

Når kameraet spiller med

En analyse af framing og haptisk visualitet i found footage-
horrorfilmen *[REC]* (2007)



Navn: Christian Hejlesen Christensen

Studienummer: 201506233

Eksamensopgave i Medieanalyser i kulturelle kontekster

Underviser: Bodil Marie Stavning Thomsen

Nordisk Sprog og Litteratur

Aarhus Universitet

Antal anslag: 35931

Indholdsfortegnelse

1. Indledning og metodediskussion	2
2. Den genreteoretiske kontekst.....	4
3. Det diegetiske kamera og den centrifugale frame	6
4. Det haptiske billede	9
5. Frygt og forvirring: Affekt	13
6. Konklusion	15
7. Perspektivering	16
Litteratur	18

1. Indledning

I den spanske horrorfilm *[REC]* (2007) følger vi en gruppe mennesker, der forsøger at overleve et møde med en smitsom virus, der forvandler dens ofre til zombieagtige monstre. Hovedpersonen i filmen er tv-værtinden Angela, der er ude for at lave et tv-program, der følger folk på nattearbejde i deres natlige rutine. Med sig har hun kameramanden Pablo, som er manden bag kameraet, der filmer alt det, vi får at se i filmen. På aftenen, hvor filmen foregår, følger Angela og Pablo en gruppe brandmænd, der modtager et opkald om en ældre kvinde, der har låst sig inde i sin lejlighed. Da de ankommer til stedet, viser det sig, at kvinden lider af en virus, der forvandler hende til et blodtørstigt monster. Hun angriber brandmændene og inficerer nogle af dem, og resten af filmen følger således de overlevendes forsøg på at overleve natten over i bygningen, der efter angrebet er blevet afspærret af myndighederne. Pablo fanger det hele på kamera, og det er hans dokumentation af hændelserne, som vi ser i filmen. Midt i filmen, da kaosset er på sit højeste, vender Angela sig mod Pablo og råber: "Get this on tape!". Herved italesættes kameraets tilstedeværelse i filmen, ikke som det vindue, vi ser det filmede igennem, men som en del af filmens univers. Den filmende og det filmede eksisterer sammen, og de to interagerer og påvirker hinanden. *[REC]* er en såkaldt found footage-film, hvilket er en genre, der baserer sig på at iscenesætte det filmede som "fundet", og selve filmskabelsen bliver således en del af filmens form.

Jeg vil med udgangspunkt i *[REC]* undersøge horrorfilmens fornyelse gennem found footage-formatet og dets brug af dokumentarmodi. Mit fokus vil være på kameraets placering i filmens diegese, altså på hvilken betydning, det har, at den, der filmer, selv er en del af filmens verden. Jeg vil tilgå dette med tre nedslag: Først vil jeg fokusere på omstændighederne omkring kameraets diegetiske placering og herunder se på de konsekvenser, det får for filmens brug af framing. Dernæst vil jeg se på det håndholdte kameras betydning for billedets haptiske kvaliteter, og endeligt vil jeg diskutere den affektive virkning af disse to elementer. Til sidst vil jeg konkludere på mine resultater, og perspektivere mine resultater til en bredere mediekontekst. Min endelige problemformulering bliver således: Hvilken rolle spiller kameraet i found footage-filmene *[REC]*, og hvilken effekt får det for filmens æstetik og affektive virkning?

1.1 Metodediskussion

Til at belyse min problemformulering vil jeg anvende en hermeneutisk tilgang, hvor den dynamiske vekselvirkning mellem del og helhed vil forme min analyse af værket (Gulddal 2013, 25). Meningen skal så at sige findes i detaljen og dennes forhold til helhedsbilledet, altså vil enkelte scener og indstillinger bruges til at belyse filmen som helhed.

Eftersom min problemformulering retter sig mod at undersøge found footage-filmens anvendelse af kamera, er det ikke blot filmen, men også genren, der danner den helhed, jeg søger at undersøge. I hermeneutikken stopper helhedsbilledet ikke ved værkets ydre rammer: "Værket er imidlertid ikke den øvre grænse for fortolkningens vekselvirkning mellem del og helhed, men er tværtimod selv en del af en endnu større helhed" (Gulddal 2013, 25). Helheden bliver således også horrorfilmen belyst gennem genren mockumentary og undergenren found footage. Genrens inddragelse giver mening, fordi det kan give en ramme til at undersøge de stilistiske valg, der er truffet i værket: "(..) det er ofte i det øjeblik, genregættet for alvor lykkes, at den afgørende genkendelse eller gennemlysning af tekstens væsen finder sted" (Nielsen 1992, 40-41). *[REC]* er en film, der inddrager motiver og konventioner fra forskellige genrer, og samspillet mellem disse danner derfor en indgang til arbejdet med dens æstetik.

