



Institutionen för geografi, medier och kommunikation

Björn Andersson

Skräcken i Lådan

En studie om rumslig åskådarmedvetenhet i George
A. Romeros tre klassiska skräckfilmer

The Horror in the Box

A study of the spectator's spatial awareness in George A. Romero's
three horror film classics

Filmvetenskap
D-uppsats

Institutionen för geografi, medier och kommunikation

Filmvetenskap IV

Avancerad nivå/15hp

Patrik Sjöberg

John Sundholm

10/13

Abstract

This thesis focus on the presentation of the filmic room the viewer sees in George A. Romero's three horror classics *Night, Dawn and Day of the Dead*. The hypothesis goes as follow; fear and element of tension becomes greater if the audience/viewer has a good knowledge about the filmic room in the film, in other words, a good spatial awareness. The conclusion is that it does. The environment is active in its becoming and in its presentation to the viewer. Rooms and places, even objects, is a catalyst and a mean to create emotion. To tackle the problem regards to human emotion, which is highly subjective, ANT (actant-network-theory) is used. This theory is a tool to help decode what it is we find emotionally enticing regards to room and objects in the films.

Innehåll.

1. Introduktion.	3
1.2 Metod.	4
2. Skräck och Romero.	5
2.1 Ironi och Romero.	7
3. Rumslighet och begrepp.	11
4. Rummet i <i>Night of the living Dead</i> (1968).	16
4.1 Scen 1. Barbra och rumslig introduktion.	16
4.2 Scen 2. Ben och rumslig förankring/trygghet.	20
5. Rummet i <i>Dawn of the Dead</i> (1978).	24
5.1 Scen 3. Introduktion av varuhuset.	24
5.2 Scen 4. Rumslig trygghet och kontraster.	28
6. Rummet i <i>Day of the Dead</i> (1985).	32
6.1 Scen 5. Introduktion av bunker.	32
6.2 Scen 6. Rumslig trygghet i bunkern.	36
Slutsats.	39
Källor.	41

1. Introduktion

När man ser en film tar det inte lång tid innan åskådaren har hunnit fastställa på ett ungefär vilken genre man ser på. Anledningen till detta är att vi åskådare är väl inbitna i vilka konventioner som karakteriserar genrer och vilka mönster en film brukar ta. Detta faller även in på subgenrer som förgrenar sig genom alla filmsorter. Skräckfilm generellt är kanske den som har flest undergrupper av genrer och leker med såväl konventioner som mönster vilket gör den intressant att studera. Skräck i sig livnär sig på andra genrer där variation och hybriditet är kännetecknen som den vilar mot, även parodi och självreferens är väl förekommande.¹ Detta gör skräckfilm till den mest mångsidiga av genrer och skapat ett starkt intresse hos mig redan som ung.

Det finns oändligt många sätt att definiera en skräckfilm, och dessa sätt har alltid undantag eller variation som går att hitta från film till film. Genren kan refereras som ”*body horror*” där *slasher* och *gore* är synonyma med ett starkt grafiskt tema i vilket kroppen utsätts för otrevligheter. Även den s.k. gotiska skrällen har inslag av hur kroppen förändras, men det handlar snarare om hur döden och återuppvaknandet påverkar vår syn om vår dödlighet. Den har ofta inslag av mystik med en detektivhandling och inslag av fiktion.² Sedan har vi den psykologiska thrillern med en seriemördare som sätter skräck i ett samhälle, som även *slasher* har blivit synonymt med.³ En annan känd genre är *science fiction* som gärna sätts i kombination med skräck. Här handlar det om kampen mellan människan och ett rymdmonster, där människans kraft och uppfinnesrikedom upphöjs och hyllas medan våra fysiologiska kroppar framhävs som ömkliga och patetiska mot rymdmonstrets evolutionära fördelar.⁴ Det finns dock en sak som skräckgenren har gemensamt, helt enkelt att skrämma, äckla eller väcka avsky hos åskådaren. Målet är att väcka dessa fysiska reaktioner i kroppen, men tillvägagångssättet är där variationen tar form. Skräckgenren lovar en förhoppning om terror och skräck, den fysiska reaktionen av rädsla och upprymdhet som inträffar under chockmomentet, eller frambringar äckel och avsky under långdragna tortyr eller slaktscener. Även känslan av lättnad att allt är över när filmen är slut, som när man går av en bergochdalbana helskinnad, med andra ord en återanpassning till det normala efter chocktillståndet som medför härliga känslor i kroppen.⁵

¹ Thomas Fahy, ed. *The Philosophy of Horror*, Lexington, 2010. s. 2

² Neale Steve. *Genre and Hollywood*, London, 2000. s. 86

³ Ibid. s. 89

⁴ Ibid. s. 93-95

⁵ Thomas Fahy, 2010. s. 2

Det finns dock en viktig konvention, eller förekommande som de flesta skräckfilmer verkar följa och som i min mening har en stor betydelse för skräckfaktorn i sig, nämligen filmrummets åskådarmedvetenhet.

Hypotesen är att ju mer åskådaren känner till och vet hur filmrummet ser ut, desto större blir spänningmomenten och skräckfaktorn. Åskådaren med denna medvetenhet kan enklare leva sig in i miljön eller platsen där händelserna äger rum, vilket är en förutsättning för att genren skall nå sitt syfte. Detaljer, kameravinklar och fokus på rummet är därför en viktig detalj i skapandet av en skräckfilm. I mina tidigare studier för kandidatexamen studerade jag George A. Romeros filmer och hur han som auteur har förändrats i sitt filmskapande genom årtiondena. Här snubblade jag på detta förekommande, nämligen hans fokus på rummet. Med fokus menar jag hur han ger korridorer, tak, fasader, väggar och rum, ofta utan att någonting specifikt händer, tid och plats i filmen som annars kanske kunde vara tid för karaktärsutveckling eller skräckscener. Hans genre, zombiegenren, har egna specifika konventioner och mönster. Det är dock hans rumsliga fokusering som arbetet tittar närmare på, och hur den relationen förhåller sig till skräck. Det slutna rummet är ett starkt tema genom filmerna, instängdheten med det annalkande hotet utanför, karaktärer som är instängda i en låda och skräcken utanför som vill ta sig in.

1.1 Metod/Avgränsning.

Aktant-nätverksteori (förkortas ANT) kommer att användas här i förståelsen om hur vi som åskådare får en relation till det filmiska rummet. Eftersom film ofta tolkas subjektivt kan begreppet öppna upp en möjlighet till förståelse om hur vår subjektiva rumsuppfattning uppstår. Begreppet behandlar rum som någonting nästan abstrakt och relationsbaserat vilket kan stödja förklaringar till varför ett rum eller en plats ger en stark stämning och känsla.

Två scener från varje film *Night of the living Dead*, *Dawn of the Dead* och *Day of the Dead* analyseras och diskuteras i relation till begreppet. Scenerna är valda utifrån ett mönster. Den första scenen introducerar åskådaren (och karaktären) till det filmiska rummet där den resterande filmen kommer utspela sig i. Tanken är att man tydligt kan se hur rummet introduceras med kameravinklar, kamerarörelser och kamerafokusering. I och med att vi observerar detta kan vi med hjälp av ANT försöka få en förståelse till varför just dessa föremål och rum har filmats, och vad dessa har för betydelse för filmens skräckfaktor. Under introduktionsscenen framhävs rummet/platsen som osäker och fientlig, vad är det som

uppmannar till denna känsla? Den andra scenen är vad jag kallar ”trygghetsscen” där rummet preciseras som en säker plats, eller görs säkert av en karaktär. Tanken är att när vi betraktar rummet på samma sätt som tidigare, borde man se skillnader i hur rummet presenteras och på så vis upptäcka vad det är som uppmannar till trygghetskänslan. Genom dessa observationer och med hjälp av ANT ska hypotesen besvaras.

Avgränsningen för arbetets analysdel sträcker sig till Romeros tre klassiska filmer, *Night, Dawn* och *Day of the Dead*. Den överhängande förklaringen om ANT och rumslig åskådarmedvetenhet sträcker sig däremot till en bredare diskussion om rumslighet i film generellt. Diskussionen har dock en vinkling där skräckgenren är överhängande vilket även kan ses i kapitel 2 och 2.1 där läsaren får en introduktion till Romeros verk. Tanken är dock att scenanalysen av Romeros tre klassiska filmer kan uppmärksamma läsaren om att rumslig åskådarmedvetenhet är en stark bidragande faktor till skräck, inte enbart för dessa filmer, utan även för skräckgenren generellt.

2. Skräck och Romero

Skräckfilmen livnär sig på samtidens skräck och farhågor vilket man kan se i många klassiska filmer av Romero, bl. a. *Dawn of the Dead* (1978) där Romeros filmzombie hjärndött vandrar runt i ett stort köpcentrum. Detta visar på dåtidens (men även nutida) ”hjärndöda” sökande efter nya prylar att köpa, en slags fingervisning och förebråelse mot konsumtionsamhället. Man kan även se hur han i *Day of the Dead* (1984) visar kritik mot den amerikanska militariseringen på 80-talet genom att ge en negativ bild av hur soldaterna i filmen agerar mot forskargruppen som försöker finna lösningen på zombiefrågan. Romero är en intressant auteur att studera då han genom sin långa filmkarriär visar på temporär så väl som filmteknisk utveckling med stark kritik och samhällsmedvetenhet. Detta ser man åter igen i *Land of the Dead* (2005) där de förmögna människorna lever i en skyskrapa (*Fiddlers Green*) medan de fattiga och utsatta lever under dess skugga. Här förklaras det inte hur ekonomin fungerar utan visar snarare på hur de starka roffar åt sig all lyx och behåller den själviskt. Detta kan ses som kritik mot den amerikanska kapitalismen vilket är ett känsligt ämne. Han låter (i enighet med zombiegenrens kanske mest centrala konvention) nämligen detta trygga tillhåll senare bli översprunget i filmen av en zombiehord, som en revolution mot överhögheten. Han leker även med sina egna konventioner då den svarte mannen i filmen (som vanligtvis brukar agera

hjälten i hans tidigare verk) nu i själva verket är zombien som leder horden och ”revolutionen” mot de rika i *Fiddlers Green*.⁶

Det finns oändligt antal tolkningar om Romeros filmer, och visar hur han har framhållit den samtida rädslan för respektive film och hur åskådarna gärna vill hitta dolda budskap och skapa egna tolkningar som Romero själv har förbisett men som han inte nekar till. Ett sådant exempel är hur stor uppmärksamhet skådespelaren Duane Jones fick i *Night of the Living Dead* (1968). Han fick rollen som Ben, den starka och livskraftiga karaktären som hjälper Barbara och de andra i huset med att försöka överleva natten. Här letade Romero inte efter någon specifik person och hade inte alls i tankarna att denne nödvändigtvis skulle vara mörkhyad.

Romero: “We had no preconceived notion as to the role being a black role, Duane came in, he looked right, he read well, so we used him. We never took any further note of it. It’s not mention in the script at all, although I know we’re getting a lot of press comment over the fact.”⁷

Romero nämner dessutom att vissa till och med kunde höra en bit från “*Old Man River*” på ljudspåret när Ben dör i filmen. Men det kan omöjligtvis vara så då det inte finns med på ljudspåret.

Fahy Thomas menar att skräck har två kärnpunkter, den första är förekomsten av det onda övernaturliga eller det monstruösa (även psykopaten som mördar monstruöst) och den andra är medvetet framkallande av äckel, fruktan, rädsla och/eller chock för åskådaren. Han anser även att rädslan för filmmonstren i skräckfilm inte bara bygger på fiktion utan att den även kan sippra över till oro i verkliga världen.⁸ Detta kanske inte kan appliceras så mycket på filmmonstret zombien då vi inte förväntar oss se dem vandra runt ett gathörn när vi går ut ur biosalongen. Snarare är det är den apokalyptiska känslan som följer med oss, den totala undergången av mänskligheten, även premissen om ett lyckligt slut som förbisetts åskådaren då hela filmens narrativ snarare handlar om det olyckliga slutet. Fahy argumenterar även för att skräckfilm visar på en dramatiserad version av vår vardag, att vi när som helst kan kastas in i en kaskad av kaos som rubbar vår trygghet och sätter vår tilltro till vardagslivet i spel. Det måste dock finnas en sannolikhet eller ett sätt för åskådaren att relatera till denna oro. Zombiefilm passar väl in på dessa premisser då virus ofta är en orsak till filmmonstrets

⁶ Thomas Fahy, 2010. s. 121

⁷ Tony Williams, ed. *George A. Romero, Interviews*, Jackson, 2011. s. 10

⁸ Thomas Fahy, 2010. s. 15

uppkomst. Medier idag talar ofta om hotet från pandemier och liknande vilket ger oss en medvetenhet om dess hot. Fahy menar att vi inte är oroliga för den köttätande zombien i sig, utan snarare någon dödlig form av smitta.⁹

Ett klassiskt exempel för att förankra åskådaren in i en film är filmkaraktärernas inbördes diskussion om filmhotets osannolikhet. Här får vi ofta höra åskådarnas egna tankar om hur osannolikt det är att just detta specifika hot existerar. Det finns dock ofta en excentrisk ensamvarg till karaktär, en socialt utomstående av något slag som argumenterar för dess verklighet men som ingen tror på. Filmkaraktärerna måste först uppleva det osannolika hotet för att ta det på allvar. Den klassiska filmen *Fåglarna* är ett typexempel där många tvivlar på fåglarnas ondska till dess att de får uppleva den själva.¹⁰ Man kan även se detta i zombiegenren, men dock främst i början av filmen. Den Romeroianska filmen börjar ofta ”in medias res” där karaktärerna redan har accepterat hotet. Tvivlet om dess osannolikhet kommer istället senare som en intellektuell, nästan religiös diskussion om varför det drabbat världen. I *Dawn of the Dead* (1978) säger karaktären Peter till sin kolega Roger; ”when there is no more room in hell, the dead shall walk the earth.”¹¹ Det är dock ingen definitiv förklaring till åskådaren, utan lämnar snarare orsaken till zombiens uppkomst som ett mysterium. Fahy menar att skräck även kan definieras genom vår benägenhet att ge tillit till vår omgivning. Därför är det först när vi förstår tillit som vi kan förstå hur det relateras till skräck. Karaktärer generellt i skräckfilmen utgår från att allt är normalt till dess att något onormalt sker. Alla våra handlingar utgår från vår intellektuella antagande att världen är normal. Skräck är en plötslig och våldsam smäll mot vår intellektuella tillit och exponerar vår svaghet gentemot nya och plötsliga förändringar i vår vardag. Fahy menar att vår tillit gentemot andra människor och natur i sig blir rubbad vilket skräckfilmen förlitar sig på.¹² Detta är kanske det mest centrala temat i en apokalyptisk film som Romeros zombiefilmer där karaktärerna får kämpa och anpassa sig till dessa förändringar.

