders, Dave (2007): *Direct Cinema. Observational Documentary And The Politics of the Sixties*. London: Wallflower Press.
- Schatz, Thomas (1981): «Film Genres And The Genre Film», i *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, And The Studio System*. Book-mart Press, Inc.
- Schwind, Kai Hanno (forthcoming publication 2014): «Like watching a motorway crash: exploring the embarrassment humour of *The Office*» i *HUMOR Journal*.
- Shaver Phillip, Schwartz Judith, Kirson Donald & O'Connor Cary (1987): «Emotion Knowledge: Further Exploration of a Prototype Approach» i *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.56, No.6. PDF/URL: <http://psycnet.apa.org/journals/psp/52/6/1061.pdf> (Sist lest: 04.05.2014).
- Siegler, Robert, DeLoache, Judy & Eisenberg, Nancy (2010): «Theories of Cognitive Development». I *How children develop*. 3.ed. New York, NY. Worth Publishers.
- Sipos, Thomas M. (2010): *Horror Film Aesthetics: Creating the visual language of fear*. Jeffersons, N.C: McFarland & compagny inc., Publishers
- Smith Greg M. (2003): *Film Structure and the Emotion System*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Stuart, Gwynedd (22.05.2013): «HBO's Family Tree: Proof that documentary-style sitcoms aren't completely stale». I. *Chicago Reader*. URL: <http://www.chicagoreader.com/Bleader/archives/2013/05/22/hbos-family-tree-proof-that-documentary-style-sitcoms-arent-completely-stale> (Sist lest: 28.05.2014)
- Sørensen, Bjørn (2007): *Å fange virkeligheten: dokumentarfilmens århundre*. 2. utgave. Oslo: Universitetsforlaget
- Thompson, Kristin & Bordwell, David (2010): «Documentary And Experimental Cinema in the Postwar Era, 1945-MID-1960s», i *Film History: An Introduction*. 3rd ed. Singapore: McGraw-Hill Higher Education.
- Usignert (02.11.2010): «'Modern Family' a freshman hit for ABC». I Today URL: [http://www.today.com/id/35297872/ns/entertainment-television/#.UzNJ4\\_15OSo](http://www.today.com/id/35297872/ns/entertainment-television/#.UzNJ4_15OSo) (Sist lest: 27.03.2014)
- Whitelaw, Paul (24.10.2013): «Haunted Double Feature: Ghostwatch, The Stone Tape - box set review» i *the guardian*. uk edition. URL: <http://www.theguardian.com/tv-and-radio/2013/oct/24/ghostwatch-stone-tape-boxset-review> (Sist lest: 25.04.2014)
- Williams, Raymond (1975): «Programming: Distribution and Flow». I. *Television. Technology and Cultural form*. New York: Schocken Books.
- Young, John (09.07.2009): «'The Blair Witch Project' 10 years later: Catching up with the directors of the horror sensation» I *Entertainment Weekly*. URL: <http://popwatch.ew.com/2009/07/09/blair-witch/> (Sist lest: 04.05.2014)

## Annet:

- *Box Office Mojo* (uten dato): «Paranormal Activity».  
URL: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=paranormalactivity.htm> (Sist lest: 22.04.2014)

- *Filmfront* (<http://www.filmfront.no/>)

«Campingliv, norsk tv-serie fra 2001».

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/6293/campingliv> (Sist lest: 10.05.2014)

«Charterfeber, norsk tv-serie fra 2006»

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/6644/charterfeber> (sist lest: 12.05.2014)

«Costa del Kongsvik, norsk tv-serie fra 2014».

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/51585/costa-del-kongsvik> (Sist lest: 10.05.2014)

«Golden Goal, norsk tv-serie fra 2006»

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/7204/golden-goal> (sist lest: 12.05.2014)

«Heia Tuftel!, norsk tv-serie fra 2005»

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/4221/heia-tufte> (sist lest: 12.05.2014)

«Kongsvik Ungdomsskole, norsk tv-serie fra 2011».

URL <http://www.filmfront.no/omtale/1955/kongsvik-ungdomsskole---sesong-1>  
(Sist lest: 10.05.2014)

«Kongsvik videregående, norsk tv-serie fra 2013».

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/47247/kongsvik-videregaende> (Sist lest: 10.05.2014)

«Lillyhammer, norsk tv-serie fra 2012»

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/37953/lillyhammer> (sist lest: 12.05.2014)

«Nattpatruljen, norsk tv-serie fra 2013».

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/46856/nattpatruljen> (Sist lest: 10.05.2014)

«Nissene På Låven, norsk tv-serie fra 2001»

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/517/nissene-paa-laaven> (sist lest: 12.05.2014)

«Samurai sikkerhet, norsk tv-serie fra 2014».

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/50284/samurai-sikkerhet> (Sist lest: 10.05.2014)

«Torsdag kveld fra Nydalen, norsk tv-serie fra 2009».

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/24864/torsdag-kveld-fra-nydalen> (Sist lest: 10.05.2014)

«Åndenes Makt, norsk tv-serie fra 2005».