I forlængelse af min analyse af den filmtekniske brug af kamera og framing vil hermeneutikken også være min indgang til arbejdet med filmens haptiske visualitet. Denne kobling er dog ikke uproblematisk. For Marks er en haptisk læsning en fænomenologisk aktivitet, der foregår på objektets præmisser: "Haptic criticism (...) is so sensitive to its object that it takes on a form of subtle complexity, building towards its object, brushing into its pores and touching its varied textures" (Marks 2002, xv). I det lys kan en hermeneutisk tilgang til det haptiske virke paradoksal, da Marks synes at modsætte sig en mere klassisk analysepraksis: "I try to move along the surface of the object, rather than attempting to penetrate or 'interpret' it, as criticism is usually supposed to do" (Marks 2002, xiii). Min metodiske ramme er mere formel end den Marks tilslutter sig, men jeg vil stadig argumentere for, at dele af Marks' tilgang kommer til udtryk i min analyse. Fornemmelsen af det haptiske er relativ: "Whether cinema is perceived as haptic may be an effect of the work itself, or it may be a function of the viewer's predisposition. (...) a viewer may be disposed to see haptically because of individual or cultural learning"

(Marks 2000, 170). Den haptiske kvalitet er bestemt af øjnene, der ser (og rører), og en del af min analyse kommer altså til at beskæftige sig med at kvalificere min bestemmelse af haptisk visualitet i filmen. Filmen er ikke et rendyrket eksperimentelt værk, hvor haptisk visualitet er i hovedsædet. Den haptiske kvalitet skal findes i detaljen, i brugen af kameraet i de enkelte scener. Ud fra en hermeneutisk tilgang bruges disse haptiske kvaliteter altså til at sige noget om filmen som helhed, om dens æstetiske udtryk og dens effekt. Jeg anvender det haptiske som en vinkel på min analyse af filmens specielle brug af kamera, og søger derigennem at finde et svar på, hvordan denne type film fordrer en affektiv respons fra seeren.

Anskuer man min valgte tilgang ud fra Meyrowitz' tre mediemetaforer, vil min analyse beskæftige sig med to af disse. Først vil jeg beskæftige sig med mediet som sprog (Meyrowitz 1997, 60). Her vil fokus ligge på filmens særegne grammatiske egenskaber, navnlig dens brug af kamera og framing. Som analysen udvider sig til at beskæftige sig med et bredere medieperspektiv i form af det haptiske og affektive i filmens æstetik, vil jeg også behandle mediet som miljø (Meyrowitz 1997, 63), idet analysen vil pege på en udvikling af horrorfilmgenren og derigennem knytte sig op på bredere mediekulturel kontekst. Miljø-metaforen indebærer endvidere mediets særegne sanselighed (Meyrowitz 1997, 63), og derfor vil en undersøgelse af filmens haptiske kvaliteter også falde ind under denne metafor.

2. Den genreteoretiske kontekst

Jeg vil nu kort præsentere den genreteoretiske kontekst, som [REC] skriver sig ind i. Mit fokus i opgaven er som sagt betydningen af det diegetiske kamera, altså kameraets placering i filmens univers, hvilket er en egenskab, der iscenesættes af filmens genre.

Found footage-filmen tilhører mockumentarygenren, som er en fiktionsgenre, der låner sit formsprog fra dokumentaren (Hight 2008, 208). Mockumentaryfilm kan have en række formål, såsom parodi eller satire, men i found footage-film anvendes formen til at skabe en dramatisk effekt (Hight 2008, 206-207). Mockumentarys med dramatisk stil anvender stilen fra "observational documentaries" til at skabe en følelse af nærhed og realisme i det filmede og til at retfærdiggøre "a limited set of narrative information being provided to an audience", fordi selve det fiktive produktionshold, der filmer, ikke ved

mere end seeren, og fordi kameraets rammer herved bliver en barriere mod det, der er uden for og rundt om det filmede (Hight 2008, 207). Bondebjerg karakteriserer mockumentaryen, og herunder found footage-filmen, som en type dramatiseret dokumentar, der indoptager træk fra andre dokumentartyper og bruger dem i en ren fiktionskontekst (Bondebjerg 2008, 124). *[REC]* og andre film i found footage-genren anvender formsproget fra den observerende dokumenter, der udmærker sig ved at have en svag fornemmelse af autoritet fra filmskaberens og en struktur, der følger hverdagstidens ligefremme temporalitet (Bondebjerg 2008, 118). Normalt er den observerende dokumentar rettet mod hverdagslivet, hvilket ikke er tilfældet med fortællingen i *[REC]*. Dog er udgangspunktet for filmen, i form af tv-værten, der følger en gruppe brandmænd i deres dagligdag, knyttet til den observerende modus. Hændelserne i filmen sker på en tilfældig dag i brandmændenes liv, og optagelserne fremstår i filmens verden som spontane og tilfældige, modsat andre dokumentarformers faste struktur eller iscenesættelse (Bondebjerg 2008, 112).

Sayad definerer found footage-genren ud fra en dobbeltbetydning af framing-begrebet: Dels billedligt, i form af filmens rammesætning som dokumentarfilm, og dels stilistisk, gennem effekten af det håndholdte kameras egentlige framing af det filmede (Sayad 2016, 43). Realistisk formsprog er ikke noget nyt for horrorgenren, men "the found-footage specimen takes this to extremes by literally framing the film as factual" (Sayad 2016, 45). Hovedpræmissen i found footage-film er, at de optagelser, filmen baserer sig på, netop er "found". De er filmet af personer i filmen, og nogen har altså efterfølgende fundet og udgivet de rå optagelser. Med det sagt er meningen med filmene ikke at forvirre publikum. Genrens appel ligger ikke i tanken om, at filmens indhold er virkeligt, men derimod i blandingen af den realistiske æstetik og det fiktive indhold, der skaber en spænding mellem filmens sammenfald med og isolation fra virkeligheden (Sayad 2016, 52). Filmens rum udvides: Det, vi ser på skærmen, er utvivlsomt fiktivt, men den stilistiske framing af filmen som non-fiktion gør grænserne omkring dens verden flydende. Det handler ikke om, hvad der er sket, men om hvordan det *kunne* ske i virkeligheden. Denne effekt opstår gennem kameraets tilstedeværelse i filmens rum.