2.1 Ironi och Romero.

Om en film har en temporär betydelse och ett politiskt budskap kan detta ofta speglas genom humor och ironi. Detta kan man se i *Dawn of the Dead* (1978), här vandrar zombierna mållöst

⁹ Ibid. s. 18

¹⁰ Ibid. s. 22

¹¹ George A. Romero. *Dawn of the Dead* (1978). Ca: 1:19:05

¹² Thomas Fahy, 2010. s. 28

runt i varuhuset vilket i sig är humoristiskt, men det finns där även en underliggande ton av ironi. Detta skapar då frågan om varför vi uppfattar det som ironiskt eller humoristiskt. Ironi är ingenting som är garanterad då det som avsändaren säger eller gör (i detta fall Romero) kan tolkas av åskådaren helt annorlunda mot vad som var det originella budskapet. Ironi skapas i kommunikationsprocessen, inte som ett retoriskt verktyg utan snarare är det som återges mellan budskapen i meningen. Alltså är det inget som är lätt att sätta fingret på utan något som man antingen uppfattar eller förbiser. Sedan kan ironin i sig tolkas annorlunda eller ha en underliggande mening som avsändaren själv har svårt att tolka.¹³ Ironin vilar på en viktig byggsten, nämligen relationen mellan det sagda och det osagda, även relationen mellan personer, alltså ironiskaparen, lyssnaren och offret. Dessa möts och ironin skapas mellan deras relation och kommunikation.¹⁴ Lyssnaren och offret i filmens mening är åskådaren och kommunikationen är därför statisk och monologisk sådan då åskådaren knappast kan kommunicera tillbaka under filmens gång. Åskådaren får rannsaka sig själv om vad som var innebörden av det ironiska budskapet. Låt ta *Dawn of the Dead* (1978) igen där zombierna vandrar runt i varuhuset. Här riktas det ironiska budskapet mot åskådaren subtilt under en diskussion mellan karaktärerna Stephen och Francis när de står på taket och tittar ner i varuhuset där zombier vandrar runt och humoristiskt puttar på kundvagnar.

Francis: "what are they doing, why do they come here."

Stephen: "Somekind of instinct, memory, what they used to do, this was an important place in their lives."¹⁵

Vi skulle med andra ord själv gå samma öde till mötes om vi blir ett av dessa monster, att göra det som vi ansåg vara viktigt i våra liv, nämligen att konsumera prylar. Vad som är viktigt för individen är här en återspeglning av vad som mänskligheten anser är viktigt. Filmmonstret är en återspeglning av oss, och som även Romero säger, representerar oss.¹⁶ Ironi är dock inte bara ett sätt att tänka utan även ett effektivt verktyg för att väcka en intellektuell reaktion hos åskådaren. Ironi har komplexa stadier där bl. a. ironins avsikt måste tolkas vilket leder till en reaktion och sedan en konsekvens. Dessa konsekvenser om de är en känsla av komik eller upprymdhet är individuell, kanske man känner sig som offret ironin

¹³ Linda Hutcheon, *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony*, London, 1994. s. 13

¹⁴ Ibid. s. 56

¹⁵ George A. Romero. *Dawn of the Dead* (1978). Ca: 0:27:45

¹⁶ Tony Williams, 2010. s. 51

riktas mot.¹⁷ Detta skapar många dimensioner av tolkningar rent generellt, och minst sagt i Romeros filmer. Skräckkänslan är den främsta avsikten i en skräckfilm medan ironi är Romeros främsta komplement som sätter en speciell prägel i hans verk. Platserna hans filmer utspelar sig på utmärks starkt av ironi och är en förebråelse om samhället rent generellt. I *Dawn* blir varuhuset karaktärernas räddning, men så även deras fall då det är själva platsen zombierna är ute efter, inte dem. I *Night* barrikaderar karaktären Ben upp hela huset vilket tar lång tid där mycket frustration och arbete filmas i detalj. Man får se hur han bryter sönder bord, drar loss dörrar och spikar fast plankor. Hur han ensam slåss mot zombies och motar bort dem medan han försöker få Barbra ur hennes passivitet. Det framkommer senare under filmen att han glömde källaren där en familj var gömd i under hela förloppet. Dessa skulle kunnat ha hjälpt honom med att försvara huset. I *Day* utspelar sig filmen i en bunker där det förvaras gamla dokument, filmer och annan samhällsinformation. Med andra ord inget som hjälper karaktärerna i deras situation. Karaktärerna diskuterar om att det sista de kommer att göra är att arkivera ett dokument som ska ge en förklaring till varför zombierna dök upp, vilket ingen kommer att läsa då mänskligheten har utrotats.

Det finns även exempel där humor och ironi bildar två sidor av samma mynt. Zombien Bub i *Day* är ett bra exempel. Här försöker en vetenskapsman återskapa någon form av intellektuellt medvetande hos zombien, som han har döpt till Bub. Det visar sig dock att inte mycket återstår av zombiens tidigare liv förutom basala minnen som att raka sig. Men när den aggressiva antagonisten Rhodes dyker upp och visar sig för zombien händer något. Rhodes är militär och har uniform på sig vilket får Bub att reagera genom att ge honom en honnör, detta gör alla glada då det är den första indikation om Bubs tidigare liv (då han troligtvis var en soldat) däremot blir Rhodes inte så glad. Han drar sitt vapen i ilska då han ser det som ett hån att en zombie ger honom denna yrkesbeteckning. Bub reagerar på det dragna vapnet först med en oförståelig naivitet för att sedan efter någon sekund förstå innebörden och blir själv arg. Här visas en omvänd bild där zombien först visade ett civiliserat beteende medan människan är den hotfulle och ilskna varelsen. Åskådaren kanske rent av känner sympati för filmmonstret och ser Rhodes med en dystert insikt om våra egna brister. Den ironiska twisten tar form i slutet av filmen. Bub får nämligen tag i ett vapen och skjuter Rhodes för att sedan ge honom en honnör. Romero beskriver själv Bub som ett missförstått monster och är nyckeln till att förstå filmen som helhet.¹⁸

¹⁷ Linda Hutcheon, 1994. s. 113

¹⁸ Tony Williams, 2010. s. 103

Zombiegenren ses ofta som en narrativ nerbrytning av vår civilisation, en apokalyptisk förminskning av människobeståndet, men det är även en våldsam berättelse om transformation till ett nytt sätt att leva. Romeros filmer har ofta en underton av organisationers misslyckande att skydda sina invånare.¹⁹ I *Nights* klassiska slutscen får man se den sista överlevande människan från huset (Ben) bli skjuten av militären då han mistas för att vara en zombie. I *Dawn* visar introduktionsscenen på medias kaotiska panik, och i *Day* är det den militära organisationen som bryts ner och agerar destruktivt.

Det finns även en term för att definiera den moderna zombien, nämligen trauma zombie. Denna term förklaras genom vår attityd till döden då vi förr generellt ansåg att det var något som vi gick mot eller ”upphöjdes” till, då i en stark religiös mening. Nu ser vi i vårt moderna samhälle döden snarare som något vi blir. Istället för en övergång blir det ett tillstånd. Denna tanke är en överhängande skugga i förhållningssättet man ser på en zombiefilm, tanken att vi blir döda som vandrar runt istället för att ”vila i frid” har en religiös tyngd som genren leker med. Man får aldrig ett definitivt svar på, vare sig det är religiöst eller vetenskapligt, varför de döda väcks till liv och vill äta upp de levande. Svaret ligger snarare som ett överhängande mysterium genom filmerna.²⁰

Ett annat sätt att tackla och definiera genren är att se det som *Post-Human-Condition*. Romero beskriver att sin fascination och inspiration till hans filmer delvis kom från boken *I am Legend* av Matheson. Här kämpar karaktären Robert Neville som den sista människan på jorden där mänskligheten har förvandlats till vampyr liknande varelser. Filmatiseringen av boken från 2007 med samma titel har dock en annan utgång från originalet. Neville är inte legend för att han representerar den sista människan eller för att han försöker rädda världen som filmen framhåller. Han är legend för han är det största hotet mot den nya mänskligheten som har utvecklats till en ”högre” grad, en ny livsform som både liknar och är definitivt olik den gamla människan. Världen har nu anpassats till dessa varelser och skapat ett nytt samhälle där den gamla människan inte längre platsar. Denna sk *Post-Human-Condition* visar en ny föreställning om vår definition om vad som är mänskligt eller vad det är som definierar mänskligheten.²¹ Den apokalyptiska filmen som zombiegenren väl är synonymt med har som ett generellt narrativ att bringa tillbaka mänskligheten till ett mänskligt ”status-quo”, alltså restaurera världen och civilisationen till det som den var förr. Denna definition passar väl in i

¹⁹ Deborah Christie and Sarah Juliet Lauro, ed. *Better of Dead, The Evolution of the Zombie As Post-Human*, New York, 2011. s. 62

²⁰ Ibid. s. 62

²¹ Ibid. s. 68

Romeros filmer. Zombierna när de filmas i sin ensamhet eller i grupp verkar inte ha något problem med sitt tillstånd, de vandrar runt och gör saker nästan med en oskuldsfullhet till dess att en levande människa kommer och stör deras sinnesro. En karakteristisk scen som illustrerar detta är när eftertexterna rullar i *Dawn of the Dead* (1978). Här får man se i bakgrunden hur alla zombier, efter det totala krig och kaos som nyligen var i varuhuset, åter igen börja vandra runt som om ingenting hade hänt. Dessutom med den humoristiska musiken blir den en slags ironisk status-quo. Vi fick se i början av filmen varuhuset fullt med dessa varelser, och nu trots karaktärernas möda och slit med att mota bort dem och göra det bebodigt, är det åter igen övertaget. Den tillfälliga civilisation och bubbla av trygghet karaktärerna skapade åt sig själva med överflöd av gods och varor blev på några få filmiska minuter demolerad, inte av zombierna, utan av andra människor som ville ha vad de hade. Romero visar här en mörk bild av människans egen girighet och destruktivitet vilket på ett sätt visar att människan är ansvarig för sin egen destruktion medan zombierna är ”oskyldiga” åskådare. Detta är ett genomgående tema genom de tre filmklassikerna.

3. Rumslighet och begrepp

Det är inte helt lätt att förklara begreppet *rum* ur ett ämne-teoretiskt perspektiv då ordet har oändligt många betydelser och filosofiska föreställningar. Det blir inte enklare när man tänker rum i filmens mening då rummet i sig är flyktigt och instabilt då kameran, vilket agerar som åskådarnas ögon, inte har samma fysiska förhinder som våra egna kroppar. När vi tänker oss rum i filmens mening måste vi ha klart för oss att det är en representation av verkligheten, alltså finns det en distinktion mellan verklighet och representation av verklighet som speglar sig i det fysiska rummet såväl som i ljud och kameraklippningar. Denna distinktion existerar i åskådarens medvetenhet och är en nödvändighet för att förstå och uppskatta en film. Min teori och uppsatsens syfte är att se hur skräck är direkt kopplat till åskådarnas rumsmedvetenhet, och hur detta speglar sig i Romeros klassiska filmer. Jag vill dock börja med att förklara begreppet rum i en mer generell mening och visa att det inte enbart är bunden att karaktärisera skräckgenren utan även präglar andra filmer.

