



Stockholms  
universitet

Institutionen för mediastudier, JMK

V 13 M Kand

Examensarbete, 15 hp

# Andar, finns dom?

– representationen av övernaturliga fenomen i tv-programmen *Det okända* och *Hemsökta hus*

**Författare: Malin Nilsson**

**malin.nilson@gmail.com**

**Handledare: Anette Forsberg**

**Examinator: Bo Mårtenson**

## Abstract

Syftet med denna uppsats är att undersöka på vilket sätt *Hemsökta hus* och *Det okända* konstruerar förekomsten av övernaturliga fenomen. Detta genom att påvisa skillnader och likheter mellan två episoder av respektive program. De frågor som ligger till grund för undersökningen är: Vilka skillnader och likheter finns mellan programmens narrativa strukturer? Hur gestaltas de övernaturliga fenomenens relation till medium kontra övriga deltagare i programmen? Hur konstrueras bilden av de övernaturliga fenomenen i respektive program?

För att besvara frågeställningarna och uppfylla studiens syfte har jag gjort en narrativ analys enligt Alexa Robertsons anpassade modell samt semiotisk analys och läran och Televisionens koder med hjälp av Selby och Crowdys bok *How to study television* samt John Fiskes *Television culture*. Den teoretiska ramen består av fyra områden: Narratologi, Reality-TV, Autenticitet samt Döden och övernaturliga fenomen i medierna.

Resultatet visar på att även om båda programmen ger anspråk på att övernaturliga fenomen faktiskt existerar så är framställningen av dessa spöken, andar och gastar avsevärt olika i sin konstruktion. Även deras relation till övriga deltagare i programmen skiljer sig åt avsevärt. I *Det okända* anspelar man mer på den deltagandes känslor och relation till den bortgångna, som ofta visar sig vara någon som stått personen nära och därmed får en personlig anknytning. I *Hemsökta hus* däremot, framställs de övernaturliga, som något obehagligt och skrämmande och med hjälp av ljud och ljuseffekter ämnar man lämna tittaren uppskrämd.

Nyckelord: *Narrativ analys, Reality-TV, övernaturliga fenomen, semiotik*

## Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Inledning</b> .....	<b>4</b>
1.	Syfte och frågeställningar .....	5
1.1.	Syfte.....	5
1.2.	Frågeställningar .....	5
1.3.	Material och avgränsningar .....	6
<b>2</b>	<b>Bakgrund</b> .....	<b>6</b>
2.1.	Döden.....	6
2.2.	Övernaturliga fenomen och medium .....	8
<b>3</b>	<b>Teoretiska utgångspunkter</b> .....	<b>9</b>
3.1.	Tidigare forskning .....	9
3.1.1.	Det okända.....	9
3.1.2.	Hemsökta Hus .....	9
<b>3.2</b>	<b>Teoretisk ram</b> .....	<b>10</b>
3.2.1.	Narratologi och narrativ struktur .....	10
3.2.2.	Reality tv .....	11
3.2.3.	Autenticitet .....	13
3.2.4.	Döden och övernaturliga fenomen i medier .....	14
<b>4.</b>	<b>Metod</b> .....	<b>15</b>
4.1	Narrativ analys .....	16
4.2.	Televisionens koder - semiotik.....	19
4.3.	Reflektion kring metodval.....	20
4.4.	Reliabilitet .....	21
4.5.	Validitet.....	21
<b>5.</b>	<b>Material och urval</b> .....	<b>22</b>
5.1.	Det okända.....	22
5.2.	Hemsökta hus .....	22
5.3.	Urval.....	22
<b>6.</b>	<b>Resultat och analys</b> .....	<b>23</b>
6.1.	Det okända.....	23
6.1.1.	Episod 1 – Husdjur som spökar.....	23
6.1.2.	Episod 2 – Övernaturliga fenomen på folkhögskola .....	25
6.1.3.	Sammanfattning <i>Det okända</i> .....	26
6.2.	Hemsökta hus .....	27
6.2.1	Episod 1 – Spökjakt i fotspåren på <i>The Shining</i> .....	27
6.2.2.	Episod 2 – <i>Spökjakt på fångelset</i> .....	29
6.2.3.	Sammanfattning <i>Hemsökta hus</i> .....	31
6.3.	Sammanfattning.....	32
<b>7.</b>	<b>Slutsatser och diskussion</b> .....	<b>33</b>
	Vilka skillnader och likheter finns mellan programmens narrativa strukturer?.....	33
	Hur gestaltas de övernaturliga fenomenens relation till medium kontra övriga deltagare i programmen? .....	34
	Hur konstrueras bilden av de övernaturliga fenomenen i respektive program? .....	35
<b>8.</b>	<b>Vidare forskning</b> .....	<b>37</b>
<b>9.</b>	<b>Litteraturförteckning:</b> .....	<b>38</b>
<b>10.</b>	<b>Bilagor</b> .....	<b>39</b>