Kameraets placering i filmens verden gør, at det ikke er stabilt og objektivt, men subjektivt og ustabil. Kameraet placeres i hænderne på en karakter og tildeles derved agens (Sayad 2016, 54). Det er underlagt en dobbelthed, det er både det seende og det

sete. Kameraet producerer det, vi ser, men samtidig ser vi kameraet. Ud over at nedbryde rammen omkring det framede i filmen betyder dette forhold også, at billedet ændrer sig. Kameraet er underlagt forholdene i filmens verden, hvilket leder til en visualitet, der bevæger sig fra optisk overblik til en mere haptisk kvalitet. Dette vil jeg behandle senere i opgaven, men først vil jeg undersøge den konkrete betydning af kameraets placering i diegesen, og hvad dette gør for framingen af det filmede.

3. Det diegetiske kamera og den centrifugale frame

I *[REC]* er kameraet placeret i hænderne på kameramanden Pablo, hvilket etableres i filmens startscene, hvor Angela og Pablo diskuterer den bedste måde at starte aftenens indslag på (0.00.06)¹. Pablos tilstedeværelse bliver flere gange tydelig: Vi ser hans hænder (1.06.30), hører hans hurtige åndedræt efter første møde med en inficeret beboer (0.19.30), og Angela henvender sig flere gange direkte til ham og beder ham om at filme videre (0.46.18). Den direkte henvendelse fra Angela til Pablo bryder filmens fjerde mur, men i found footage-filmene er dette ikke et brud med fiktionen. Tværtimod etablerer det kameraet som Pablos synsvinkel, idet Angela taler direkte til kameraet, når hun henvender sig til ham, hvilket er med til at inddrage seeren i den fiktive verden (Sayad 2016, 55).

Kameraets placering i filmens univers betyder, at kameraet er underlagt de samme begrænsninger som kameramanden, fordi kameraets syn er identisk med hans syn. I adskillige scener går kameramanden bagved brandmændene og politiet, hvorfor han er nødsaget til at filme over deres skuldre (0.12.23):



¹ Henvisninger til filmene vil følge dette format: (timer:minutter:sekunder)

Dette giver en realistisk synsvinkel, fordi den linse, vi ser igennem, ikke er placeret uden for filmen med klart udsyn over situation, men derimod findes midt i begivenhederne. Der er endvidere adskillige situationer, hvor kameraets tilstedeværelse i diegesen bliver endnu mere tydelig. I nogle situationer sker det i form af kameraets tekniske egenskaber, som når der zoomes ind (0.40.55), eller når kameraets nattesynsfunktion anvendes, da lyset i bygningen går ud (1.06.18). Andre gange sker det i form af en konkret kontakt mellem kameraet og det filmede: Den syge pige Jennifer rører ved kameraet og gør linsen beskidt, hvorefter den må aftørres (0.38.58-0.40.20), mikrofonen berøres, hvilket forstyrrer lydoptagelsen (0.48.30), og kameraet bliver angrebet og afgiver en høj, dissonantisk lyd (1.05.52).

[*REC*] låner træk fra den observerende dokumentar, der lægger vægt på umiddelbarhed og en følelse af samtidighed mellem handlingen og optagelsen af filmen. Dette gør også, at karaktererne i filmen ikke ved, hvad der foregår, og da seerens syn er henlagt til netop en karakter i filmen, bliver vores viden også begrænset. Ofte gør horrorfilm brug af asymmetrisk narration til at skabe uhygge ved at lade seeren vide, at der skal til at ske noget grusomt, uden at karaktererne selv ved det (Clasen 2017, 181). I [*REC*] ser vi i stedet et eksempel på "restricted narration" (Bordwell og Thompson 2001, 72). Hvor den klassiske horrorfilm skræmmer os, fordi vi ved, at der er en morder i huset, uden at karaktererne ved det, så sidestiller [*REC*] os med karaktererne i filmen, nærmere bestemt Pablo. Vi skræmmes, når han skræmmes, fordi vi ser tingene fra hans perspektiv. Ligesom ham ved vi ikke, hvad der foregår, men er tvunget til at lade begivenhederne udfolde sig foran os, uden svar eller overblik.

Kameraets plads i filmens diegese leder til en speciel anvendelse af framing, forstået som måden filmen indfanger begivenhederne i kameraets frame. I klassiske gyserfilm opstår en stor del af effekten gennem framingen; det er gennem pludselige fremkomster af skræmmende billeder fra off-screenen eller forstyrrende elementer i periferien, at frygten opstår. Kendrick beskriver det således med henvisning til Carpenters *Halloween* (1978): "Carpenter plays with with the audience's sense of security that the center of the frame is the place to look, instead forcing them to scan the entirety of the frame (..)" (Kendrick 2014, 324). I found footage-filmene tages dette element et skridt videre. Grænserne mellem tingene inden for og uden for rammen udviskes, fordi kameraet bliver ustabil og subjektivt, når det placeres i hænderne på en karakter, der ligesom seeren er

påvirket af hændelserne i filmen. Det ustabile kameras bevægelser bevirker, at ting fra off-screenen hurtigt kan blive en del af rammen, ligesom tingene i rammen hurtigt kan flyttes til off-screenen (Sayad 2016, 58). Center og periferi afhænger af den, der filmer, og det filmede bliver lige så utilregneligt, som den filmende er i situationen.