URL: <http://www.filmfront.no/utgivelse/6544/aandenes-makt> (Sist lest: 10.05.2014)

- *The Internet Movie Database* ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)):

«Alien Abduction: Incident in Lake County» (Alioto 1998).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0142074/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Arrested Development» (FOX 2003-2006, Netflix 2013).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0367279/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Cannibal Holocaust» (Deodato 1980).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0078935/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Cloverfield» (Reeves 2008).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt1060277/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Community» (NBC 2009- ).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt1439629/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Cops» (FOX 1989-2013, Spike 2013- ).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0096563/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Family Matters» (ABC 1989-1997, CBS 1998).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0096579/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Friends» (NBC 1994-2004).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0108778/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Full House» (ABC 1987-1995).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0092359/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Halloween» (Carpenter 1987).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0077651/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Jaws» (Spielberg 1975).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0073195/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Man Bites Dog» (Belvaux, Bonzel & Poelvoorde 1992).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0103905/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Married With Children» (FOX 1987-1997).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0092400/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Modern Family» (ABC 2009- ).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt1442437/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Paranormal Activity» (Peli 2007).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt1179904/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Paranormal: The Marked Ones» (Landon 2014).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt2473682/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Parks and Recreation» (ABC 2009- ).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt1266020/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Quarantine» (Dowdle 2008).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt1082868/> (Sist lest: 08.05.2014)

«REC» (Balagueró & Plaza 2007).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt1038988/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Reno911!» (Comedy Central 2003-2009).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0370194/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Ricky Gervais»

URL: <http://www.imdb.com/name/nm0315041/> (sist lest: 08.05.2014)

«Scream» (Craven 1996).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0117571/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Sleepwalker» (Pinter 2000).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt0228871/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Suburgatory» (ABC 2011- ).

URL: <http://www.imdb.com/title/tt1741256/> (Sist lest: 08.05.2014)

«The 11 O'Clock Show» (Channel4 1998-2000)  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt0224452/> (sist lest: 08.05.2014)

«The Big Bang Theory» (CBS 2007- ).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt0898266/> (Sist lest: 08.05.2014)

«The Blair Witch Project» (Myrick & Sánchez 1999).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt0185937/> (Sist lest: 08.05.2014)

«The Devil Inside» (Brell 2012).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt1560985/> (Sist lest: 08.05.2014)

«The Games» (ABC TV 1998-200).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt0165024/> (Sist lest: 08.05.2014)

«The Last Exorcism» (Stamm 2010).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt1320244/> (Sist lest: 08.05.2014)

«The Lion King» (Allers & Minkoff 1994)  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt0110357/> (Sist lest: 13.05.2014)

«The Middle» (ABC 2009- ).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt1442464/> (Sist lest: 08.05.2014)

«The Neighbors» (ABC 2012- ).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt2182229/> (Sist lest: 08.05.2014)

«The Office» (BBC One 2001-2003).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt0290978/> (Sist lest: 08.05.2014)

«The Ring» (Verbinski 2002).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt0298130/> (Sist lest: 08.05.2014)

«The Simpsons» (FOX 1989- ).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt0096697/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Trailer Park Boys» (Showcase 2001-2008, Netflix 2014- ).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt0290988/> (Sist lest: 08.05.2014)

«Up All Night» (NBC 2011-2012).  
URL: <http://www.imdb.com/title/tt1843323/> (Sist lest: 08.05.2014)

- NRK (<http://www.nrk.no/>)

«NRK1 onsdag 13. september 2000 kl 20.00 Vi er Vål'enga  
Vi er Vål'enga (ttv)»  
URL: <http://arkiv.nrk.no/programoversikt/avansert/index1dae.html> (sist lest:  
12.05.2014)

- *Store norske leksikon* (<http://snl.no/>)  
Svendsen, Lars Fredrik H. & Grue, Jan: «retorikk».  
URL: <http://snl.no/retorikk> (Sist lest: 10.05.2014)
- *Youtube.com*  
«Ghostwatch. BBC: 1992.»  
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BHVqzRyaByM> (Sist lest: 10.05.2014)  
«Youtube:The Undamaged Zapruder Film»  
URL: <http://www.youtube.com/watch?v=kq1PbgeBoQ4> (Sist lest: 10.05.2014)
- Illustrasjon forside.  
Original tegning av: Agnes Christine Curtis Mælandsmo

### Utvalgte filmer og serier:

- Bjørnstad, Anne & Elvestad, Henrik (2014-): *Samurai Sikkerhet* [TV2]. Norge. Rubicon. Analyseobjekt: Sesong 1, Episode 1. «Samurai Sikkerhet»
- Gervais, Ricky & Merchant, Stephen (2001-2003): *The Office* [BBCTwo]. UK. Capital United Nations Entertainment, The Identity Compagny. Analyseobjekt: Sesong 1, Episode 1. «Downsize»
- Levitan, Steven & Lloyd, Christopher (2009- ): *Modern Family* [ABC]. USA. Loyd-Levitan Productions (sesong 1-3), Picado Productions, Steven Levitan Prods. (season 4–). Analyseobjekt: Sesong 1, Episode 1. «Pilot»
- Myrick, Daniel & Sánchez, Eduardo (1999): *The Blair Witch Project* [DVD]. USA. Haxan Films.
- Peli, Oren (2007): *Paranormal Activity* [DVD]. USA. Blumhouse Productions.
- Stamm, Daniel (2010): *The Last Exorcism* [DVD]. USA. Strik Entertainment, StudioCanal, Arcade Pictures.