Så hur ska vi betrakta rumslighet i film? Ett sätt att se på det är att utgå från hur vi människor formar rum, både elektroniskt och representativt i bild vilket är beståndsdelar i en film. Dessa båda rum har en begränsning, som en bild är inramad är filmen bunden till att inneslutas av de fyra sidor som bildskärmen består utav, men som en bild där motivet kan

bilda ett djup som är nästintill oändligt, kan filmen bilda ett händelseförlopp med en uppsjö av bilder som skapar en helhet. Begränsningen här är snarare åskådarens förståelse att sätta dessa bilder samman, minnas dem och på så sätt få en rumslig medvetenhet om filmrummet så väl som berättelsen filmen vill förmedla. Uppsatsens analysdel tittar på just detta, nämligen vad det är kameran vill få oss att vara uppmärksam på och minnas, hur den för sig i det fiktiva rummet och på så vis tydliggöra vad det är som skapar en åskådarmedvetenhet. Rummet skapar en relation till karaktärerna i filmen då genren gör dem direkt beroende av dess trygghet. De måste förändra rummet till deras fördel i kampen mot det utomstående hotet. Med andra ord är rummet inte statiskt utan utgörs av människor och s.k. icke-människor som Kristina Tryselius beskriver i sin doktorsavhandling *Rum i tillblivelse*. Hon kallar dessa *aktanter*, alltså rumsskapare. Med icke-människa menar hon de fysiska föremål som är *aktiva* i att forma rummet. Att ett fysiskt föremål är aktivt kanske är svårt att förstå men hon tar ett frimärke som exempel där det kan få oss människor att ändra vårt beteende via dess information. Brevbäraren vet via frimärket att någon, någon annanstans har betalat för att brevet skall transporteras till en specifik adress. Ett annat exempel är betongsuggor som dirigerar om trafiken och på så vis har en materiell handlingsförmåga.²² En aktant utmärks med andra ord med en förmåga att agera vilket går emot det traditionella tänkandet om att materialitet är antingen redskap, symbol eller struktur. Ett exempel som nämns är en parkeringsplats där, utifrån det traditionella tänkandet, inte är något annat än en plats för ett företag att tjäna pengar. Men utifrån aktant-nätverksteorin är en parkeringsplats mer än så. Automater kan krångla, snö eller slitage kan få människor att misstolka parkeringsytor. Detta gör parkeringsplatsen till en självständig aktör i relationen mellan parkeringsbolag och bilister.²³

Man kan se definitionen av rum som en mångfald av sammanbundna materialiteter, ett kollektiv av människor och icke-människor.²⁴ Begreppet aktant har en stark relation med begreppet samhälle då båda innefattar relationer mellan föremål och människor, hon menar att istället för en värld av subjekt och objekt i litterär mening är det snarare en värld bestående av aktanter som utgör rummet. Detta kan vara svårt att förstå då hon tar vår fysiska förståelse av rum; tak-väggar-golv (grov tolkning), till att även innefatta ontologiska tolkningar och hur vi uppfattar fysiska objekt nästan som om dessa har en egen vilja. Ett sätt att se det är att begreppet kan följas genom detta mönster:

²² Kristina Tryselius. *Rum i tillblivelse*, Karlstads Universitet, 2007. s. 44

²³ Ibid. s. 51

²⁴ Ibid. s. 45

1. Att materialitet (genom materiell handlingsförmåga) är med och gör rum.
2. Att rum skapas i relationer mellan aktanter.
3. Att de rum som skapas är topologiskt komplexa.²⁵

Vad menar hon med topologiskt komplexa? Topologi är läran/behandlar rumsliga egenskaper vilket kan ge uttryck för många olika former. De rumsliga egenskaperna har inte från början en given egenskap och form utan snarare bildar samman en helhet från många olika delar.²⁶ Det handlar om relationer och kopplingar mellan olika föremål och personer snarare än geometri ur traditionell mening. Med andra ord inte hur fysiskt nära objekten är, utan hur nära de står varandra i sin *relation* och *sambanden* mellan dem. Exempel som nämns är om man samtalar med någon man älskar via telefon, kan man vara fysiskt långt ifrån varandra men nära i det topologiska rummet. Eller om två renar står fysiskt nära varandra men skiljs åt av en pipeline är de oändligt långt ifrån varandra.²⁷ Detta skakar om rumsbegreppet ur traditionell mening om vad som är långt borta respektive nära. Istället för att se ett rum som någonting ”inramat” eller där någonting skapas ”i” är det snarare en följd/utfall av rörelser, relationer och förbindelser. Det finns inte bara en stor rum-tid utan lika många rum-tider som det finns relationer.²⁸ Tid följer ur detta perspektiv samma mönster som rumskapandet, alltså skapas det lika många *olika* tidsflöden som det skapas rum ur aktantbegreppet. Tiden det tar för dig att se en film ur traditionell tidsuppfattning, vad klockan visar, kanske tar två timmar. Däremot kan den kännas längre om du i biosalongen måste uträtta biologiska behov, eller om filmen i sig anses dålig. Den kan även uppfattas kortare om den var bra, med andra ord är det din relation med aktanterna som avgör tidsflödet. Som i filmen själv där aktanterna kan visa på ett tidsflöde som kan sträcka sig otroligt långt.

Så en film ur detta perspektiv är en ganska så komplicerad ANT som skapar flera rum. Det fysiska föremålet (DVD, VHS, Blu-ray osv.) som frimärket som förmedlar information till brevbäraren, skapar film ett rum, eller en relation där du sitter och tittar på den. Det fysiska avståndet mellan TV-skärmen och dig, tillfället, platsen, tiden du spenderar under filmens gång. Filmens handlingsförmåga som ett fysiskt föremål är att föra in dig i dess egna inre rum. Som frimärket som förmedlar information är filmen en kolossalt större dimension, ett eget rum med egna aktanter som är topologiskt komplex.

²⁵ Ibid. s. 48

²⁶ Ibid. s. 59

²⁷ Ibid. s. 67

²⁸ Ibid. s. 69

Film är även en saga eller berättelse, och som en saga behöver inte alltid det fysiska rummet (tydliga aktanter) ha en framstående fokusering. Däremot om berättelsen handlar om karaktärernas överlevnad mot själva rummet eller världen de befinner sig i, är det därför av stor vikt att beskriva den för åskådarna, och detta behöver nödvändigtvis inte bara innefatta skräckgenren. Ett exempel är filmen *Cast Away* från 2000 där karaktären Chuck Nolnad spelad av Tom Hanks direkt kämpar mot naturens element. Här lämnas det mycket filmisk tid åt naturbilder, gärna med Chuck vandrandes i bakgrunden medan kameran visar panoramabilder av ön och dess omgivande hav. Filmrummet preciseras även genom ljudspåret där havsvågor, vind och lövprassel från palmer har en prioritet över musik. Här kan man även direkt se, då större delen av filmen handlar om en människa och dennes kamp mot sin omgivning, hur han direkt påverkas av materialiteter på ett sätt där andra filmer har en mer subtil inverkan. Han tvingas vara kreativ i att göra verktyg av diverse uppspolade föremål, man får se hur han sliter ut sina händer i försök till att göra upp en eld. Efter ett tag börjar han även prata med materialiteter, och höra röster från dem (tänker på bollen Wilson) som påverkar Chuck och har en stor betydelse för filmens utveckling och stämningsgrad. Filmens fokus kretsar mycket kring Chuck och hans boll i slutet av filmen. Det filmiska rummet går från att innefatta hela ön i panoramabilder och natursköna vyer till att inneslutna dessa två, Wilson och Chuck, och deras relation. Rummet i filmens mening kanske inte alltid talar till oss på ett direkt sätt som i *Cast Away*, däremot påverkas vi alltid av den, antingen på ett subtilt eller direkt sätt, man kan säga att rummet förmedlar något då det alltid finns där.

Film noir är ett annat exempel där miljön och rummet har en stark närvaro trots att filmkameran ofta har karaktären i främsta fokus. Genren utspelar sig ofta i lummiga miljöer, mörka barer, stökiga kontor, rökiga diners eller mörka gränder. En klassisk scen är öppningen i filmen *D.O.A* (1950) där karaktären Frank Bigelow vandrar genom ett polishus. Man får se honom medan han vandrar genom korridorer i ca två minuter, från huvudingången till Homicide Departments kontor. Han filmas bakifrån och är i kamerans centrum medan han vandrar genom kontorsmiljön. Man får se långa korridorer med skuggspel på väggar och golv, kontorsarbetare, folk som väntar i receptionen, allt medan han går med direkta steg ackompanjerande till musiken. Denna tid ges inte till filmens handling eller karaktärsutveckling utan bygger snarare upp en spänning inför en scen som komma skall, eller en nyfikenhet om vart denna man är på väg. Eftersom det bara sker en enda klippning under hela vandringsmomentet har åskådarna en nästintill komplett bild av polishusets korridorer upp till kontoret, detta som om vi själva skulle gå dit. Denna rumsmedvetenhet

följer med oss i den kommande scenen, då i själva kontoret, där filmens karaktärer och handling presenteras.

Då kan man fråga sig vad denna introduktionsscen har för betydelse? Låt säga om åskådaren inte var medveten om att det är en noirfilm, och att ljudspåret byttes ut från den klassiska 50-tals filmmusiken till att ersättas av tystnad eller någon form av ambient. Tankarna går då till skräckklassikern *The Shining* (1980) av Stanley Kubrick där samma kamerametod används (filmad bakifrån) i scenen där pojken Danny cyklar genom korridorerna. Denna form av kamerafilmning har en direkt koppling till just rummet, den är väsentlig i sin presentation då det är den som karaktären förflyttar sig igenom, och som är poängen med kamerafilmningen i min mening. Rummet i sin presentation ger sin närvaro och existens till känna, som i sig hjälper åskådaren att få en klarare bild av miljön filmen utspelar sig i, vilket ger åskådaren lättare att leva sig in i miljön. Introduktionsscenen i *D.O.A.* har likartad presentation, och skulle väl kunna placeras in i skräckgenren. En bidragande faktor till att noirfilmer har en mörk och speciell känsla speglar sig inte bara genom genrens syniska plotter, mord och korruptionsteman, utan även att rummet har en stark prägel i dess presentation. Jag vill dock poängtera att en aktant inte nödvändigtvis har samma betydelse i rumsskapandet varje gång utan den kan definieras olika från rum till rum.²⁹ Som man kan se i *D.O.A.* är det likartade aktanter som i *The Shining* (långa korridorer med en karaktär som förflyttar sig genom dem) samma filmningsmetod (filmad centralt bakifrån medan man följer karaktären) men i slutändan är en helt annan scen. Man kan inte bortse från ljudspåret som ger *D.O.A.* dess 50-tals karaktärisering eller den svartvita bilden från annan tid. Även dessa är aktanter, eller aktörer som hjälper till att forma rummet vi ser och hör. Däremot är likheterna här att aktanterna i sig är tydliga, och preciseras med sin närvaro. Det skall även sägas att i *The Shining* har åskådarna redan skaffat en *relation* till rummet då hotellet redan tidigt i filmen utmärks med sin närvaro. Man har med andra ord redan skapat ett aktant-nätverk som åskådarna är medvetna om och som speglar sig under cyklingsscenen med pojken Danny.

²⁹ Ibid. s. 53

4. Rummet i *Night of the Living Dead* (1968).

Night of the Living Dead är en zombieklassiker som satte George A. Romero på kartan som en legend inom zombiegenren, och enligt många är grunden till hur vi ser den klassiska zombien. Aktant-nätverksteorin användas här i förståelsen om hur vi får en relation till rummet. Tolkningar utifrån observationer i denna analys är subjektiva vilket begreppet tydliggör är en nödvändighet då relationer skapas.

Den första scenen är när Barbra först ser och går in i huset som större delen av filmen senare utspelar sig i. Detta då det inte bara är hon som karaktär som upprättar en rumslik medvetenhet om situationen utan även oss som åskådare, våra ögon följer henne, vad ser vi som observatörer som hon inte ser eller tvärtom, och hur påverkar detta relationen mellan åskådare-karaktär-rum, alltså relationerna i aktant-nätverket. Den andra scenen är när Ben barrikaderar huset och upprättar en trygghet från de utomstående hotet. Denna scen har en koppling till introduktionsscenen av huset som byggnad, då vi har upprättat en åskådarmedvetenhet och en relation till det fysiska objektet (huset). Huset går från den första scenen att vara en utforskad miljö till att bli en trygg tillflyktsort, vilket även den andra scenen påvisar. Hur och varför känner vi denna trygghet, och är den tudelad mellan åskådare och filmiska karaktärer? Det fysiska rummet ”krymper” i och med kamerans allt mer snävare fokusering och så även vår relation till den. Först kommer jag beskriva vad som händer i utvald scen för att sedan relatera detta till aktant-nätverksteorin.

4.1 Scen 1. Barbra och rumslik introduktion.

Tid. 09:49 – 13.50

Barbra flyr kyrkogården i panik efter det att hennes bror fallit offer för filmmonstret³⁰, paniken är påtaglig vilket understryks av det dramatiska ljudspåret. Hon springer utan riktning längs med en väg och genom en skog men får till slut syn på ett hus i fjärran inklämt mellan några träd. Detta är sett från hennes synvinkel vilket illustreras med kameran då den filmar huset i ögonhöjd efter en närbild på henne när hon tittar förbi kameran. Hon springer genom en skog och står därför själv bakom ett par träd, vilket skymmer sikten en aning då huset tonar upp sig i horisonten. Strax efter får man se en närbild på Barbra där hon bestämt tittar mot huset för att sedan blicka bakåt, vilket indikerar att filmmonstret är hack i häl. Detta får henne

³⁰ En zombie eller Ghoul som den även refereras som.

att börja springa mot huset. Efter en kort sekund snubblar Barbra mot en bensinpump, vilket får henne att blicka uppåt. Nu får man åter igen se huset från hennes synvinkel och visar att det är enbart ett stenkast bort, vilket gör att man kan se fler detaljer, bl.a. att den har en veranda och två våningar. Kameran återgår till Barbra där hon gör samma rörelser som innan, nämligen; tittar mot huset, sedan tittar bakåt för att sedan åter igen börja springa. Nästa kameraklipp ser vi henne springa längs med husfasaden, detta är visat från husets synvinkel då kameran är placerad strax bredvid husväggen. Barbra försöker desperat öppna en dörr men misslyckas, vilket får henne i ren panik att slänga sig ned för en liten backe bredvid husfasaden. Medan hon rullar nedför backen är kameran placerad på marken med fokus upp mot Barbra och husets ena gavel, kameran följer sedan Barbra i fokus när hon reser sig upp och springer längs med husets baksida. Nästa klipp visar Barbra som står och håller i husets andra gavel, nu är kameran en aning tildad då den övergått att visa henne i närbild. Hon har ett förfärat uttryck eftersom hon ser filmmonstret på en öppen äng stapplandes mot huset. Hon tittar desperat omkring sig för någonstans att fly och verkar se en öppning varpå hon springer mot den.