Et eksempel på rammens flydende grænser ses, da Angela og Pablo i slutningen af filmen efterforsker en mulig vej ud fra bygningen på loftet af penthouselejligheden (1.05.37-1.05.52). Pablo holder kameraet op igennem lemmen til loftet, og filmer langsomt rundt, for derefter at ville se på båndet, hvad der er på loftet. Kameraet bevæger sig langsomt fra højre mod venstre, indtil rammen rammer en inficeret beboer, der angriber det.



Herved griber en ting fra off-screenen aktivt ind i rammen og understreger usikkerheden i kameraets evne til at kontrollere verden (Sayad 2016, 58). Kameraets placering i filmens verden medvirker altså til at skabe suspense i filmen, fordi rammen er ikke fast, men flydende, hvilket skaber en konstant fare for indgriben udefra.

Et perspektiv på framing kan man finde hos den franske filmteoretiker André Bazin, der i sit essay "Painting and Cinema" diskuterer forskellen mellem et billedes ramme og filmens frame. Han siger, at billedrammen er centripetal, hvilket indebærer, at det søger mod billedets midte og derfor indeholder en klar opdeling mellem billedets eget mikrokosmos og den omgivende verdens makrokosmos. Fokus i billedet er udelukkende på det, der er inden for billedrammen. Filmens frame er derimod centrifugal, idet den strækker sig ud fra midten og ikke ind imod den. Det, vi ser på et givent tidspunkt, er blot en del af virkeligheden, da filmens verden teoretisk set strækker sig i det uendelige (Bazin 2005, 166). Dette betyder, at vi på ethvert tidspunkt medtænker det, der foregår uden for filmens frame. Sayad tager denne tanke videre, og argumenterer for, at found footage-genrens inkludering af kameraet i filmens verden ikke blot drager den filmiske verden ind i værket, men også det ekstrasfilmiske (Sayad 2016, 56). Selve filmskabelsen bliver en del af diegesen, hvilket videre forstærker følelsen af de udviskede grænser mellem det filmede og verden omkring.

Et eksempel på den centrifugale frame er en scene, hvor Pablo sammen med to andre leder efter den syge pige Jennifer, der er forsvundet. Pablo er ikke blot den filmende i scenen, men leder også. Kameraet ser rundt i lokalet, ikke kontrolleret, men tilfældigt, indtil rammen rammer pigen (0.47.36):



Jennifers pludselige optræden understreger, at filmens verden ikke har været låst. Tværtimod har tingene uden for billedet bevæget sig, mens fokus har været andetsteds, hvilket ses ud fra hendes pludselig fremkomst i samme døråbning, som de kom ind ad. Måske har hun fulgt efter dem, det ved vi ikke, men det er tydeligt, at hun har bevæget sig til sin nuværende position fra et sted off-screen. Dette understreger Bazins tanker om filmbilledets centrifugale karakter: Framen er blot et udsnit af filmens levende verden, der ånder, agerer og bevæger sig, selv mens kameraets fokus er andetsteds.

Selve forholdet mellem den filmende og det filmede skaber en følelse af usikkerhed og frygt i filmen. Fordi kameraet ikke er objektivt og køligt, men i stedet er mærket af den filmende aktørs angst og mangel på overblik, overføres følelsen af usikkerhed til seeren. Jeg vil nu rette blikket mod selve billedet i filmen, og se på de haptiske kvaliteter af dette. Hvor fokus indtil nu har været på kameraet som en del af filmens univers og de spændinger, denne egenskab skaber i forhold til at indfange det, der foregår på handlingsplan, vil jeg nu rette blikket mod billedets flade, altså mod de billeder, som det diegetiske kamera indfanger.

4. Det haptiske billede

Begrebet "haptisk" beskæftiger sig med fornemmelsen af at kunne "røre" med øjnene, idet øjnene fungerer som "organs of touch", der berører den overflade, de rettes mod

(Marks 2000, 162). Det står i kontrast til begrebet ”optisk”, der er den klassiske perception. Det optiske er orienteret mod dybdeperspektiver og overblik, mens det haptiske findes på nært hold, i overfladen (Thomsen 2016, 40). Det optiske giver os overblik, mens det haptiske leder til en fortabelse i den flade, vi ser: “Optical visuality requires distance and a center, the viewer acting like a pinhole camera. In a haptic relationship our self rushes up to the surface to interact with another surface” (Marks 2002, xvi).

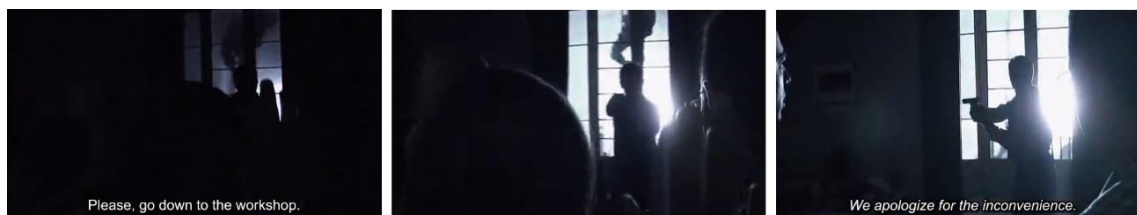
Den haptiske kvalitet af et billede opstår gennem dets overflade ud fra elementer såsom fokusskift, billedkvalitet og lys (Marks 2000, 171-172). Det kan også opstå ud fra ”favoriseringen af marginale dele af billedet” eller ud fra støj i billedets materialitet (Thomsen 2016, 41). Det haptiske trækker seeren væk fra det optiske, væk fra overblikket og fortællingen, og lader opmærksomheden rette sig mod selve billedet (Marks 2000, 163). Kvaliteten af kameraet i *[REC]* samt de fysiske begrænsninger, det er underlagt, strider mod det optiske perspektivs klarhed og dybdesyn, og der opstår i stedet et fokus på selve billedets overflade. Et eksempel på støj i billedfladen er scenen, hvor den inficerede pige Jennifer angriber en mand i gruppen (0.48.25). Her stormer Pablo hen for at hjælpe, men er handlingslammet, da han når derhen. I stedet filmer han scenen på nært hold, hvilket resulterer i blodstænk på kameraet fra pigens angreb:



Bolter og Grusin skelner mellem immediacy og hypermediacy, der er to måder et medie kan repræsentere virkeligheden på. Den første omhandler mediets forsvinden og gennemsigtighed, hvor mediet er noget, man ser *igennem*, mens den anden handler om mediets synlighed, hvor mediet er noget, man ser *på* (Bolter og Grusin 1999, 41). I haptisk visualitet blandes disse to begreber sammen. Billedets materialitet fordrer en fornemmelse af hypermediacy, idet mediet bliver tydeligt, fordi vi konkret er bevidste om kameraets tilstedeværelse, men igennem den materielle støj og den sanselige ophobning

opstår ligeledes en følelse af immediacy på et affektivt niveau (Thomsen 2016, 24). Ved at lade blodet ramme kameraets linse forstærkes fornemmelsen af hypermediacy, idet vi bliver helt bevidste om kameraets tilstedeværelse. På samme tid stiger følelsen af immediacy. Seeren må fortabe sig i billedets overflade i en sådan grad, at virkeligheden findes i denne overflade, gennem vekselvirkningen mellem at se på billedets overflade og det, der ligger bag den (Bolter og Grusin 1999, 41). Den følelse af realisme, som det dokumentariske islet tildeler filmen, bliver altså ikke mindre, når følelsen af hypermediacy stiger. Fordi filmens optagelser iscenesættes som "found", bliver forbindelsen til virkeligheden større, når vi får øje på kameraets tilstedeværelse, fordi filmens genre og form har etableret, at den filmende instans er en del af filmens verden. Resultatet af den haptiske kvalitet bliver altså, at det "virkelige" bliver mere virkeligt.

Et mere komplekst eksempel på haptisk visualitet ser vi i scenen, hvor beboerne forsøger at flygte ud gennem et vindue, men bliver stoppet af en politimand, der har ordre om at holde dem inden døre grundet virussens smittefare (0.26.02):



I denne scene optræder støj i billedet på grund af kontrasten mellem lyset fra baggrunden og de skygger, dette lys danner i forgrunden. Det haptiske opstår ved "mikrosensoriske planer i billedet, (...) som forstyrrer afkodningen af det sete" (Thomsen 2016, 41). Effekten af dette bliver, at der går et stykke tid, før det bliver tydeligt, hvad der egentlig sker i scenen. Pistolen er ikke tydelig fra start, og seeren vil først gradvist indse, hvorfor de forreste i gruppen reagerer, som de gør, over for den skyggedækkede person foran dem. Denne visuelle uklarhed er en egenskab ved det haptiske, idet det inviterer til et blik, "that moves on the surface plan of the screen for some time before the viewer realizes what she or he is beholding" (Marks 2000, 162-163). Selve midtpunktet i scenen, manden med pistolen, er uklart, og seeren må koncentrere sig for at se, hvad der foregår i scenen.

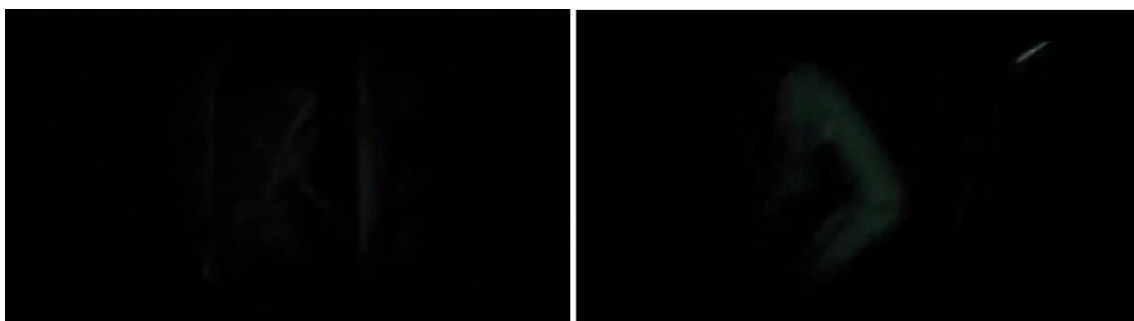
Hvor det haptiske i forrige eksempel opstår ud fra kontrasten mellem lys og skygge, opstår der en anden situation mod slutningen af filmen, der foregår i komplet mørke. Her

tænder Pablo for nattesynet på kameraet, og vi ser derved en helt anden form for billedflade, end vi hidtil har set i filmen.