## 1 Inledning

Synen på livet efter döden och tron på övernaturliga och oförklarliga fenomen har tidigare främst förekommit i religiösa sammanhang (Patridge i Kingsepp, 2012:150-153). Det har dock även varit ett populärt tema inom medier att gestalta övernaturliga fenomen som spöken och gastar, men främst inom fiktionsgenren. De senaste årtiondena har religionen fått mindre inverkan på våra liv och många ter sig till nya sätt att se på livet och livet efter döden. Tron på en gud eller religion är nu långt ifrån självklart i västvärlden men många är öppna för möjligheten att det ändå finns någonting ”större” utanför vår egen tankekapacitet (Kingsepp, 2012:132). Detta har även gett sitt avtryck inom realitygenren då det nu finns flertalet realityserier som gestaltar övernaturliga fenomen.

Ofta sägs det att media i allmänhet och Reality-TV i synnerhet fungerar som en spegel mot våra dagliga liv. Därav fann jag det intressant att flera Reality-TV gestaltar ”vanliga” personer i ”vardagliga” situationer som stött på denna sorts oförklarliga händelser upprepade gånger. De programmen jag ämnar undersöka, den svenska produktionen *Det okända* samt den brittiska föregångaren *Hemsökta hus* har båda blivit stora framgångar gällande tittarsiffror i sina respektive hemländer. Även om dessa program till stor del påminner om varandra finns även många skillnader, som jag vill undersöka orsaken till. Detta genom att påvisa vilka olika sätt som de övernaturliga fenomenen gestaltas i respektive program samt hur relationen ser ut mellan dessa och mediumet.

Syftet med uppsatsen är att åskådliggöra på vilket sätt *Hemsökta hus* och *Det okända* använder sig av konstruktioner för att övertyga tittaren om existensen av övernaturliga fenomen. Detta genom att undersöka hur de övernaturliga fenomenen och dess relation till medium kontra övriga deltagare i programmen gestaltas. Då det är realityserier så ligger ett sanningsanspråk till grund för produktionen, att det som händer är på riktigt finner jag detta intressant att undersöka än ifall serien varit i fiktionsformat.

Även om studien inte fokuserar på innehållet i detaljnivå kommer den belysa en del av de tekniska hjälpmedel och val som produktionerna använt sig av, eftersom jag anser det vara nödvändigt för att besvara hur gestaltningen av de övernaturliga fenomenen samt övriga medverkande i programmen framställs i vissa sekvenser och detta påverkar programmets kontext.

Den teoretiska ramen består av fyra områden: Narratologi, Reality-TV, Autenticitet, Döden och övernaturliga fenomen i medierna. Under avsnittet tidigare forskning presenteras forskning om övernaturliga fenomen och de valda programmen ur Anette Hills bok *Paranormal Media: Audiences, Spirits and Magic in Popular Culture* (2010) samt Eva Kingsepps text *Det okända och döden som ett annat sätt att vara* ur antologin *Döden i medierna* (2012).

För att undersöka huruvida gestaltningen av övernaturliga fenomen i *Det okända* och *Hemsökta hus* kan ha en koppling till människans vilja att kommunicera med bortgångna vänner och familjemedlemmar använde jag mig av M. Baths studie *Separation from loved ones in the fear of death* från boken *Death Studies* (2010) samt övrig forskning om människans relation till döden.

## **1. Syfte och frågeställningar**

### **1. 1. Syfte**

Syftet med uppsatsen är att åskådliggöra på vilket sätt *Hemsökta hus* och *Det okända* konstruerar den påstådda existensen av övernaturliga fenomen. Detta genom att undersöka hur de övernaturliga fenomenen gestaltas samt hur relationen ser ut mellan det övernaturliga och deltagaren kontra medium. Utöver detta ämnar jag undersöka hur programmen använder sig av efterkonstruktioner och tekniska hjälpmedel för att befästa närvaron av de övernaturliga fenomenen

### **1. 2. Frågeställningar**

Följaktligen kommer jag utgå från följande frågeställningar i min studie;

- Vilka skillnader och likheter finns mellan programmets narrativa strukturer?

- Hur gestaltas de övernaturliga fenomenens relation till medium kontra övriga deltagare i programmen?
- Hur konstrueras bilden av de övernaturliga fenomenen i respektive program?