Nästa kameraklipp är inne från huset där man får se Barbra slänga sig in genom en dörr för att sedan se henne stänga och låsa den. Ljudspåret tystnar när hon sätter foten innanför tröskeln, ljudet övergår till en mer mystisk stämning. Kameran är nu placerad en aning högre än Barbra vilket visar henne i ett fågelperspektiv, den är även fast och gör inga rörelser. Hennes tillstånd är inte lika panikartad längre. Hon går in till nästa rum där kameran är i ögonhöjd, vilket visar Barbra sakta gå in och nyfiket se sig omkring, vilket motiverar nästa kameraklipp som visar det nya rummet från hennes synvinkel. Här får man se ett vardagsrum med bord, stolar och andra vardagssaker. Kameran återgår sedan till att visa Barbra i samma kameravinkel som tidigare då man ser henne gå tillbaka till rummet hon kom ifrån. Nästa klipp är Barbra i det första rummet igen, nu åter från ett fågelperspektiv då kameran är placerad på samma ställe som tidigare, fast nu i en annan vinkel. Hon går fram till ett par lådor och tar fram en kniv. Hon går nu till ett annat okänt rum via en dörröppning man tidigare inte såg, vilket visas via en kamera som står i det okända rummet. Den har först en trasig lampa i fokus som ligger på golvet, bilden rör sig sedan uppåt där man ser Barbra som står och tittar ner mot den från dörren.

Barbra smyger genom rummet förbi lampan, följt med en stillastående kamera i ögonhöjd. Nästa klipp visar Barbra från avstånd med en kamera placerad i midjehöjd och två rum bort. Hon går sakta genom rummen mot kameran. Musiken tystnar när hon börjar närma sig rummet som kameran är placerad i och när hon väl gått över tröskeln sker en chockscen med

hög musik och närbilder på uppstoppade djurhuvuden som hänger på väggen. Dramatisk musik börjar åter ta vid och kameran blir en aning tiltad. En liten stund senare visas zombien utanför huset vid samma gavel som Barbra några minuter tidigare stod, han börjar göra ljud ifrån sig då han fastnar vid en planka och en tvättlina. Detta är filmat utanför huset, men det är ändå indikerat att Barbra ser det då ett annat kameraklipp visar henne inifrån huset när hon tittar ut genom ett fönster. Hon springer därför desperat till en telefon som befinner sig i samma rum. Kameran som visar detta är placerad precis vid bordsskivan vilket visar telefonen i förgrunden, Barbra är panikslagen när hon tar tag i telefonen och försöker ringa. Kameran är inte längre fast som tidigare utan är nu tiltad och handhållen då den följer Barbras rörelser vid bordet. Telefonen fungerar inte vilket får henne att drabbas av panik och springer därför därifrån, men glömmer kniven vid bordet och återvänder för att plocka upp den. Detta följs i samma klipp vilket gör att en bordslampa delvis skymmer sikten av Barbra när vi följer henne ut ur rummet.

Hon springer desperat genom rummen hon nyss smög försiktigt igenom. Hon kommer till ett tidigare rum, nu visat med ny kameraposition i midjehöjd där man ser Barbra gå fram till ett fönster för att sedan blicka utåt. Utanför ser man att det nu inte bara är en zombie där ute, utan flera. Detta är visat från hennes synvinkel då en kamera är placerad i huset och vänd utåt, däremot är det inget som skymmer sikten som glas eller väggar. Efter ett par klipp som skiftar mellan att visa henne vid fönstret och zombierna utanför försöker Barbra att ta sig till övervåningen, vilket gör att hon åter igen springer mot dörren hon kom ifrån och nästan välter en stol i processen, även detta är filmat med samma kameraposition som tidigare. När hon passerar dörren får vi se henne i ett nytt rum med en trappa.³¹ Kameran är placerad i midjehöjd och möjliggör att vi ser både trappan och Barbra, den följer henne när hon börjar gå upp för trappan. Halvvägs upp överraskas hon av ett lik som ligger på övervåningen och stirrar ner på henne. Denna scen visar hennes chock från en kamera som är placerad på övervåningen och filmar nedåt mot Barbra när hon går upp för trappan. Liket ser man i närbild sekunden efter det att en kameravinkel visat Barbras chock i närbild. Hon springer ner för trappan ut mot huvudingången, åter igen genom rum hon tidigare var i. Detta är filmat med samma kameraposition som tidigare. Väl ute på verandan blir hon bländad av strålkastarljus från en bil och möts av en man som motar in henne till huset igen. Mannen stänger dörren och låser den vilket får musiken att tystna. Kameran visar dem båda tillsammans i närbild, sedan säger mannen: "It's alright". Det är karaktären Ben.

³¹ Här måste hon ha sprungit genom andra rum som inte visas då denna dörröppning tidigare ledde till rummet med telefonen.

Så vad kan man konstatera med denna rumsliga introduktionsscen? Den är ca fyra minuter lång och har ingen dialog, men den förmedlar otroligt mycket när det gäller rumslig presentation och relation. När vi som åskådare följer Barbra upptäcker vi rummen samtidigt som henne. Vi får först se området runt huset och även bensinpumpen som kommer ha en avgörande betydelse senare för händelseutvecklingen. Huset tonar upp sig periodvis där man först får se den långt bort, för att sedan se den nära i sin helhet. Väl inne i huset introduceras rum genom att vi åskådare är placerade i det okända rummet och får se Barbra gå från ett redan introducerat rum, då med det tidigare introducerade rummet i bakgrunden, eller ingången till det. Det är först när hon passerar tröskeln till ett rum då en chockscen tar vid eller musik börjar eller tar slut. Kameran skiftar mellan att vara stillastående där den inte fokuserar på något specifikt annat än rummet som helhet vilket lämnar åskådaren själv att se detaljer. Tempot i kameraklippningen sker långsammare när hon upptäcker ett nytt rum vilket ger en skarp kontrast då det sker snabba kameraklipp när ett händelseförlopp inträffar i filmen. Kameran kan även fokusera på objekt i rum som gör att vi kan relatera och minnas dessa senare under filmen. Rummet där hon plockar upp kniven, vardagsrummet med bordet, rummet med den trasiga lampan på golvet, rummet med telefonen osv. Vår medvetenhet om rummen förstärks med kamerapositionen som återkommer, då någonting som återupprepas lättare får oss att minnas dem, i detta fall rummen som helhet. När vi ser någonting som fokuseras med kameran, kommer detta med stor sannolikhet i kommande scener återanknytas på något vis, eller ha betydelse för händelseutvecklingen.

Här är det Barbra som interagerar med materialiteter, hon påverkas direkt av dem och genom hennes relation till dem skapar ett nätverk som utgör rummet hon befinner sig i. Här kan man relatera till aktant-nätverket som förevisar om att materialitet genom materiell handlingsförmåga är med och gör rum.³² Exempel är telefonen som inte fungerar, den fick henne att drabbas av panik och springa till ett annat rum, eller hur hon påverkas av kniven som ger henne mod att upptäcka huset. Dessa är små detaljer som man under filmens gång kanske inte direkt reflekterar kring, men ger ändå subtilt en rumsuppfattning som senare under filmen stärker åskådarnas relation till den. Huset blir nästan en karaktär i sig med en personlighet.

³² Kristina Tryselius, 2007. s. 48

4.2 Scen 2. Ben och rumslig förankring/trygghet.

Tid. 32:08 – 38:25

Ben och Barbra har hunnit introducerats, de har även samlat material för att barrikadera upp delar utav huset, bl.a. genom att Ben skruvade loss vardagsrumsbordet. Efter ett tag blir det en konfrontation mellan dem varpå Barbra blir medvetlös.³³Hon läggs på en soffa vilket frigör Ben att ensam upptäcka huset.

Ben tar ett djupt andetag då han hittar en radio, sätter sig på huk och börjar ratta in en kanal. Kameran är placerad i midjehöjd och visar Ben där han sitter vid radion, den är även fast placerad och gör få rörelser. Man kan även se rummet bakom Ben där han redan har spikat fast plankor för fönstren. Han får efter en liten stund in en kanal där nu en lång monolog inleds från radion. Radiooperatören beskriver situationen utanför huset, denna monolog hörs nu i bakgrunden medan vi får följa Ben som fortsätter att gå runt i huset. Ben tar tag i hammaren varpå han reser sig upp och går in till rummet vi såg i bakgrunden. I nästa klipp är kameran placerad vid golvet och visar Ben där när han går in i rummet. Man ser även plankor som är fastspikade vid väggen och som delvis skymmer sikten av Ben. Han ställer sig nu på huk en bit framför kameran och börjar spika fast plankorna. På ljudspåret hörs Bens knarrande fotsteg och hammarslag tydligt.

Efter en liten stund tar han ett par steg bakåt och ett nytt klipp visar hur Ben tittar ut genom ett fönster. Här är kameran placerad utanför huset och filmar in mot fönstret. Ett nytt klipp tar vid och visar Bens synvinkel då kameran är placerad i huset. Här ser man ett par zombies stå vid Bens bil, detta får Ben att lämna fönstret för att gå in till vardagsrummet. Dramatisk musik börjar nu ta vid samtidigt som radion fortfarande går i bakgrunden. Kameran visar nu Ben desperat leta efter någonting i vardagsrummet vid en öppen spis. Kameran har nu blivit tiltad och placerad i centrum av rummet men skiftar snabbt i nästa klipp då den är placerad på golvet när Ben drar ut en låda med ved från en garderob. Nu sker korta tagningar som skiftar mellan närbilder på Ben och den öppna spisen. Han tänder en brasa för att sedan lämna rummet och gå tillbaka till ett tidigare rum. Där drar han ut en fåtölj och håller tändvätska på den för att sedan slita ner gardiner och linda dem runt ett utav bordsbenen från det sönderskruvade vardagsrumsbordet. Detta är filmat med korta tagningar, handhållen och en aning tiltad kamera som är placerad i rummets mitt. Den övergår till att visa Ben och det han

³³ Barbra vägrar acceptera att hennes bror troligtvis är död vilket får henne att slå till Ben, Ben slår tillbaka och vilket gör henne medvetlös. Troligtvis svimmade hon av chocken snarare än av Bens slag. Ca: 0:31:24.

gör i närbild för att sedan zooma ut när han reser sig upp igen och beger sig tillbaka till rummet med den öppna spisen. När han passerar tröskeln slutar den dramatiska musiken och ljudspåret övergår till att fokusera på radion.

Ben tar nu sin hemmagjorda fackla och tänder den i den öppna spisen för att sedan gå tillbaka till rummet med fåtöljen. Detta är filmat i en och samma tagning med samma kameraposition som tidigare då han letade efter någonting att tända elden med. När han är tillbaka i rummet med fåtöljen börjar den dramatiska musiken åter ta vid. Ben går till ytterdörren och ställer sig i position med fåtöljen, öppnar dörren och sedan drar ut fåtöljen till verandan. Detta är filmat med handhållen kamera i låg höjd när vi följer Ben, detta gör att kameran blir ganska skakig då Ben rör sig snabbt. Väl ute på verandan sker ett nytt klipp där kameran är placerad utanför huset och filmar mot Ben och verandan. Direkt när det sker får man inte längre höra radion. Han tänder på fåtöljen och sparkar den mot zombierna som står vid bilen, detta får dem att bli rädda och backar bort från huset. Här byter kameran position ofta som delvis visar Ben som står på verandan för att sedan visa hans synvinkel där den brinnande fåtöljen är i förgrunden med zombierna i bakgrunden som retirerar.

Ben går sedan in i huset igen och låser dörren, när han passerar tröskeln får man åter igen höra radion vilket får den dramatiska musiken att tonas ned. Ben tar direkt upp en plank och börjar spika för fönstren i rummet. Efter en närbild på Ben som spikar fast plankan sker ett klipp som skiftar över till en kamera som är placerad i rummets ena hörn. Den visar rummet i sin helhet då den rör sig långsamt och visar en panoramabild. Klippet indikerar att en viss tid har förflutit, vilket man kan se då alla fönster och dörren är igenspikade. Detta indikeras även från radion vilket monologen avbryts en kort sekund för att sedan fortsätta och tala om någonting annat under själva kameraklippen. Efter en liten stund visar kameran Ben i bild som står och håller i en lös dörr, han tittar mot något ur bild. Då får vi se Barbra vilandes i soffan i en närbild. Kameran återgår till Ben som tar dörren och går in mot ett annat rum.

Här stannar kameran och fokuserar på en liten stängd dörr som Ben inte såg varpå dramatisk musik börjar medan kameran zoomar in mot den. Musiken fortsätter när kameran åter igen går över till att visa Ben, nu när han står och försöker hamra loss en annan dörr. Detta är filmat med tiltad kamera och övergår till en närbild av Ben när han tar i under sina hammarslag. Man får sedan se Barbra vakna i soffan medan Bens hammarslag hörs i bakgrunden. Kameran återgår sedan till Ben som nu har spikat fast en av de lösa dörrarna för ett fönster, han går sedan med tunga steg till en fåtölj och sätter sig ned.