I starten af scenen (1.05.52) forsvinder lyset fuldstændigt, og vi får frarøvet vores perception. I stedet for de flydende rammer, som filmens frame indtil nu har haft, forsvinder billedet i stedet fuldstændig og erstattes af mørke. Kort herefter tændes nattesynet på kameraet, men dette nye blik er langt mere begrænset end før. Kun ting tæt på kameraet opfanges, og Pablo må gå helt tæt på den natteblinde Angela for at kunne se hende. Det optiske dybdesyn forsvinder, fordi nattesynet kun kan se få meter frem, og vi står tilbage med et begrænset, haptisk billede, der bevares gennem resten af filmen. Vi berøves den dybde, som vi normalt forbinder med synssansen, og er i stedet nødt til at forholde os til billedets flade (Marks 2000, 162).

I fortsættelsen af denne scene introduceres det monster, der har stået bag spredningen af virussen i bygningen (1.07.53). Omgivet af komplet mørke møder Angela og Pablo, som er de eneste overlevende efter nattens rædsler, et grotesk uhyre, der modsat de andre monstre i filmen har været inficeret så længe, at det har mistet sit menneskelige udseende og nu er blevet noget andet. På samme måde som i scenen forud for denne begrænses vores blik af nattesynets utilstrækkelighed, og der går lang tid, før skikkelsen manifesterer sig for vores øjne. Selv da den gør det, er billedet uskarpt og grovkornet, og billedfladens materialitet bliver tydelig:



Manglen på dybdesyn gør, at monstret kun langsomt viser sig for os. Tvivlen i objektets form og væsen er et træk ved det haptiske, der her er i fuld effekt: "Rather than making

the object fully available to view, haptic cinema puts the object into question, calling on the viewer to engage in its imaginative construction” (Marks 2002, 16). Ligesom Pablo ved vi ikke, hvad det er for et væsen, der er på vej imod os. Vi sidder også i mørket og venter på den endelige afsløring af det monster, der lurder i det. Det haptiske i denne scene forstærkes videre af Pablos håndtering af kameraet. Han er rædselsslagen og kan ikke holde kameraet stille, men bevæger det hurtigt mellem Angela og monstret. Kameraet er nødvendigt, for at han kan se, hvad der foregår, og i denne scene sammensmeltes de to derfor. Kameraet er nu ikke blot kontrolleret af Pablo, men er blevet hans eneste måde at se på: Det er blevet hans syn. Derved deler det også hans forvirring, hans desorientering og hans frygt, hvilket leder til det manglende fokus, der øger fornemmelsen af det haptiske, idet det haptiske syn er ”more inclined to move than to focus, more inclined to graze than to gaze” (Marks 2000, 162). Vi får aldrig et fuldstændigt billede af monstret, men er henlagt til nattesynets dårlige kvalitet og Pablos manglende evne til at fokusere. Vi ser det ikke fuldstændigt, som vi ville med det optiske billede, og når aldrig at blive fortrolige med billedet, men berører det blot flygtigt.

Den haptiske flade mangler det optiske blikets kølighed, og seerens sanser bliver derved aktiveret. Denne aktivering af sanserne leder til en affektiv respons, hvilket jeg vil behandle i det følgende.

5. Frygt og forvirring: Affekt

Hvor traditionelle gyserfilm opnår deres effekt ved visheden om, at karaktererne går en forfærdelig skæbne i møde, ser vi i *[REC]* en anden tilgang. Æstetikken giver en fornemmelse af realtime og immediacy, fordi seerens syn placeres i diegesen og derfor oplever rædslerne udfolde sig side om side med karaktererne i filmen. Vi ved lige så lidt som dem, og filmoplevelsen bliver derfor desorienterende, og vejen frem mod slutningen uvis. Videre inviterer filmens dokumentariske formsprog til spørgsmål omkring filmens ontologiske status, hvilket er med til at afføde affekten hos seeren (Sayad 2016, 48).

Den rå filmkvalitet, med støj på fladen fra snavs, lys og mørke, påpeger filmmediets materialitet og skaber en følelse af hypermediacy, men i denne hypermediacy opstår en større grad af immediacy, fordi måden, filmen er filmet, forstærker virkelighedskontrakten. Det håndholdte, diegetiske kamera er en hypermediel praksis, der skaber

”affekt på perceptionsplanet” (Thomsen 2016, 22). Oplevelsen af kameraets tilstedeværelse gør ikke det filmede mindre realistisk, men skaber i stedet en større følelse af realisme, fordi præmissen i filmen er, at selve filmskabelsesprocessen og dem, der står bag den, er en del af filmens verden. Thomsen siger videre, at ”[d]et håndholdte kamera forstyrrer tilskuerens adgang til fabula, men gør omvendt opmærksom på lærredet som en haptisk flade” (Thomsen 2016, 23). Igennem kameraet flyttes fokus fra historien til selve billedet, og seerens affektive respons opstår på baggrund af netop de enkelte billeder i filmen.

I *[REC]* forstærkes forbindelsen mellem seer og karakter, fordi seeren deler sit blik med en karakter i filmen. Vi ved, hvad Pablo ved, ser, hvad han ser, føler, hvad han føler. I nattesynsscenen sidestilles vores blik fuldstændig med Pablos, idet han kun kan se i mørket ved at se igennem kameraet. Ligesom for Pablo bliver kameraet vores øjne, og forbindelsen mellem seer og film bliver understreget. Det betyder dog ikke, at seeren og Pablo forbindes: ”Haptic cinema does not invite identification with a figure (..) so much as it encourages a bodily relationship between the viewer and the image” (Marks 2000, 164). Vi deler Pablos blik, men han er selv uden for rammen på alle tidspunkter. I stedet er det billedet, vi indgår i forbindelse med, og det er dets haptiske kvaliteter, der leder til vores sanselige berøring.