### 1. 3. Material och avgränsningar

Materialet består av två episoder från *Det okända* samt två avsnitt från *Hemsökta Hus* (originaltitel *Most Haunted*) som båda visas på Kanal 7 och Tv4play. Valet av de två specifika programmen beror på att *Det okända* är den mest uppmärksammade Reality-TV programmet som gestaltar och kommunicerar med övernaturliga fenomen idag. Brittiska *Hemsökta hus* valdes då det ses som en föregångare till denna typ av Reality-TV och ofta ses som en brittisk motsvarighet till *Det okända*.

Materialet avgränsades till två avsnitt av respektive program då jag ville ha möjlighet att kunna gå in på detaljnivå i vissa sekvenser, då jag fann detta nödvändigt för att analysera gestaltningen av de övernaturliga fenomenen. Vid resultatet av fler program på en mer övergripande nivå hade resultatet möjligtvis blivit annorlunda.

## 2 Bakgrund

### 2.1. Döden

I detta avsnitt presenteras en kort bakgrund med hjälp av forskning om döden och övernaturliga fenomen och medium för att ge en förståelse för undersökningen.

”Det är omöjligt att definiera döden, eftersom döden representerar det slutgiltiga tomrummet, den icke-existens som absurt nog ger existens åt allt varande” (Bauman, 1994:10). Den franske filosofen Merleau Ponty konstaterade en gång i tiden att; ”varken min födelse eller min död kan framstå som mina erfarenheter [...] Jag kan bara uppfatta mig som ’redan född’ och ’fortfarande vid liv’ – min födelse och min död uppfattas enbart som förpersonliga horisonter” (Merleau-Ponty i Bauman, 1994:26). Som Merleau Ponty fastslår så är vi alla människor medvetna om att vi ska dö. Troligtvis är det ovissheten som gör döden till en så universell och komplex fråga. Kingsepp (2012) skriver följande i antologin *Döden i medierna*, ”döden utgör det enda som vi kan vara riktigt säkra på i våra liv, och samtidigt är den höjd i dunkel”

(Kingsepp, 2012). Människan har alltid haft ett intresse av vad som händer efter livets slut och detta har alltid tagit plats i media men under de senaste århundradena har detta tätt sig i olika former (Kingsepp, 2012:131-133). Döden gestaltas i olika typer av medier, allt från nyheter till videospel, och vi kommer dagligen i kontakt med den oavsett om vi vill eller inte. Döden har även blivit ”mode” på klädmarknaden och numera har de flesta affärer plagg prydda med döskallar och andra symboler förknippade med döden, något som förut var svårare att få tag på. Kingsepp menar att det är framförallt den döda kroppen som figurerar i populärkulturella sammanhang medan övernaturliga fenomen så som andar, spöken och gasar är knutna till genrer som skräck, gotik och fantasy.

I dagens samhälle är det inte själva döden i sig som skrämmar oss utan främst tomheten som uppstår efter livets slut och rädslan för att förlora närstående (M.Bath, 2010) (Kingsepp, 2012:131). ”Trots allt vill jag överleva huvudsakligen för att tanken på all denna kommunikation, samvaron, älskandet, att bli älskad, plötsligt ska upphöra är så outhärdlig” (Bauman, 1994:53).

I sin studie *Separation from loved ones in the fear of death* från boken *Death Studies* har Bath (2010) genom både kvantitativa och kvalitativa undersökningar kommit fram till att oavsett om en människa känner rädsla för sin egen död så upplever majoriteten en rädsla inför döden av närstående (Bath, 2010). Bath tar upp olika skalor som man kan mäta dödsångest och rädsla på, den vanligaste och mest använda, är *Collett–Lester Fear of Death Scale* (CLFD; Collett & Lester, 1969). I denna skala särskiljer man systematiskt två nyckeldimensioner som rör död; a) själva döden och processen tills man dör b) sin egen död versus andras död. I studien redogör Bath för en fokusgruppstudie som hon gjort med nittioen studenter i olika åldrar, med olika nationaliteter och olika religiösa tillhörighet. Deltagarna uppmanades svara på frågor som om de upplevt bortgång av någon närstående och hur de såg på sin egen rädsla för att dö. Resultatet visade att 82 % av deltagarna hade upplevt bortgång av någon närstående. Det var även detta som deltagarna oroade sig mest för, att någon de älskar ska dö, snarare än den egna döden, vilket är intressant inför min analys eftersom det ofta är en släkting till den medverkande i programmet som spökar. Undersökningen visade även att kvinnorna i studien upplevde större rädsla för döden än de manliga deltagarna.