Efter ett par djupa andetag tänder han en cigarett och vilar medan han tittar runt i rummet. Ben är filmad i närbild vilket visar tydligt hans reaktion när han ser något som intresserar

honom ur bild. Han reser sig upp och går över till en garderob som han börjar söka igenom. Han hittar ett par damskor som han plockar upp. Eftersom han tittar bakåt mot Barbra indikerar detta att han tänker ge dem till henne. Han börjar åter igen leta och finner till slut ett gevär i garderobens ena hörn. Kameran visar Bens synvinkel när han upptäcker vapnet, vilket sker med en in-zoomning på geväret. Samtidigt som detta sker hör man en gladare ton i det dramatiska ljudspåret. Han plockar upp vapnet och efter lite mer letande hittar han även ammunition. Kameran skiftar här med klipp mellan Ben och garderoben och närbilder på föremålen han hittar, och när Ben väl hittar ammunitionen till vapnet blir kameran tiltad och det dramatiska ljudspåret tonar sakta ner och blir tyst.

Här får vi alltså se Ben gå ensam genom samma rum som Barbra gjorde i introduktionsscenen, dock med syftet att göra stället säkert vilket speglar sig i hur rummet presenteras. Tidigare då Barbra upptänkte huset visade kameran ofta henne från avstånd då hon gick in i ett nytt rum, medan stora delar av rummet var tydligt för åskådaren. Detta i sig gör Barbra liten i förhållande till sin miljö som presenteras, vilket bidrar till osäkerheten vi åskådare känner då rummen känns stora och möjligheten större för potentiella hot. Osäkerheten ligger även i att vi inte får se från Barbras synvinkel efter det att hon redan har gått in i ett rum, utan får vänta på hennes reaktion om någonting händer och först då se från hennes synvinkel. Det vi åskådare vet, så även karaktären, är att det kända hotet för tillfället är låst utanför, vilket lämnar Barbra inga val annat än att fortsätta undersöka huset.

Ben tar kontroll av situationen och upprättar en medvetenhet om rummet som Barbra gjorde, fast under några få filmiska sekunder.³⁴ Han konstaterar snabbt att telefonen inte fungerar, att det är ett lik på övervåningen och att huset är fritt från hot. Detta får Barbra att lämna över ansvaret om hennes säkerhet till Ben, medan vi åskådare kan fastställa att hotet nu bara finns utanför, detta då inga andra indicier har lämnats. Det är ingen slump att scenen jag valt börjar med att Ben hittar en radio, dels ger den en känsla av trygghet att höra en annan röst, men bidrar även till att underrätta oss åskådare, så även karaktärer, om vad som sker utanför huset. Detta medan Ben ser till att hotet inte kommer in. Radion agerar även som ett slags ankare där karaktärernas position avgör om hur tydligt radion hörs. När Ben är långt ifrån radion hörs den otydligt eller när Ben är utanför huset hör vi den inte alls. Så fort han går in över tröskeln till huset hörs den igen. Denna subtila detalj skapar en atmosfär i huset som tidigare inte var upprättad då alla rum möttes med tystnad.

³⁴ Detta sker strax efter scen 1.

Kamerafokuseringen på Ben är annorlunda mot vad den var när vi fick se Barbra upptäcka huset. Istället för att visa rum i större perspektiv då kameran ofta var placerad i ett hörn och blickade ut över rummet, är den nu placerad nära Ben. Den står ofta i rummets centrum, vilket ger nya vinklar och visar rum i andra perspektiv, konsekvensen blir även att Ben ses oftare i närbild. Hans beslutsamhet att göra huset säkert återspeglas i kameravinklarna då de gärna filmar Ben medan han spikar fast något. Man får se hela förloppet från han hämtar material från ett sönderskruvat bord, utrivna köksplankor och lösa dörrar, till att faktiskt se dessa bli använda och fastspikade. Även den hemmagjorda facklan skapas på detta sätt. Med andra ord får vi åskådare se hela skapelseprocessen.

Även här kan man se hur 1) att materiell handlingsförmåga är med och gör rum³⁵, dels genom det faktiska fysiska förhinder plankorna skapar då de är fastspikade för ingångar och fönster vilket låser ute hotet, men även hur vi relaterar till rummet nu på grund av dessa förändringar. Ben kan pusta ut och tända en cigarett då han känner sig tryggare, även Barbra slutar vara lika panikslagen. Kameran går allt närmre i sin fokus och börjar fokusera på karaktärernas känslotillstånd. Vi åskådare däremot känner inte samma trygghet då en inzoomning på en dörr gav en indikation på att någonting finns där bakom. Denna dörr, som inte gör annat än att bli fokuserad på av kameran, skapar en otrygghet som bara åskådarna känner. En relation som öppnar upp för spekulationer, och som vi vet kommer att nystas upp senare under filmens gång. Med andra ord kan vi se hur huset som objekt är med och skapar känslotillstånd, vilket kan återspeglas till 2) att rum skapas i relationer mellan aktanter.³⁶ Det topologiska rummet som skapas, relationerna mellan oss åskådare, karaktärer och objekt är här otroligt nära. Vi får se skapelseprocessen av hur rummet presenteras och förändras från början till slut, hur Ben sliter för att få upp alla plankor och hur Barbra går från panik till passivitet. Ljudspåret hjälper även till att förstärka rummets betydelse, dels genom radion, men även hur hammarslag och fotsteg hörs tydligt då det framtonas under moment där inget annat finns på ljudspåret. Även dramatisk musik som börjar och slutar vid trösklar framhäver husets närvaro och relevans för händelseutvecklingen.

Skräckfaktorn för filmen, alltså vår subjektiva tolkning av vad som sker, är beroende av vår rumsmedvetenhet. Det är en bidragande faktor till känslan för filmen eftersom den utspelar sig i en relativt liten miljö. Det skall även sägas att Romeros zombie är bunden av miljön då hans filmer har som tema att belägra en grupp människor som låser in sig i ett begränsat rum.

³⁵ Kristina Tryselius, 2007 s. 48

³⁶ Ibid.

5. Rummet i *Dawn of the Dead* (1978).

Som skrivet är den rumsliga åskådarmedvetenheten i *Night of the Living Dead* tydligt märkbar och bidrar till filmens skräckfaktor. *Dawn of the Dead* är en mycket större film, dels budgetmässigt men även rent filmiskt då själva platsen för filmens händelseutveckling sker i ett stort varuhus. Däremot har Romeros rumsliga fokus inte förändrats och är på många sätt mer raffinerad i denna film. Vi får följa karaktärerna nu, precis som med Barbra och Ben i *Night of the Living Dead*, först upptäcka rummet för att sedan göra det säkert.

Miljön filmen utspelar sig i har på många sätt inte bara ett intressant tema, utan är även ett politiskt medvetet val. Dels då filmmonstret i sig återger rummet i ett intressant perspektiv, nämligen att vi som döda återvänder till det vi känner till, nämligen att shoppa.³⁷ Ett annat är hur karaktärerna lever i överflöd av gods och varor när de väl lyckats göra stället bebodigt, vilket visar sig ha en baksida när ett motorcykelgång kommer och vill ta del av detta överflöd. På många sätt visar filmen en politisk medvetenhet som även ger sig i uttryck med humor.

Den första scenen kommer skildra varuhusets rumsliga introduktion och hur miljön representeras genom valet av kameravinklar och kamerafokusering. Tankeställningen som går är: får vi åskådare följa karaktärernas synvinkel eller leds vi att iaktta andra ting, och i så fall vilken betydelse har det för filmens rumsliga åskådarmedvetenhet. Den andra scenen skildrar rummet när den blivit en trygg tillflyktsort och hur den nu betraktas med kameravinklar och fokusering.

5.1 Scen 3. Introduktion av varuhuset.

Tid ca 25:50 – 29:35

Efter flera incidenter har karaktärerna Francine, Roger, Peter och Stephen lyckats få tag i en helikopter. De flyger genom landskapen sökandes efter någonstans att landa och finner till slut ett stort köpcentrum.

Vid den första anblicken av byggnaden är kameran placerad vid pilotens fönster och blickar ut mot byggnaden och en parkeringsplats alldeles intill. Det finns få bilar parkerade och man ser bara några få zombier som vandrar runt. Kameraplaceringen är inne i helikoptern vilket gör att man även ser en del av cockpiten. Karaktärerna flyger över området medan

³⁷ Tony Williams, 2011 s. 83

kameran oavbrutet filmar från luften, vilket visar byggnaden och parkeringen i sin helhet. Medan detta sker börjar ett dramatiskt ljudspår. En dialog inleds samtidigt där karaktärerna konstaterar att det måste vara ett stort köpcentrum. Nästa kameraklipp är från marknivå då kameran fokuserar på en lyktstolpe med en skylt där siffran trettio syns tydligt.³⁸ Detta filmas med kameran nära marken och fokus riktat uppåt, kameran är placerad ca tre meter från stolpen vilket gör att man bara ser himmel i bakgrunden. Man ser sedan lyktstolpen i närbild, nu med kameran alldeles intill själva stolpen och har kamerafokus rakt uppåt vilket visar undersidan av lamporna högst upp, man ser inget annat än själva lampan, stolpen och himmelen i bakgrunden. Efter någon sekund klipps det till att visa ett staket med en skylt där det står *Danger High Voltage*. Bakom staketet syns delar av fasaden till själva huvudbyggnaden. Kameran här är en aning tiltad och är placerad nära staketet, den är även riktad uppåt så man ser stora delar av himmelen även här. I nästa klipp är kameran mer tiltad och har fokus på en uppåtgående trappa med tre lyktstolpar vid vänster sida. Lyktstolpen närmast kameran har en text där det står *Entrance*. Även här riktar kameran sin fokus uppåt och är stillastående vilket gör att man inte ser marken kameran är placerad på. Större delen av denna filmsekvens visar himmelen i bakgrunden. Efter någon sekund ser man helikoptern flygandes över trappan och fara genom bilden i bakgrunden. Kameran återgår efter denna sekvens att filma inifrån helikoptern igen och från pilotens synvinkel, nu flygandes mot taket. I nästa klipp är kameran placerad på varuhusets tak och filmar när helikoptern landar på en helikopterplatta, strax efter får vi se en närbild när Peter kliver ut ur helikoptern med sina vapen och blickar ut över området, även de andra karaktärerna blir fokuserade med en närbild när de kliver ut. Medan de betraktar området från taket sker en följd av närbilder på karaktärerna för att sedan visa kameravinklar uppfifrån blickandes nedåt mot zombier som vandrar på parkeringsplatsen. Genom en dialog konstaterar karaktärerna att zombierna inte kan komma upp till taket, medan de själva inte kan komma ner. De bestämmer sig därför för att undersöka varuhusets innandöme. Kameran visar sedan, direkt efter att de konstaterar detta, varuhusets inre. Här är kameran placerad i hög höjd och har fokus nedåt vilket visar två våningar av byggnaden i bild. Man får se en stor mängd zombier som vandrar runt varav en som puttar på en kundvagn. Kameran återgår sedan till taket och är placerad i låg höjd, den visar ett antal takfönster som sticker upp från taket. Roger springer sedan in i bild samtidigt som kameran sakta zoomar ut, efter en liten stund kliver även Peter in i bild och blickar ner genom takfönstren. Nu går ljudspåret över till en mer dramatisk ton där man får se en ny

³⁸ Lyktstolpen är placerad på parkeringen och numret indikerar troligtvis en parkeringsplats.

kameravinkel inifrån varuhuset, kameran är placerad vid taket och blickar nedåt, vilket visar en stor del av varuhusets inre och åter igen ett antal zombier som vandrar runt. Nästa klipp återgår till Peter och Roger på taket igen varpå ljudspåret återgår till det normala halvdramatiska musiken. De diskuterar om hur de ska ta sig in och konstaterar att inte finns många zombier på övervåningen, vilket får dem att bestämma sig för att det är värt risken att gå ner. Kameran visar dem från avstånd lämna fönstret för att undersöka andra ingångar. Vid samma tillfälle får man se Francine och Stephen gå fram till takfönstret som Peter och Roger precis lämnade. Kameran visar sedan en närbild på Francis och Stephen framifrån där man ser dem blicka nedåt, strax efter visas en vinkel inifrån varuhuset där man åter igen får se ett antal zombier som vandrar runt, nu i en annan vinkel. Kameran övergår sedan till att fokusera på Roger och Peter från taket där de diskuterar energiförsörjningen av byggnaden, efter en liten stund konstaterar de att den är nukleär och kan därför ge varuhuset ström i en lång tid framöver. Kameran återgår sedan att visa Francine och Stephens synvinkel där man åter igen får se varuhusets innandöme och ett antal zombier, bl.a. en stor fontän. En dialog inleds där Francine undrar varför det är så många zombier i varuhuset, varpå Stephen svarar att det måste ha varit en viktig plats för dem medan de levde och därför återvänder. I nästa klipp hittar Roger och Peter ett annat fönster som leder ner till ett rum med lådor. Detta är filmat dels från taket där man ser Roger gå fram till fönstret, sedan inifrån rummet med kameran riktad uppåt vilket visar Roger som tittar genom fönstret. Sedan får man se från Rogers synvinkel där kameran är riktad nedåt vilket visar en stege och ett antal lådor. Kameran återgår sedan till att vara i rummet där man nu även ser Peter gå in i bild och blicka nedåt, han tar fram en ficklampa. Roger lutar sig mot fönstret och torkar bort smuts med sin hand. I nästa klipp får man se fler lådor, nu med en ficklampa som lyser över dem vilket är visat från Peter och Rogers synvinkel. Sedan återgår kameran att visa fönstret där nu även Francis och Stephen kommer in i bild och tittar nedåt. Peter läser på lådorna att de är fulla med mat, vilket får honom att krossa fönsterrutan. Detta är filmat inifrån rummet igen i samma kameravinkel som tidigare med fokus upp mot fönstret, och när fönstret blir krossat av Peter slutar musiken på ljudspåret. Peter hoppar sedan ner vilket visas med en kamera placerad längre in i rummet, man ser att han är omgiven av lådor. Kameran återgår sedan att visa Peter fast nu från en annan del av rummet, samma tagning visar även när Roger hoppar ner genom det krossade fönstret. Efter en liten stund hoppar även Francis och Stephen ner. I nästa klipp ser man Roger och Peter i närbild där de konstaterar att de har gratis mat, de går sedan ur bild för att sedan visas i ett annat kameraklipp där Francis och Stephen öppnar en låda och tar fram konservburkar. Efter en liten stund upptäcker Peter och Roger en dörr som leder till ett

trapphus. Detta filmas som tidigare, nämligen att man först får se dem gå in i det okända rummet, för att sedan visa deras synvinkel av hur det ser ut. Klippet som visar när de går in sker genom en kamera som är placerad en trappa ner och har fokus uppåt där man tydligt ser avsatsen som leder till dörren och trappan som leder dit. Deras synvinkel visas genom en kamera som är placerad högst upp i trapphuset och blickar nedåt. Roger konstaterar att det är den enda vägen upp och frågar Peter vad han tycker att de ska göra. Detta besvaras med ett kameraklipp som visar ett stort antal lådor som täcker dörren som leder till trapphuset.