Matt Hills skelner mellem følelser og affekt ved at påpege, at førstnævnte kræver et objekt, mens sidstnævnte er objektløst (Hills 2005, 24-25). I en horrorfilm er det ikke kun det konkrete objekt, det vil sige monstret eller grusomme billeder på skærmen, der skræmmer en. Det er stemningen og rammen, der skaber affekten. Det er grunden til, at en gyserscene stadig sidder i kroppen efter, vi har set den, efter frygtens objekt er forsvundet fra vores perception (Hills 2005, 27). Dette kan forbindes til det haptiske billede i *[REC]*. I scenen med nattesynet er det ikke monstret i sig selv, der leder til en affektiv respons fra seeren. Det gør i stedet billedets haptiske kvaliteter igennem fladens visuelle utilstrækkelighed, der manifesterer sig som en mangel på optisk dybde, hvilket skaber forvirring og suspense. Det er ikke så meget monstret, som det er måden, monstret præsenteres, frames og vises, der skaber affekten.

Hills påpeger, at horrorfilmen indeholder et spil mellem affekter og følelser, hvor den umiddelbare affekt forvandles til følelse (Hills 2005, 28). Et eksempel på det er loftscenen, hvor Pablo langsomt bevæger kameraet rundt på loftrummet. Seerens

affektive respons er en stigende rædsel for en invadering af filmens frame fra off-screenen, og da den endelige forskrækkelse finder sted, manifesterer denne affekt sig som en følelse, netop fordi den objektløse affekt nu får sig et objekt at rette sig imod. Hills' tanker om affekt lægger sig op ad Marks, der siger, at filmens haptiske kvaliteter skaber en type "affection-image", der opfattes af sanserne, før hjernen når at begribe billedet (Marks 2000, 163). Vi reagerer på billedets flade, før vi egentlig har registreret det, der er bag fladen. Dette underbygger tanken om, at det ikke så meget er objektet i filmen, der skaber en affektiv respons, som det er de æstetiske kvaliteter ved fremstillingen af det.

[*REC*] fordrer altså en affektiv respons gennem forskellige kanaler. Filmen opnår gennem sin iscenesættelse som "fundet" en forbindelse til virkeligheden omkring den, der sår tvivl om, hvad der er virkeligt, og hvad der er fiktion. Samtidig anvendes det diegetiske kamera og den centrifugale frame til at skabe uro i selve perceptionen, fordi vi hele tiden frygter, hvad der er uden for rammen, fordi det til enhver tid kan blive en del af rammen. Endelig skaber kameraets kvalitet og rammer en visualitet, der forkaster optisk overblik og i stedet skaber en haptisk billedflade, der aktiverer læserens sanser og derved giver filmen en kropslig dimension, hvor blikket må berøre skærmens flade og konturerne på den i forsøget på at finde en mening i det, vi ser.

6. Konklusion

Målet for min opgave var at undersøge, hvilken betydning det har, når kameraet bliver en synlig del af filmens verden. Jeg startede med at definere filmens genre, som jeg overordnet klassificerede som mockumentary grundet dens brug af dokumentarfilmens formsprog i en fiktiv ramme. Herefter påpegede jeg, at filmen er en found footage-film, hvilket betyder, at den iscenesætter sig selv som "fundet", hvilket indebærer, at karakterer i filmens univers har stået bag optagelserne, vi ser. Ud fra genreklassifikation åbnede jeg op for en analyse af kameraets betydning i filmen med fokus på dets placering i selve filmens diegese. Her startede jeg med at se på det diegetiske kameras betydning for framingen af det filmede, og påpegede med udgangspunkt i Bazins tanker om filmens centrifugale frame, at kameraets placering medvirker til at udviske rammerne mellem det filmede og verden omkring det, hvilket leder til en følelse af afventende usikkerhed over for det, der måtte ligge uden for billedet. Dernæst analyserede jeg konsekvenserne af

kameraets placering i diegesen ud fra de begrænsninger, det står over for i filmens verden, med fokus på støj og forstyrrelser i billedfladen. Her påpegede jeg en haptisk kvalitet ved filmen, hvor selve kameraets linse bliver en flade, som seeren kan sanse og berøre. Endelig diskuterede jeg filmens affektive virkning ud fra mine to analysedele, og kom frem til, at den ustabile frame og det sanselige billede fordrer en kropslig respons fra seeren ved at aktivere dennes sanser. Filmen skal ikke bare ses, den skal mærkes og føles, og denne sanselighed skaber affekten hos seeren.

[REC] er en horrorfilm, der opnår sin effekt gennem de muligheder og rammer, som found footage-genrens specielle kameraforhold giver den. Kameraets placering i diegesen, i hænderne på en af filmens karakterer, gør, at vores synsvinkel bliver karakterens. Herved udviskes grænserne mellem framen og off-screenen, framen bliver centrifugal og udvider sig i det uendelige. Samtidig skaber den dårlige kvalitet af optagelserne og den miljøpåvirkning, kameraet står over for i filmens verden, en haptisk visualitet, der fordrer en sanselig og affektiv respons fra seeren. Kameraet bliver vores syn, og idet kameraet er en del af filmens verden, suges seeren også ind i denne verden. Grænsen mellem film og virkelighed udviskes, fordi vi ikke kan stole på kameraets optiske kølighed og overblik, men er henlagt til det diegetiske kameras ustabilitet og haptiske billedflade. Kameraet er vores syn, så når dette kamera spiller med i filmen, bliver vores syn og derigennem også os selv en del af filmens verden.