## 2.2. Övernaturliga fenomen och medium

Ursprungligen betyder ordet medium *någon som förmedlar något*. Men under mitten av 1800-talet fick ordet en utökad betydelse. Det var nämligen då intresset och fascinationen i västvärlden för övernaturliga fenomen och kommunikationen med andevärlden tog fart. 1848 började de amerikanska systrarna Fox ta emot kommunikation från den andra sidan i form av knackningar (Kingsepp, 2012:142). Efter hand inledde systrarna samtal med denna mystiska företeelse. Kommunikationen gick ut på att systrarna ställde frågor som sedan besvarades från ”andra sidan” med hjälp av knackningar. Denna händelse ses ofta som startskottet till det som nu kallas modern spiritualism. Senare började kontakten med "den andra världen" skötas av speciella medium som ansågs kunna kanalisera detta nyupptäckta och oförklarliga fenomen (Sconce i Kingsepp, 2012).

I *Paranormal Media* nämner Anette Hill (2010) en undersökning som visat att närmare hälften av den brittiska befolkningen tror på övernaturliga fenomen, till skillnad från 1950 talet då motsvarande 10 procent sa sig tro på det. I en annan undersökning sade sig 64 procent av den brittiska befolkningen tro på krafter som inte kan förklaras vetenskapligt, vilket motsvarar ungefär samma procentantal som säger sig tro på Gud (Hill, 2010:37-38). I dagens samhälle har tron på övernaturliga fenomen blivit *mainstream* och hör inte längre till det ockulta och anmärkningsvärda (Hill, 2010). Även religionsvetaren Christopher Partridge ser framväxten av en ny form av andlighet i västvärlden som är åtskild från det institutionaliserade religionsövändet. Han förklarar detta som en naturlig reaktion när en etablerad religion förlorar sin inneboende dynamik. Utbrytargrupper skapas som alternativ till det som anses föråldrat och inte längre vitalt. Partridge anser, i likhet med Hill, att dagens våg av intresse för andlighet, magi och ockultism blivit så brett etablerat att det numera är *mainstream* (Partridge). Han beskriver detta med termen *occulture* (Partridge i Kingsepp, 2012:153).



### 3 Teoretiska utgångspunkter

#### 3.1. Tidigare forskning

Inledningsvis i teoriavsnittet presenteras tidigare forskning avseende programmen *Det okända* samt *Hemsökta hus*, som utgör empirin för denna undersökning.

##### 3.1.1. Det okända

I analysen av tolv avsnitt av *Det okända* från 2004-2011 koncentrerade sig Kingsepp i sin studie främst på hur de döda framställs och vad programmet säger om vår inställning till döden. Deltagarna i programmet är oftast vanliga svenska människor i vanliga svenska hem vilket gör det enklare för tittaren att identifiera sig med deltagaren känslomässigt (Kingsepp, 2012:134-142). Kingsepp nämner vidare hur de döda i serien först nämns som någonting opersonligt; en *närvaro*, *något* eller *någon* som iakttar den eller de boende. Närvaron av dessa övernaturliga fenomen ger främst uttryck i form av ljud, knackningar, lägga sig ner bredvid personen i sängen. Vissa medverkande talar även om ren fysisk påverkan av besöken, de får huvudvärk, mår illa eller upplever ett starkt tryck över bröstet. Oftast inleder deltagaren med att beskriva en rädsla, men denna rädsla och obehag kan senare övergå till ren nyfikenhet på vad, eller vem, det kan vara som besöker dem. Först när mediet anländer får ”närvaron” en mer personlig och även vardaglig benämning och framstår inte längre som lika skrämmande. Mediet förklarar för personerna, och tittarna, att det är en man, kvinna eller möjligtvis en gubbe. Anmärkningsvärt nog är det sällan någon elak gast eller ande, även om dess handlingar uppfattats som obehagliga av deltagarna (Kingsepp, 2012:139-140).

##### 3.1.2. Hemsökta Hus

Anette Hill har i boken *Paranormal media* (2010) genom kvalitativ innehållsanalys samt receptionsstudier undersökt den enorma genomslagskraft som *Most Haunted* haft i sitt hemland England. Serien har nu visats i tolv säsonger trots att man inte en enstaka gång har fångat ett spöke på bild. Tittare beskriver programmet som ”paranormal dokumentär”, ”en slags *non fiction* reality” och ”verklighets spökjakt” för att nämna några citat från respondenterna i Hills (2010) undersökningar (Hill, 2010, 150 ff). Programledare har sedan start varit Yvette Fielding och med sig har hon

parapsykologen Ciaran O'Keefe samt olika medium. Tillsammans besöker de historiska och ofta välkända platser som sägs vara hemsökta.