Rummet presenteras genom att först ge åskådarna en helhetsbild av byggnaden och hela området. Detta sker genom att vi ser vad karaktärerna ser, alltså från helikopterns cockpit. Vår kännedom av det filmiska rummet blir densamma som karaktärerna vi följer i början, däremot redan efter några sekunder sker det kameravinklar av objekt som under resterande filmen aldrig mer återanvänds. Bilden vi får av lyktstolpen, staketet och trappan ger oss åskådare kännedom om byggnaden som egentligen inte har någonting med filmens handling att göra. Men dessa filmsekvenser har ändå stor betydelse för att skapa en relation till det filmiska rummet, det är en relationskoppling som bara sker mellan åskådare och byggnaden i sig. Hur denna känslomässiga relation uttrycks är individuell, kanske förhöjer den stämning eller ger oss en bättre helhetsbild av området, poängen är att den skapas. Med andra ord får vi genom dessa filmsekvenser en medverkande kraft till vår känslomässiga relation till filmrummet. Kameran under dessa sekvenser är riktad uppåt mot himmelen med objektet i förgrunden, eftersom karaktärerna åker i en helikopter förefaller det naturligt att vi får se dem åka igenom bilden i den sista sekvensen. Man kan säga att vi får se från byggnadens synvinkel och att karaktärerna introduceras genom byggnadens relation till dem, nämligen att ”den” blickar uppåt. Så även karaktärernas relation till byggnaden då vi åter igen får se inifrån cockpiten när de landar. Det är alltid en uppåtriktad kameravinkel sett från marken och (naturligt nog) nedåtriktad kameravinkel från helikoptern, kameravinklarna motiveras utifrån karaktärernas position.

Filmmonstret kommer först in i kontext när karaktärerna har landat, det är först då de fokuseras med närbilder. Vårt förstaintryck av byggnaden skapas med andra ord utan filmmonstret. Miljön målas upp först i vårt medvetande för att sedan förankras med karaktärernas inträde på byggnadens tak. Detta då det är först nu karaktärerna börjar diskutera zombiernas relation till byggnaden och så även deras egen.

Kameran visar aldrig varuhusets innandöme utan karaktärernas medverkan, så som att titta genom ett fönster eller att ha en konversation angående det specifika området. Däremot när

någon gör det kan kameran få fria tyglar och visa delar av byggnaden som är fysiskt omöjligt för karaktärerna att se för tillfället.

Som i *Night of the living Dead* är trösklar här en katalysator för händelseutveckling, om så en subtil sådan. När Peter slår sönder takfönstret slutar den dramatiska musiken och ett annat filmtempo tar vid. När karaktärerna väl är inne i byggnaden är kameran mer bunden att följa dem från rum till rum. Rummet krymper då det filmas mer närbilder än tidigare. I och med deras inträde i byggnaden är åskådaren mer bunden att följa karaktärerna nära. Rummet upptäcks nu parallellt med karaktärerna.

5.2 Scen 4. Rumslig trygghet och kontraster.

Tid ca 1:14:44 – 1:19:00

Karaktärerna har hunnit upprätta en slags frizon genom att täcka för alla ingångar till varuhuset. De har även oskadliggjort alla zombies innanför varuhusets väggar och börjar därför diskutera om vad de ska göra. Roger har oturligt nog blivit biten och är därför inkapabel att göra så mycket, han är därför bunden till att sitta i en slags kundvagn.

Kameran visar korridoren som leder fram till trappuppgången som i sin tur leder upp till takvåningen där karaktärerna har sin bostad. Längs bort i korridoren ser man varuhusets inre där ett antal kroppar ligger på marken. Peter som är i närheten säger till Stephen att dessa kroppar snart kommer att börja ruttna och de bör därför göra något åt det. De konstaterar att det är lika bra att städa upp området så fort som möjligt. Man ser sedan ett klipp som visar när Peter slänger upp en kropp på en vagn. Samtidigt som detta sker går ljudspåret över till en sorgsen ton varpå man ser fler kroppar slängas upp på vagnen. Kameran är placerad i låg höjd och visar därför kropparna i närbild nära marken. Man får se en kropp tas upp av Peter, för att sedan i ett annat klipp se samma kropp slängas upp på vagnen. Efter några sekunder ser man Peter och Stephen rulla två vagnar i varuhusets centrum fulla med kroppar, kameran är placerad vid midjehöjd och har stora delar av varuhusets inre i bakgrunden. Utöver att man ser Peter och Stephen rulla vagnarna ser man även andra delar av varuhuset i samma bild, bl.a. övervåningen och tomma affärer. Kameran går sedan över att visa en helhetsbild av varuhusets centrum där man ser karaktärerna rulla in vagnarna. Kameran är högt placerad och visar ett fågelperspektiv av området. Även här ser man ett stort antal kroppar ligga på marken och ödsliga affärer i bakgrunden.

Kameran övergår sedan till en närbild på Roger som sitter i sin kundvagn och blickar ut över området, Francis kommer efter någon sekund in i bild och lägger en låda hos honom. Hon rullar sedan iväg med vagnen genom varuhuset, där man nu ser att stället har blivit fritt från kroppar. Eftersom kameran är placerad en bit bort i låg höjd ser man även andra delar av byggnaden i bakgrunden. Nästa klipp är helt svart tills Peter tänder en lampa. Det visar sig vara ett kylrum som han bär in kroppar till. Kameran återgår sedan att visa Francis som rullar på vagnen med Roger, nu vid varuhusets fontän. Kameran är placerad lågt bort och visar åter igen stora delar av varuhusets affärer i bakgrunden. Francis lämnar Roger i sin vagn varpå kameran byter position och fokuserar på Roger. Nu med fontänen i förgrunden så Roger delvis skyms av en vattenfontän. I nästa klipp får vi se kylrumsdörren som stängs med ett stort antal kroppar liggandes på hög där inne, med andra ord har en viss tid förflutit. Direkt när dörren slår igen slutar den sorgsna musiken. Kameran visar sedan Peter dra ut en låda med pengar i närbild med ett följande klipp där man ser Stephen som tittar på. De tittar förnöjsamt på varandra. Peter säger efter en liten stund medan han håller upp en sedelbunt, ”you never know”. Ljudspåret börjar nu spela glad musik medan de plockar ut pengar från lådorna. De tittar sedan upp mot en säkerhetskamera och ler mot den medan den tar en bild. Kameran övergår sedan att visa karaktärerna medan de njuter av varuhusets överflöd av gods. Det ser ut som följer, varje sekvens sker på någon sekund.

Man får se Francis stå framför en spegel iklädd en klänning, för att sedan gå ur bild och beskåda andra kläder i en ny kameravinkel. Klippet som följer är en närbild på Peters händer när han prövar olika klockor. Sedan ser man Roger i sin vagn pröva olika hattar, Stephen som kollar in jackor, kameran återgår till Roger som prövar en ny hatt. Peter poserar framför en spegel med dragna pistoler. Francis som åker skridskor i varuhusets ishall. Peter, Roger och Stephen i samma bild i en affär där Roger sitter i sin vagn medan de andra spelar basket i bakgrunden. Kameran övergår sedan att visa Stephen spela minigolf i en affär, kameran är lågt placerad alldeles intill golvet vilket gör att man ser golfbollen åka in mot bilden.

I nästa klipp ser man Roger förnöjsamt titta in i en leksak. Sedan Peter som tar fram en stor ost i en mataffär, vilket följs av ett annat klipp där Roger tar en delikatessburk från en hylla. Peter tar sedan fler mindre ostar från hyllan vilket följs av en närbild på en kassaapparat där priset skjuts i höjden. Sedan ser man Roger äta från burken. En närbild på när Peter tar flera små burkar med kryddor följs åter igen av en bild där kassaapparaten visar priset som skenar iväg. Man får sedan se Peter ta stora skopor med kaffeböner och maler ner dem, som åter igen följs av ett klipp där kassaapparatens pris stiger.

Man ser sedan Roger äta från delikatessburken, som följs av ett klipp där Peter och Stephen jämför kaffepåsar där de skrattar åt att Peters påse är mer än fyra gånger så stor som Stephens. Sedan visar kameran Francis och Stephen i en frisörsalong, för att sedan visa en följd av tagningar där alla karaktärer befinner sig i en spelarkad. Man får se dem spela olika arkadspel.

Efter en liten stund får man se karaktärerna gå ut ur spelarkaden för att blicka ut över varuhuset. Den glada musiken övergår nu och blir mer dramatisk. Man får se närbilder på dem för att sedan se en panoramabild på det nu tomma och ödsliga innandömet av varhuset med deras barrikad i bakgrunden. De diskuterar om varför zombierna fortfarande försöker ta sig in. Stephen säger att zombierna är ute efter dem. Detta nekar Peter till och menar att det är platsen de är ute efter, vilket Peter förklarar med att de troligtvis har kvar minnen av stället och att de därför vill in. Sedan säger Peter det som filmen blivit känd för; ”When there is no more room in hell, the dead shall walk the earth”.

Denna scen handlar om kontraster. I början har karaktärerna den otacksamma uppgiften att göra stället rent på kroppar, för att sedan till fullo utnyttja varhusets överflöd av gods. Under de första minuterna när de rengör stället har kameran inte bara fokus på dem utan visar gärna det inre rummet från avstånd. Detta medför att varhusets storlek preciseras och att vi som åskådare ser stora delar av byggnaden. Ödsligheten speglas genom kameravinklarna, dels då den gärna har med tomma affärer i bakgrunden men även hur man länge får se karaktärerna sakta gå genom bilden.

Man kan se byggnaden (rummet) som en del av den bidragande skräckfaktorn, inte bara genom det åskådaren känner till, nämligen att enbart några centimeter glas håller ute en hord av monster, utan även hur vår inbitna bild av hur ett varuhus bör vara. Vi kopplar troligtvis en sådan byggnad med olika parametrar, så som en stor skara människor som shoppar, ljud och skratt i bakgrunden, stressade människor med kassar osv. Med andra ord har vi åskådare redan ett etablerat aktant-nätverk, eller snarare hur vi anser ett sådant bör vara kopplat till en sådan byggnad. Detta redan etablerade nätverk är en förutsättning för vår känsla som nu skapas genom kameravinklarna, nämligen ödslighet och tomhet. Samtidigt som detta sker skapas ett nytt aktant-nätverk från vad vi ser. Ödsligheten blir en slags trygghet då vi bl.a. i scen 3 och i andra delar av filmen såg samma område tidigare fullt med zombies. Fontänen som Roger nu lugnt sitter vid och betraktar var tidigare omgiven av dessa monster. Fontänen visas i två korta klipp i denna scen, varav ett med vattnet som sprutar i förgrunden och Roger som sitter där bakom. Kamerans fokus och position gör fontänen extra tydlig, vilket kan vara en indikation på just den rumsliga förankringen regissören vill förmedla. Även objekt återkommer som under filmens gång får olika betydelse. Vagnen som Roger sitter i då han

blivit inkapabel att gå, användes tidigare i filmen som ett viktigt verktyg för att transportera gods snabbt medan zombierna härskade i varuhuset. Även vår association till objektet är en del av rumsskapande, som aktant-nätverket förespråkar. Om vi minns det jag talade om tidigare, nämligen att det handlar om relationer och kopplingar mellan olika föremål och personer som är med och skapar rum.³⁹ Roger är bunden till objektet, så även de andra karaktärerna som skjutsar honom. När Francis lägger en låda i samma vagn som Roger påminns vi vad den vagnen tidigare användes till, och vad den används till nu, nämligen ett substitut till en rullstol.

När karaktärerna rengjort platsen och de känner sig trygga kan dom börja njuta av varuhusets överflöd av gods. Detta sker med ett glatt ljudspår och med många tagningar. Kameran övergår här till att filma karaktärerna och vad dom gör i närbild. Detta i sig gör att den allomfattande bilden av varuhuset vi ser krymper och som kontrast mot tidigare då vi fick se karaktärerna från avstånd, fångar kameran nu istället karaktärernas känslotillstånd. Detta medför också att vi åskådare får följa mycket nära vad exakt karaktärerna gör. Man kan säga att tryggheten karaktärerna känner påverkar även åskådaren, då det stora tomma rummet man tidigare såg nu ersätts av extrema närbilder på mat och varor. Eftersom kameran (vi åskådare) inte iakttar omgivningen på samma sätt som tidigare, vilket även speglar sig hos karaktärerna, betingar detta en känsla av trygghet.