7. Perspektivering

Fokus i min opgave har været found footage-genrens specielle forhold til kameraet, der skaber en større følelse af realisme gennem dets diegetiske placering og forekomsten af haptiske billeder. Alternativt kunne man betragte found footage-genren ud fra et bredere medieperspektiv og herigennem søge at finde andre svar på genrens affektive appel.

Sayad kalder found footage-genren symptomatisk for sin tid, idet "the act of filming one's life is widespread" (Sayad 2016, 49). Den afspejler den medievirkelighed, som findes i dag, med videodelingstjenester som Youtube, Facebook og Instagram, der alle fungerer som kanaler, hvor folk kan dele deres egne optagelser af virkeligheden. Tanken om found footage-genren som symptom for sin tid kan åbne op for en diskussion af "mobile witnessing" (Reading 2009), der handler om mobiltelefonens evne til at

dokumentere hændelser ethvert sted på ethvert tidspunkt af civile enkeltpersoner. Formen fra disse videoer ligner formen fra *[REC]*: Angela spørger Pablo om han fik filmet første møde med et monster i bygningen ("Did you get it?") og beder ham filme, da myndighederne afspærrer huset: "Get this on tape!". Der findes altså et formål med Pablos optagelser, i form af et ønske om at dokumentere og bevidne det, der sker. Således kan filmen åbne op for en allegorisk læsning, der fokuserer på dens form som et billede på den moderne medievirkelighed, hvor det enkelte individ selv kan påtage sig opgaven om at dokumentere og vise virkeligheden, og hvor sandheden ikke længere er henlagt til de etablerede nyhedsmedier. I denne type læsning kan endvidere findes en forklaring på filmens affektive virkning. Idet filmen ligner den type vidne-videoer, som er blevet en del af mediefladen, især på internettet, men også i nyhedsudsendelser, der ofte anvender "private optagelser" fra katastrofale eller kontroversielle begivenheder, forstærkes båndet mellem filmens æstetik og virkeligheden. Altså opnår filmen en affektiv effekt, fordi den ligner de virkelige optagelser, som vi møder i vores hverdag, og følelsen af realisme stiger derved.

Litteratur

Balagueró, Jaume og Plaza, Paco. 2007. *[REC]*. Spanien: Filmax International, Castelao Productions.

Bazin, André. 2005. "Painting and Cinema." I *What is Cinema?* red. og oversat af Hugh Gray. Berkeley: University of California Press: 164-172.

Bolter, Jay David og Grusin, Richard. 1999. "Immediacy, hypermediacy, and remediation." I *Remediation. Understanding New Media*. Boston: MIT Press: 20-50.

Bondebjerg, Ib. 2008. "Autentisk kreativitet. Tv-dokumentarismens historie og genrer." I *Virkelighedens fortællinger. Den danske tv-dokumentarismes historie*. København: Forlaget Samfundslitteratur: 29-126.

Bordwell, David og Thompson, Kristin. 2001. "Narrative as a Formal System." I *Film Art. An Introduction*. 6. udgave. New York: McGraw-Hill: 59-92.

Clasen, Mathias. 2017. "Hack n' Slash: *Halloween* (1978)." I *Why Horror Seduces*. New York: Oxford University Press: 178-192.

Gulddal. 2013. "Fortolkning." I *Litteratur. Introduktion til teori og analyse*, red. Kjældgaard, Lasse Horne, Møller, Lis, Ringgaard, Dan, Rösing, Lilian Munk, Simonsen, Peter og Thomsen, Mads Rosendahl. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag: 23-33.

Hight, Craig. 2008. "Mockumentary. A call to play." I *Rethinking Documentary*, red. Austin, Thomas og Jong, Wilma de. Berkshire: Open University Press: 204-216.

Hills, Matt. 2005. "Philosophies of Horror: Cognition... and Affect." I *The Pleasures of Horror*. London: Continuum: 13-32.

Kendrick, James. 2014. "Slasher Films and Gore in the 1980s." I *A Companion to the Horror Film*, red. Benshoff, Harry M. New York: John Wiley & Sons, Inc.: 310-328.

Marks, Laura U. 2000. "The Memory of Touch." I *The Skin of the Film. Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, London: Duke University Press: 127-193.

Marks, Laura U. 2002. "Introduction." I *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press: ix-xxii.

Marks, Laura U. 2002. "Video Haptics and Erotics." I *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press: 1-20.

Meyrowitz, Joshua. 1997. "Tre paradigmer i medieforskningen." *Mediekultur* 13 (26): 56-69.

Nielsen, Erik A. 1992. "At fortolke fortolkeren." I *Skud. Tekstanalysen i dag*, red. Østergaard, Anders. København: Amandas Vidensbibliotek: 36-56.

Reading, Anna. 2009. "Mobile Witnessing: Ethics and the Camera Phone in the 'War on Terror'." *Globalizations* 6 (1): 61-76.

Sayad, Cecilia. 2016. "Found-Footage Horror and the Frame's Undoing." *Cinema Journal* 55 (2). Austin: University of Texas Press: 43-66.

Thomsen, Bodil Marie Stavning. 2016. "Det teoretiske landskab." I *Lars von Triers fornyelse af filmen 1984-2014*. København: Museum Tusulanums Forlag: 29-48.

Thomsen, Bodil Marie Stavning. 2016. "Indledning." I *Lars von Triers fornyelse af filmen 1984-2014*. København: Museum Tusulanums Forlag: 18-28.