Den tidigare forskningen visar på att i *Det okända* visas en närmre relation mellan deltagaren och det övernaturliga och att det ofta finns en personlig anknytning dem emellan. När denna personliga koppling offentliggörs av mediumet blir det övernaturliga inte längre lika skrämmande för deltagaren. I *Hemsökta hus* däremot är gestaltningen av de övernaturliga snarare som skrämmande och programformen påminner om en regelrätt spökjakt.

## **3.2 Teoretisk ram**

### **3.2.1. Narratologi och narrativ struktur**

Narrativ är något så fundamentalt inom tv att det är lätt att glömma bort dess signifikans. När vi tittar på ett tv program följer vi en rad händelser som känns naturlig och logiskt sammanlänkade, när de i själva verket är resultatet av en narrativ konstruktion (Cowdery, Selby, 1995:5-6).

Vladimir Propp brukar räknas som grundaren till narrativ teori i och med sitt verk *Morphology of the folktale* (1928) där han analyserade över 100 sagor och kunde därefter dokumentera en upprepning gällande handling och karaktärer. Aktörernas handlingar och konsekvenserna av dessa handlingar valde han att kalla för funktioner. Slutligen återstod 32 narrativa "funktioner" där han rätt ut hur de flesta berättelser är uppbyggda. Dessa funktioner kallas i modern narrativ strukturalistisk teori för "hjältens väg" och återfinns i många berättelser. Utifrån detta utvecklades senare narratologin som innebär sättet att studera narrativer som uppmärksammar dess strukturer (Robertson, 2005:226-227). Enligt Propp är det inte huvudsakligen definitionen av funktionerna i sig som är viktiga utan vad de gör för den narrativa strukturen (Robertson, 2005) (Fiske, 2011). De 32 funktionerna är följaktligen indelade i sex sektioner, vilka jag presenterar nedan.

Den inledande sektionen är *förberedelsen* då hjälten eller huvudkaraktären presenteras men även boven introduceras. Därefter inträffar någon slags *komplikation* som inleder en konflikt och ett uppdrag som ska utföras. Hjälten reser därefter iväg eller förflyttas

till en annan miljö som inte är bekant för honom eller henne. Där ska han lösa sitt uppdrag och blir attackerad och får utstå provningar men får även en medhjälpare eller något annat verktyg som hjälper honom att slutföra sitt uppdrag. Därefter utkämpas den sista striden mellan hjälten och boven där boven besestras och hjälten såras, men endast på ett "hjaltemässigt" vis så han kan stoltsera med sina ärr. Sedan återvänder hjälten hem, men blir inte så uppskattad som han borde. Slutligen utsätts han för ännu ett hinder, som han överkommer och blir uppskattad för detta. Boven straffas och hjälten blir hyllad och hjälten väg är komplett. *Hjältens väg* kan med fördel användas i många olika sammanhang, även om alla funktioner inte kan appliceras, så finns de övergripande dragen oftast där vid narrativanalys. Inom moderna narrativ som exempelvis TV-serier kan vissa funktioner vara mer dominerande än andra. Exempelvis kan sektionen där kampen utförs mellan hjälte och bov vara mer utbredd än inledningsfunktionen, då detta genererar spänning och lockar fler tittare (Fiske, 2011:136–138). Dessa delar kan användas på olika sätt, exempelvis för att skapa förväntan och hålla läsaren på en sträckbänk för att få dem att se fram emot upplösningen (Corner 1999:49-50). Detta drag används ofta inom TV serier för att få tittaren att vilja se nästa avsnitt och känna ett behov av att få se fortsättningen.

### **3.2.2. Reality tv**

*"As we embark upon a new century of broadcasting, it is clear that no genre form or type of programming has been actively marketed by producers, or more enthusiastically embraced by viewers, than reality-based TV"* (Friedman, 2002:6).