När karaktärerna väl går ut ur spelarkaden och blickar ut över varuhuset igen, erinras vi av dess storlek och ödslighet. Dels då man får se en panoramabild av omgivningen, men även hur vi ser känslotillståndet hos karaktärerna förändras och blir allvarlig igen. Ljudspåret hjälper även till med kontrasten då den tidigare var glad och nästan komisk, övergår den nu istället till tung och dramatisk. Under deras diskussion konstaterar karaktärerna att zombierna är ute efter platsen, inte dem. Detta är en intressant kommentar som även speglar sig genom scenen jag beskrivit. Inte någon gång visades filmmonstret. Fokus var alltid på deras omgivning och karaktärerna själva. Det är platsen i sig som är deras räddning men även deras bane. En stor del av filmens övergripande känsla etableras under denna scen. Deras sorg och tunga börda att göra stället bebodigt, glädjen av att leva i varuhusets överflöd av varor till åter igen se allvaret i deras situation och att skrällen fortfarande finns utanför.

³⁹ Kristina Tryselius, 2007. s. 45

6. Rummet i *Day of the Dead* (1985).

Denna film skiljer sig från de övriga två med att rummet redan är etablerat hos karaktären men inte hos åskådaren. Därför är filmrummet redan en trygghet och som även introduceras som sådant, dock inte på samma sätt som tidigare. Nu får vi inte samma introduktion av byggnaden eller platsen genom att först se en helhetsbild av området för att sedan komma den allt närmare. Karaktärerna hamnar istället direkt i händelsernas centrum.

De två andra filmerna följer ett speciellt mönster när det gäller det filmiska rummet, nämligen att det först upptäcks av en karaktär, sedan görs det säkert, för att till sist bli osäkert igen. Nu får åskådaren upptäcka rummet själv genom att följa huvudkaraktären Sarah. Filmen har heller aldrig någon scen där rummet specifikt får uppmärksamhet genom att bli barrikaderat osv. Detta har redan skett, med andra ord hamnar vi i en slags in medias res. Filmen utspelar sig i en bunker där en konflikt mellan forskare och militärer urartar. Den första scenen beskriver hur rummet introduceras genom Sarah, nämligen bunkern. Den andra scenen beskriver när Sarah besöker *The Ritz*, ett litet tillhåll nere i bunkern där karaktärerna John och McDermott bor. Här etableras en sorts trygghet. Man kan dock säga att rummet aldrig känns tryggt i denna film, detta speglar sig redan i introduktionsscenen.

6.1 Scen 5. Introduktion av bunker.

Tid ca 06:23 – 10.20

Karaktärerna Sarah, John, McDermott och Miguel har flugit runt och försökt få radiokontakt med någon men misslyckats. De landade även i en småstad men konstaterade snabbt att ingen överlevande fanns där. De flyger därför tillbaka till deras tillflyktsort, nämligen bunkern.

Man ser skuggan av en helikopter färdas över trädtoppar i ett skogslandskap samtidigt som musik spelas på ljudspåret. Kameran är placerad i helikoptern och visar landskapet i fågelperspektiv. I nästa klipp ser man en soldat som vattnar ett par buskar, här med kameran i midjehöjd. Han röker en cigarett och har sin tröja runt huvudet då solen lyser på starkt. Kameran visar sedan en annan man som sitter under ett tält vid ett par lådor och läser en tidning, han har även ett vapen vid sin sida samt annan militärutrustning. Även här är kameran placerad i midjehöjd och filmar honom från avstånd. Efter någon sekund hör mannen helikoptern vilket får honom att blicka upp mot himmelen.

I nästa klipp är en trasig vimpel i centrum av bilden. Bakom den ser man helikoptern som flyger in för landning. Efter det att helikoptern har flugit genom bilden stannar kameran kvar och filmar vimpeln i några sekunder till. Man ser vinden ta tag i den och man hör ett gnisslande ljud när den rör sig. Kameran visar sedan mannen med cigaretten som nu böjer sig fram mot busken och plockar bort döda löv. Samtidigt som detta sker ser man helikoptern i bakgrunden landa. Han vänder sig sedan om och går mot helikoptern. Nästa klipp visar mannen under tältet bläddra en extra gång i sin tidning för att sedan plocka upp sitt vapen och även han gå mot helikoptern. Man ser sedan en närbild på helikoptern som öppnas, varpå karaktärerna i den kliver ur. En av dem är Sarah som visar ett oroligt uttryck då hon blickar bort förbi kameran. Kameran visar sedan ett staket med en stor mängd zombies som försöker ta sig in från andra sidan. Kameran är placerad i huvudhöjd. Detta är filmat från avstånd och med en tidigare bild på Sarah indikerar detta att det är hennes synvinkel. Kameran återgår sedan till karaktärerna vid helikoptern där de nu börjar plocka ut utrustning. Man ser sedan de två männen som kommer fram och inleder en dialog med karaktärerna. De konstaterar att de inte lyckades med att hitta andra överlevande. En konflikt börjar här där John vill tanka helikoptern på en gång, vilket Sarah starkt motsätter sig då hon hävdar att detta bara gör zombierna mer aktiva och att det är bättre att tanka på natten. Hennes dominant position gör att de andra karaktärerna lyder henne. Under denna diskussion slutar musiken på ljudspåret och deras aktiviteter börjar höras tydligare medan de samtalar. De öppnar och stänger luckor i helikoptern, slänger över kablar och plockar ut väskor. Efter en liten stund märker Sarah att Miguel fortfarande sitter kvar i helikoptern. Hon går fram och öppnar den för att samtala med honom. Direkt när hon öppnar dörren blir det en ny kameravinkel där man får se Miguel i närbild i förgrunden medan Sarah befinner sig i bakgrunden. Kameran är placerad så att man har perspektivet att vara inne i helikoptern. På ljudspåret hör man att flugor börjar surra. Hon inleder ett samtal med honom där hon försöker muntra upp Miguel. När hon talar skiftar kameran över till en närbild på Miguel med Sarah i förgrunden filmad bakifrån. Kameravinklarna gör att insidan av helikoptern är tydliga och ljudet utanför har tystnat helt. Miguel säger att alla i bunkern är stressade och att det bara är hon som är stark och har modet kvar. Detta uttrycker han med starka ord och menar att hennes mod och styrka inte spelar någon roll. Han rycker åt sig sin utrustning efter samtalet och kliver ut ur helikoptern. Man får sedan se Miguel med arga kliv gå från helikoptern till en stor metallplatta i marken en bit bort, samtidigt är alla andra karaktärer tysta och betraktar honom. I bakgrunden hör man zombierna som skriker. När Miguel slänger sin utrustning på metallplattan sker ett nytt klipp som visar ett par gravar. Detta är filmat från avstånd i huvudhöjd, vilket visar sig vara Sarahs synvinkel

igen då nästa klipp har henne i centrum som blickar mot dem. Hon märker att det är en ny grav där, varpå mannen som bläddrade i tidningen säger att Cooper dog i morse. Han är filmad från samma avstånd fast i en annan vinkel och i ett nytt klipp. Detta indikerar att även han är från Sarahs synvinkel. Efter en liten stund kommer mannen som vattnade busken in i bild och man ser de båda männen gå runt ett hörn av en byggnad. Ljudspåret börjar under samtalet att spela musik. John går fram till Sarah och säger att det nu bara är tolv av dem kvar. Sarah konstaterar att den nya graven är anledningen till att alla zombies är mer uppjagade än vanligt. När hon säger detta får man åter igen se zombierna vid staketet. Detta är filmat från samma vinkel man såg tidigare fast nu från ett närmare avstånd vilket gör att man ser dem tydligare. Sarah och John går sedan från helikoptern, detta gör dom genom att gå mot kameran. Medan detta sker säger John att zombierna bara blir fler och att de borde flyga därifrån. När de närmar sig kameran blir den rörlig och backar i samma fart som karaktärerna. Efter en liten stund kommer de till metallplattan där nu även Miguel och McDermott kommer in i bild. De samtalar några sekunder till, sedan tar McDermott fram en stor kontroll och trycker på den. Ett nytt klipp visar en helt svart bild samtidigt som man hör ett starkt hydrauliskt ljud och musiken som börjar bli dominant. Efter någon sekund börjar man se solljus lysa genom en springa, vilket visar sig vara metallplattan som sakta åker nedåt och öppnar upp sig mot himmelen. Man får se dem sakta färdas nedåt i bunkerns mörker. Karaktärerna kliver sedan av plattan och går med bestämda steg längre in i bunkern vilket sker i samma klipp. Man ser nu delar av bunkern och en militär som möter dem. De går snabbt förbi honom samtidigt som soldaten säger att de åter slösade bort sin tid, vilket John håller med om. I nästa klipp är kameran placerad på metallplattan och filmar rakt uppåt mot himmelen. Man ser sedan två stora metalldörrar som stänger för himmelen och världen utanför.

Denna introduktionsscen påminner en del om samma fas i *Dawn of the Dead*. Dels likheterna med att karaktärerna flyger i en helikopter, men även hur rummet presenteras på grund av det. Däremot får vi inte fågelperspektivet från karaktärernas synvinkel av själva bunkern, detta då karaktärerna redan har den rumsliga medvetenheten och att själva platsen redan är en etablerad trygghet. Spänningen ligger här inte i upptäckandet av rummet som i *Dawn* och *Night*, utan den inbördes konflikt som sker i bunkern. Vi kan däremot fortfarande se vinklar av objekt som, i likhet med *Dawn*, inte har med händelseutveckling att göra. Vimpeln är ett exempel där vi får en direkt relation till platsen. Kameran som filmar den ett par sekunder extra efter det att helikoptern redan flugit genom bilden. Man får se den slitas tag i av vinden och man får höra hur rosten får gångjärnen att gnissla, man ser även hur själva

vimpeln är trasig och i stort sett bara består av några få trådar. Detta är en indikation om platsen de befinner sig på, nämligen att ingen har haft tid, ork eller resurser till att reparera den. Sedan filmas soldaten (en kraftigt byggd man med skägg, militärklädsel, solglasögon, barbröstad och med en cigarett i munnen) som vattnar en buske. Detta i sig visar på en kontradiktion och även det säger en hel del om platsen. Att en soldat behöver ta hand om en planta visar på nöden de befinner sig i. Man får sedan se mannen omsorgsfullt böja sig fram och ta bort ett dött löv.⁴⁰

Direkt när helikoptern har landat visar kameran hotet platsen utsätts för, nämligen zombie horden som står och rycker i staketet. Detta sker väldigt tidigt och är en tydlig del i scenen. Man får höra deras läten i bakgrunden. Zombierna är med andra ord alltid närvarande under scenen vilket visar på hur viktiga de är för känslan platsen ger.

Sedan har vi själva helikoptern allt kretsar kring. Denna är en del av samtalsämnet, så även konflikten som uppstår. De flesta av kameravinklarna visar helikoptern, antingen från avstånd eller i närbild. Karaktärerna plockar ut saker eller samtalar om den, och när musiken tystnar hör man tydligt hur bagageluckor öppnas och slår igen, detta visar på hur betydelsefull farkosten är. En del av scenen utspelar sig även i den då Sarah samtalar med Miguel. Här agerar helikopterdörren som en tröskel som varit ett tema i de andra två filmerna. Nämligen att ljudspår ändras, en ny händelseutveckling tar vid eller kamerafokuseringen tar ett nytt skede.

Direkt när Sarah öppnar dörren blir ljudspåret tyst, enbart ett subtillt flugsurr hörs på ljudspåret. Deras dialog blir mycket tydlig och man får se dem nära då deras känlospel ska fångas på bild. Kameran blir även orörlig och nästan helt fast när detta filmas. Det följer mönstret kameran brukar ha då den befinner sig i ett rum. Dels det fysiska förhindret kameran har då den befinner sig i ett begränsat rum, vilket helikoptern sannerligen är. Men den brukar även erhålla den statiska positionen i stora utrymmen (som i *Dawn of the Dead*). Detta kan ha att göra med relationen i aktant-nätverket där vi helt enkelt inte rör oss lika mycket när vi befinner oss inomhus och att detta speglar sig i kamerarörelserna. Vår relation till vår omgivning har med andra ord betydelse för hur vi observerar andra. Om kameran rörde sig fram och tillbaks under dialogen i helikoptern som den gör utomhus, skulle vi nog märka av den mer och störa oss på den. Utanför helikoptern gör kameran mer flexibla rörelser när den följer karaktärerna, det blåser och mer saker händer i bild. Kameran kan med andra ord vara

⁴⁰ Detta är svårt att se, han kanske plockar ett bär. Mina botaniska kunskaper sträcker sig tyvärr inte så långt att jag kan avgöra vad det är för slags växt.

mer fri då slumpen spelar större roll. Däremot när den befinner sig i ett inneslutet rum följer den ofta den statiska kamerapositionen med få rörelser.

När karaktärerna åker ner för metallplattan börjar musik spelas på ljudspåret. Nedstigningen sker långsamt och hela processen filmas i ett klipp. Detta filmas inifrån bunkern, vilket följer samma mönster som de tidigare filmerna. Nämligen att ett nytt rum presenteras genom att kameran är placerad i det nya rummet och att karaktärerna går in i det via ett redan presenterat rum, i detta fall området utomhus.

6.2 Scen 6. Rumslig trygghet i bunkern.

Tid ca 41:13 – 47:48

Efter en eskalerande konflikt med soldaterna bestämmer sig Sarah att följa med McDermott till hans och Johns bostad nere i bunkern. Hon hoppas få lite lugn och ro.