Från fiktionbaserade TV serier växte senare genren Reality-TV fram. Termen Reality-TV är omfattande och har varit under konstant utveckling det senaste årtiondet. Att kategorisera Reality-TV är komplext då dess uppkomst har utvecklats i takt med historiska och kulturella förändringar inom medieindustrin. Hill (2005) menar dock att man kan hänvisa till tre olika grenar som Reality-TV har hämtat sina rötter ifrån, tabloidjournalistik, populärkulturell underhållning och genrer som dokumentärfilm och tv-serier. Produktionen av tabloidjournalistiken och populärkulturell underhållning ökade drastiskt under 1980 talet. Reality-TV uppkom sedan på allvar under 1990 talet. I den tidigare eran av Reality-TV såg vi främst serier som visade oklippt material från ett akutrum på ett sjukhus (emergency services) och från rättegångar och polisstationer

(law and order). Därefter var det dokusåpor och livsstils program som ofta involverade hus och trädgård som dominerade utbudet av Reality-TV. Slutligen kom de så kallade 'reality gameshows' där vanliga människor placerades in i kontrollerade miljöer under en bestämd tidsperiod, mest kända exemplet på detta är kanske *Big brother* och *Robinson*. Dessa 'reality gameshows' kom ursprungligen från Norra Europa och spreds senare till England och USA, i början på 2000 talet. Idag (läs 2005) associeras nästan vad som helst till genren. Allt från människor till djur och från födsel till död (Hill, 2005:15-24).

Vad som gjort Reality-TV så tilltalande för tv-publiken anser Hill (2005) beror på att vi får följa vanliga människor och riktiga händelser, men i ett underhållande format. Tittaren får känslan av att den är "en fluga på väggen" och får se saker hända på riktigt (Hill, 2005:50-51). Ett annat sätt på vilket Reality-TV försöker skapa mening är genom illusionen av transparens, försöket att fånga livet "i stunden" oediterat och omedierat (Barsam, 1976; Braudy and Mast, 1999; Nichols, 1991; Renow, 1993; Winston, 1995, *ibid*; Holmes, Jermyn 2005:49). Även om Reality-TV givetvis efterredigeras och efterkonstrueras så ger de intrycket av att vara mer "äkta" än andra slags tv program (Holmes & Jermyn, 2005:49).

Enligt Hill (2005) så känns det vanligtvis, inte särskilt förvånande, mer äkta att titta på en realityserie än ett program som uttalat är fiktion. I en studie visade det sig att majoriteten av informanterna ansåg att ett program som filmats med dold kamera känns mer äkta än ett program filmad med synlig kamera. För i de flesta realitysåpor, som exempelvis *Big Brother* och *Robinson* där man ger intryck av att "smygfilma" deltagarna, så betyder det inte att deltagarna inte vet om att kameran är där. Som flera av informanterna i Hills studie nämner så kan deltagarna fortfarande gå in i en roll när de vet att de blir filmade (Hill, 2005:62-65).

### 3.2.3. Autenticitet

*”Det som hände är inte trots att tv-kameran var där, utan tack vare att kameran fanns där”* (Rose i Biressi & Nunn, 2005:19).

När man undersöker Reality-TV är det nästan oundvikligt att inte stöta på begreppet *autenticitet*. Forskning kring autenticitet utgår ofta från receptionsstudier om hur publiken ser på olika Reality-TV, allt från nyheter till dokusåpor. Detta kommer att nämnas och diskuteras kort i undersökningen för att få en förståelse kring begreppet, men sedan ämnar jag undersöka främst på vilket sätt produktionerna som är underlag för undersökningen försöker skapa autenticitet och trovärdighet.

Autenticitet ställs ofta i samband med natur och äkthet. Det som är närmast naturen, det hälsosamma och ”äkta” ses även ofta som autentiskt (Hill, 2007:112-113).

När deltagarna i en fokusgruppstudie gjord av Hill fick rangordna autenticiteten i olika realityformat så hamnade nyheter föga förvånande högst upp på listan och Reality-TV så som dokusåpor längst ner. Hill belyser debatten om vad som är äkta och inte inom genren Reality-TV. Hur deltagarna och deras berättelser framställs i en realityserie påverkar hur publiken ser på det övriga materialet. Ifall personen i fråga verkar göra sig till, eller spela med för kameran, påverkas även trovärdigheten för det övriga innehållet i programmet. Hill menar att självklart är publiken medveten om att tv har en förmåga att ”föra samman sanningar” bland annat med hjälp av efterbearbetning av material och klipptechnik. Men i det stora hela så relaterar tittaren till deltagaren eller deltagarna och bedömer äktheten av programmet därefter (Hill, 2005: 57-67). Skaparna av Reality-TV produktioner har anammat tidigare etablerade tillvägagångssätt från dokumentärfilmen, för att skapa en verklighetskänsla. Allt från närbilder och sekvenser med skakig handkamera tillämpas för att skapa äkthet (Biressi & Nunn, 2005:16).

Autenticitet är ett annat sätt att se på aktualitet. Precis som realism så kan autenticitet betyda olika saker (Hill, 2007:113).

Hill nämner även en paradox i fråga om autenticitet och realityteve. De program som enligt tittaren upplevs som minst äkta är även de som upplevs som mest underhållande. En deltagare i en av Hills fokusgrupper uttryckte följande ”om det vore real-life tv så skulle jag få se en person som sitter och tittar på tv en hel dag”. De flesta tittare

förväntar sig alltså att den ”vanliga människan” ska agera framför kameran, i viss mån, i majoriteten av realityserier. Men dessa förväntningar hindrar inte tittaren från att diskutera personens ärlighet och programmets äkthet med andra (Hill, 2005:57). Enligt Kingsepp (2012) bekräftas programmets autenticitet till stor del av deltagarnas reaktioner på mediets information (Kingsepp, 2012:140).

### **3.2.4. Döden och övernaturliga fenomen i medier**

”Media älskar döden. Den har allt: ett drama, ett öde och en historia, skrämmande detaljer ett budskap som kan handla om våld, hat och galenskap, eller om försoning” (Johannisson i Nilsson & Persson, 2008:7).

Reality-TV kan som ovan nämnt täcka de flesta områdena i livet. Från födelse till död och allt från djur till människor (Hill, 2005). I och med *Hemsökta hus* och *Det okända* banar man ny mark inom Reality-TV och dokumenterar liv efter döden. Detta kan vara problematiskt då det inte finns några bevis på att liv faktiskt förekommer efter att vi dött, och att människors tro på detta ser väldigt annorlunda ut. Så hur skapar man förtroende gentemot tittaren då man inte har några dokumenterade bevis?

I *Paranormal Media: Audiences, Spirits and Magic in Popular Culture* nämner Hill (2010) att även om två personer tror på övernaturliga fenomen, så uttrycker de sin tro på olika sätt. Det finns olika stadium och grader av tro och skepsis när det kommer till tron på det övernaturliga. Något som hon ofta återkommer till i studien med fokusgrupper är att deltagarna säger sig ha ett ”öppet sinne”, alltså att man inte uttalat tror på övernaturliga fenomen men är öppen för tanken att det finns väsen och krafter som inte kan förklaras av vetenskapen (Hill, 2010:38). Detta förknippas ofta med något positivt i dagens samhälle, att man är öppen för nya tankebanor (Kingsepp, 2012). I en undersökning som Hill (2010) redogör för sade sig 64 procent av den brittiska befolkningen tro på krafter som inte kan förklaras vetenskapligt, vilket motsvarar ungefär samma procentantal som säger sig tro på Gud (Hill, 2010:40). I en motsvarande undersökning nyligen gjord i Sverige sade sig mellan 20 och 35 tro på krafter som inte kunde förklaras vetenskapligt (Kingsepp, 2012).

I *Video justice: reality crime television* ur boken *Reality tv; realism and revelation* återger Biressi och Nunn (2005) för hur tittaren får bevittna efterkonstruktionen av olika brott och i vissa fall mord i tre kriminalserier i realityformat. Gemensamt för återkonstruktionen är att i samtliga fall har gärningsmannen hittats och ställts inför rätta. Däremot har tittaren aldrig fått följa med till rättegång eller fått reda på det eventuella straffet. Programmen som undersökts är *In suspicious circumstances*, *Michael Winner's true crimes* och *Expert witness*. Författarna menar att en del av njutningen i ovan nämnda program är alliansen mellan tittaren, polisen och berättarrösten. Tittaren får, med hjälp av en narrativ efterkonstruktion, följa polisens arbete i jakten på den skyldige (Biressi, Nunn, 2005:126-130). Vidare diskuterar författarna Biressi och Nunn (2005) spekulationerna om varför det är underhållande att titta på kriminalserier i realityformat. I tidigare forskning av Elizabeth Bird påstår Bird att publiken inte tittar på denna typ av program som en njutning eller för att bli underhållna i ren mening. De ser mer på programmet som vilket faktaprogram som helst. Tittaren identifierar sig gärna med offret i programmet och ställer sig frågor som ”Kan jag också bli offer för ett brott?” och ”Vad skulle jag göra i en liknande situation?” (Biressi, Nunn, 2005:125).

#### **4. Metod**

Narrativ analys är den metod jag anser vara mest lämpad för min undersökning eftersom man genom denna metod lägger fokus på själva narrativen genom tolkningar som är subjektiva och personligt präglade i ett selektivt utvalt material. Detta skiljer sig från när man istället vill identifiera generella mönster som kan uppmätas vid kvantitativa undersökningar av en större mängd material (Robertson, 2005:222-223). Mitt huvudsakliga syfte med den narrativa analysen är att närmare undersöka hur och om avsnitten byggs upp genom narrativa strukturer enligt Robertsons modell. Vidare vill jag se vilka betydelser det i sin tur kan få och om det är någon skillnad eller likheter mellan strukturerna i de båda programmen.