Sarah och McDermott passerar en dörr som leder ut till ett grottlandskap, när de passerar dörren börjar glad musik på ljudspåret. Kameran är placerad en bit bort och visar omgivningen som består av mestadels bergvägg och mörker, man ser även två små fordon som står parkerade framför karaktärerna. Dörren är till vänster i bild insprängd i en bergvägg. Bergväggen är dominerande i resten av bilden då den sträcker sig förbi kameran, man ser även stora stenar i förgrunden. Karaktärerna plockar upp var sin hjälm och börjar gå genom bilden. När karaktärerna passerar fordonen börjar kameran följa dem medan de fortsätter vandra genom grottan. Kameran behåller sin position och följer den med en sidorörelse vilket gör att man får en panoramavy över området. I nästa klipp går karaktärerna mot kameran som även här är placerad långt bort. En fladdermus flyger genom bilden framför karaktärerna. Man ser som tidigare stora delar av grottan. När de närmar sig kameran blir den rörlig och följer dem när de passerar, den behåller med andra ord sin position och gör en sidorörelse. Efter det att karaktärerna har passerat kameran stannar den en kort sekund och filmar en gammal bil från tidigt 1900-tal som står parkerad längs med bergväggen. Nästa klipp är kameran placerad några meter från bilen, vilket man ser då bilen är i bakgrunden. Karaktärerna går mot kameran igen, och när de passerar den följer den som tidigare karaktärerna med en sidorörelse och behåller sin position. De har nu anlänt till deras destination, nämligen McDermott och Johns bostad som de kallar *The Ritz*. Byggnaden är en vit barack som är inklämd längs med bergväggen. Man ser karaktärerna gå in byggnaden.

Kameran är sedan placerad i byggnaden och filmar karaktärerna när de går in. Sarah tittar nyfiket omkring medan McDermott stänger dörren i bakgrunden. När dörren slår igen sker ett nytt klipp som filmar ett litet bord (altare) med tända ljus och med en tavla hängandes på väggen. På den står det *"God bless our home"*. Kameran återgår sedan att visa Sarah som nu ler medan McDermott går förbi henne och säger att John troligtvis är på baksidan. Den glada musiken tystnar nu på ljudspåret. I nästa klipp är kameran placerad längre in i barraken och visar när Sarah går mot den och förbi. Här sker samma mönster som utanför, nämligen att man får en panoramavy då den följer Sarah medan hon går. Det ser hemtrevligt ut då det är inrett med möbler och dyligt. Längst in i rummet finns en dubbeldörr som de öppnar. Kameran visar sedan dubbeldörren från baksidan som nu öppnas varpå man hör Johns röst som välkomnar dem. Sarah och McDermott ler brett och blickar förbi kameran. Man ser sedan från deras synvinkel som visar John som sitter i ett konstlat paradiset. Flera solstolar är placerade runt ett bord och en kulis är uppsatt i bakgrunden med ett motiv av sandstrand och palmer. En stor parasoll täcker en del av bilden vilket ger ett komiskt intryck då enbart två gasollampor lyser upp stället. Man får sedan se Sarah gå ner och sätta sig, hon får ett stort glas whiskey. Efter en liten stund inleds en lång dialog. Kameran skiftar mellan att filma dem båda framifrån och i närbild. John menar att det Sarah gör är meningslöst och att de borde börja om någonstans. Att alla objekt nere i bunkern som gamla historiska dokument, filmer, tidningar och böcker inte spelar någon roll längre, han säger att de lever i en *"fourteen mile tombstone"*. Det sista skriker han ut så det ekar i grottan, strax efter hör man zombies som svarar långt bort med sitt eget skrik. Samtidigt blir vinden och korsdraget dominerande på ljudspåret. Efter någon sekund börjar dialogen igen. Glad musik börjar på ljudspåret efter en liten stund som ersätter vinden. John säger att allt Sarah gör med sin forskning är att producera meningslösa dokument som senare kommer begravas här nere med alla andra gamla relikter. Hon kommer aldrig kunna förstå hur och varför de hemsöks av de döda. Det är inte människans uppgift att försöka förstå vad som sker och att det vore bättre att använda tiden de har kvar till att leva, kanske rent av skaffa barn. John menar att om de börjar om borde de lära den nya generationen att aldrig komma hit och gräva upp de gamla dokumenten. De har blivit straffade av skaparen då människan har syndat för mycket. Gud har lagt en förbannelse över människan. Den glada musiken övergår till att bli dramatisk. Man börjar åter igen höra vinden och korsdraget, även subtila zombieskrik hörs eka långt bort. John avslutar dialogen med att Gud kanske inte ville se människan spränga sig själv i luften och göra ett stort hål i hans himmel. Att Gud tyckte människan blev för stor för sitt eget bästa och därför ville visa hur

helvetet såg ut. Musiken på ljudspåret övergår till en sorgsnare ton, och kameran fokuserar på Sarah i några sekunder när hon med en sorgsen blick dricker sin whiskey.

Denna scen påminner om *Dawn of the Dead* där kontraster skapas, dels det man ser men även det man hör. Man får se karaktärerna vandra genom den ödsliga mörka grottan för att senare nå värme och en viss trygghet. Kameran filmar karaktärerna så att grottan alltid är dominant i bakgrunden, även i förgrunden då stenar kan ligga precis framför kameran. Den glada musiken man hör är en kontrast till det man ser. Man får flera panoramavyer när karaktärerna passerar kameran vilket skapar en känsla av ödslighet då Sarah och McDermott ofta visas från avstånd och är därför små i bilden. Även fladdermusen understryker detta då storleken på grottan framhävs. Man får även en obruten bild av hur grottan ser ut, från det att de passerar dörren i bunkerkomplexet till det att de når *The Ritz*. Kameran fångar alltid något från den tidigare filmsekvensen, dels bergväggen men även den gamla bilen som fokuseras en extra sekund med kameran.

När karaktärerna når *The Ritz* och passerar tröskeln till huset slutar musiken. Här följer kameran samma mönster som tidigare, nämligen att den är placerad en bit bort och filmar delar av rummet som man tidigare såg. Det skapas alltså fortfarande en obruten bild för åskådaren om hur det filmiska rummet ser ut, nu från det att de passerade dörren in till *The Ritz* och vägen till baksidan av huset. Precis innan karaktärerna öppnar dörren till baksidan sker ett nytt klipp där kameran blir placerad i det nya rummet. Detta följs av en bild som visar bakdörren sett från baksidan, som nu öppnas och karaktärerna kliver in. Klippet som följer är en kameravinkel sett från Sarah och McDermotts synvinkel, vilket ger en helhetsbild av baksidan. Under dialogen är det ljudet man hör som förankrar åskådaren i rummet de befinner sig i. Trots att karaktärerna sitter i ett konstgjort paradiset med parasoll och en vacker kuliss, kan man inte bortse från ljudet av korsdrag och ekot när John skriker. Sedan har åskådarna fått en obruten bild av hur omgivningen ser ut, vilket man minns under dialogen. Alltså har vi åskådare upprättat en relation till filmrummet som speglar sig under samtalet.

Ljudet av zombieskrik som ekar långt bort bidrar även det till att rummet aldrig riktigt känns tryggt. Detta skiljer sig från *Night* och *Dawn* där ljudet bidrar till att skapa en trygghetskänsla i deras respektive trygghetsscen. Radion i *Night* och den icke-diegetiska glada musiken i *Dawn*. Aktören här, alltså ljudet, har en mycket viktig del i miljön och åskådarnas rumsliga relation.

Slutsats.

Hypotesen är att ju mer åskådaren känner till och vet hur filmrummet ser ut, desto större blir spänningsmomenten och skräckfaktorn. Åskådaren har med denna medvetenhet enklare att leva sig in i miljön och platsen där händelserna äger rum, vilket är en förutsättning för att åstadkomma genrens syfte.

Helhetsbilder, panoramavyer och kameravinklar som filmar öppna ytor, eller ljud som preciserar rummet, sker ofta i samband med karaktärernas negativa känslotillstånd förhållande till platsen. När de talar om deras meningslösa existens i bunken i *Day* hörs eko och korsdrag. När karaktärerna måste avlägsna alla döda kroppar i *Dawn* filmas de med helhetsbilder där stora delar av varuhuset syns i bakgrunden. I *Night* filmas Barbara ofta från avstånd och blir liten i bild när hon i sitt paniktillstånd upptäcker huset, vilket lämnar mycket i kamerafilmningen till rum och möbler. När rummet krymper blir ljudspåret ofta tyst och en trygghet tar vid. I *Day* filmas Sarah och McDermott med panoramavyer och från avstånd med ett glatt ljudspår tills det att de når *The Ritz*. När de kommer in i byggnaden blir ljudspåret tyst och de filmas mycket nära. I *Dawn* flyger karaktärerna över varuhuset vilket ger ett fågelperspektiv av området där stora öppna ytor visas medan ljudspåret spelar dramatisk musik. När Peter krossar takfönstret slutar musiken och när han hoppar in i varuhuset går kameran över till att filma honom och de andra karaktärerna närgånget. I *Night* springer Barbra över öppna fält och runt huset i panik medan det även här spelas ett dramatiskt ljudspår. När hon går över tröskeln blir det tyst. Med andra ord vill ljudet förmedla något när karaktären går in i ett nytt rum. Åskådaren får en paus från vad ljudspåret förmedlade innan. I *Dawn* och *Night* är det dramatik, medan i *Day* är det glädje. Kanske är det en slags falsk trygghet eller neutralt tillstånd som skapas vilket bygger upp en stämning för vad som komma skall. Det man vet är att det kända hotet för tillfället befinner sig utanför rummet. Trösklar agerar därför som en slags katalysator för händelseutveckling, ofta sker något nytt och spännande när en karaktär går in i ett nytt rum. Speciellt om det är ett okänt rum som introduceras. Rummet har därför i min mening en direkt koppling till både karaktären och åskådarens känslotillstånd, vilket därför bidrar till filmens skräckfaktor.

Det man kan konstatera är att filmrummet är aktivt i sitt befinnande, alltså att karaktärerna interagerar med rummet på ett sätt man kanske inte vanligtvis ser i andra genrer. Rummet är en förutsättning för karaktärernas existens då hotet alltid måste läsas ute. Detta frambringar problem som måste lösas. Man kan säga att rummet i sig är en antagonist som skapar problem

och för filmen framåt. Eftersom filmernas narrativ utspelar sig i ett begränsat rum sker det oundvikligt återkommande kameravinklar, men även medvetna sådana där olika objekt i rummet preciseras med kameran för att ge åskådaren en orientering, men även en relation. Med orientering menar jag någonting som återkopplas till platsen och rummet med händelser senare i filmen. Exempel är fontänen i *Dawn* som man ser vid olika tillfällen. Den första är när karaktärerna tittar ner på den från ett takfönster vilket den då är omgiven av zombies. Man ser den senare under filmen i ett annat samband; bl.a. Roger som i sitt tillstånd sitter och beskådar den, vilket kameran preciserar med att filma honom genom vattenfontänen. Under dessa filmsekvenser har åskådaren troligtvis skapat en relation som man kan återkoppla till tidigare händelser under filmen.

Relation skapas även genom de objekt som preciseras med kameran och som inte har någonting med händelseutvecklingen att göra. Inte heller kommer dessa objekt att återanvändas senare i filmen. Under introduktionen av varuhuset i *Dawn* visas vinklar av en parkeringslyktstolpe, ett elektriskt staket och en trappa. Dessa filmas med ”spännande” vinklar som ger unika bilder av spelrummet. Med andra ord har de som syfte att skapa en slags relation till själva platsen, en känsla för spelrummet som filmen utspelar sig i. Vi kan även tänka oss att dessa objekt direkt relateras till aktant-närverket. Åskådaren minns och relaterar till det han eller hon sett under filmens gång. En parkeringslyktstolpe, staket och tom trappa betyder därför så mycket mer när det relateras till sin omgivning. Åskådaren vet att platsen är farlig. Dessa vardagliga objekt som filmas i sin enskildhet, med sneda vinklar och med ett dramatiskt ljudspår i bakgrunden, borde därför skapa en slags emotion hos åskådaren. Detta sker även i *Day* med kamerafokusering på vimpeln och bilen i grottan, även i *Night* med fokusering på de uppstoppade djurhuvudena. *Night* har även det minsta spelrummet vilket orienteringen av huset sker naturligt då åskådarna får se karaktärerna under filmen spendera mycket av sin tid i några få rum.

Källor

Deborah Christie and Sarah Juliet Lauro (ed.), *Better of Dead: The Evolution of the Zombie As Post-Human*. New York: Fordham University Press, 2011

Kristina Tryselius, *Rum i tillblivelse*. Karlstads Universitet: Fakulteten för samhälls- och livsvetenskaper kulturgeografi, Doktorsavhandling, 2007

Linda Hutcheon, *Irony's Edge: The Theory and Politics of Irony*. London and New York: Routledge, 1994

Neale Steve, *Genre and Hollywood*. London and New York: Routledge, 2000

Thomas Fahy (ed.), *Philosophy of Popular Culture: The Philosophy of Horror*. Lexington: University Press of Kentucky, 2010

Tony Williams (ed.), *George A. Romero. Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, 2011

Filmer:

Cast Away: Regissör: Robert Zemeckis. Manus: William Broyles Jr. 2000.

Dawn of the Dead: Regissör: George A. Romero. Manus: George A. Romero. 1978. (Dario Argento's European Version)

Day of the Dead: Regissör: George A. Romero. Manus: George A. Romero. 1985.

Dead on Arrival (D.O.A): Regissör: Rudolph Maté. Manus: Russell Rouse, Clarence Greene. 1950.

Night of the Living Dead: Regissör: George A. Romero. Manus: John A. Russo, George A. Romero. 1968. (Theatrical version, original)

The Shining: Regissör: Stanley Kubrick: Manus: Stanley Kubrick, Diane Johnson. 1980.