För att identifiera gestaltningen av de övernaturliga fenomenen samt hur man påverkar ”stämningen” i programmet har jag använt mig av semiotisk analys och läran och Televisionens koder från från Solby och Crowdys bok *How to study television* samt John Fiskes *Television culture*. Jag har inte gått in på detaljnivå utan fokuserat på

övergripande funktioner som kamerans avstånd till subjekt och ljussättning. Detta har jag valt att ta med då jag anser att det är nödvändigt för att analysera gestaltningen av de övernaturliga fenomenen och påverkar programmets narrativa struktur i sin helhet. Avsnitten som analyserats förtecknas i Bilaga 1.

#### **4.1. Narrativ analys**

Termen narrativ är komplex och svår att förklara då den är väldigt övergripande. Enligt Robertson (2005) är detta delvis på grund av semiologen Roland Barthes som uttryckte att narrativ är all sorts kommunikation:

”Narrativen i världen är oräkneliga. Narrativ är först och främst en vidunderlig mängd olika genrer /.../ narrativ är internationellt, sträcker sig bortom historien och över kulturerna: det bara finns där, så som livet självt” (Barthes i Robertson 2005).

Även om termen är svår att definiera så kan man säga att på det mest grundläggande planet är narrativ en redogörelse för något som har hänt, antingen i verkligheten eller i fantasin. Inom strukturalismen är en vanligt förekommande definition av narrativ, att det är ”ett organiserande av händelser till handling” (Robertson, 2005:222-223).

Överlag har människan enklare att ta in olika händelser ifall de har en viss struktur eller rytm, likt musik (Fiske, 2011:19). Enligt Robertson (2005) kan narrativ analys som metod variera och flera forskare har olika uppfattningar om hur den ska utövas. Däremot menar hon att de flesta forskare är eniga om att utgångspunkten för narrativ analys, att narrativ är grundläggande för det sätt vi människor strukturerar vår erfarenhet på och gör vår värld begriplig (Robertson, 2005:224).

Det betyder att vi genomgående i allt vi gör utgår ifrån en mental tolkningsram som är narratologiskt strukturerad genom våra kulturella och sociala erfarenheter för att tolka vår samtid. Vi skapar vår egen identitet och vårt eget sammanhang genom det vi berättar. Detta kan visas som i till exempel genom karaktärer och handlingen samt underliggande diskurser (Robertson, 2005:225). Därefter återberättar vi händelser utifrån denna tolkningsram som även gör vår värld begriplig. Under lång tid använde historiker narrativ för att skapa ordning i förflutna händelsers kaos och fylla i luckor som uppstått på grund av bristande bevis (Robertson, 2005:222-224).



Reality-TV är något som till stor del formas av producenternas egna erfarenheter men också något som tolkas utifrån tittarnas egna narrativ. Producenterna av de aktuella programmen har liknande narratologiska tolkningsramar som jag då vi är en del av samma kultur och har förmodligen även liknande semiotiska koder. Därför kan jag studera avsnitten ur ett narratologiskt perspektiv.

Narrativets relation till diskurs är en central fråga då man försöker definiera termen. Barthes (1966) samt Bruner (1991) ser narrativ som åtskilda från diskurser: narrativ är uppsättningar av utsagor i bestämda sociala sammanhang (Robertson, 2005:229). Andra forskare ser narrativer som tänkbara former av diskurs medan Riessman (1993) ser narrativet som något fristående från en omgivande diskurs. En annan möjlighet, som jag även kommer använda mig av i min analys av empirin, är Chatmans definition av narrativ som bestående av en historia (story) och en diskurs. *Historia* delen består av abstract, orientering, komplicerande handling samt upplösning och coda. Codan fungerar som en bro mellan tiden på historien utspelade sig och tiden den berättades (Robertson, 2005:232).

Här ser man alltså på narrativ som något som består av ett händelseförlopp och karaktärer, *vad* som sker, och ett uttryck, alltså *hur* innehållet förmedlas. Av detta har Robertson gjort en modell som hon kallar "en narrativs anatomi". Modellen är indelad i tre steg. Första steget är *narrativet* där man undersöker vad historien handlar om, i fråga av tid och rum och deltagare. Här undersöks även historiens olika stadier, som förflyttningen mellan jämvikt till obalans och hur historien slutar och återförs till nutid. Nästa steg är *diskursen* där man undersöker hur historien berättas, vilka medel som används av den som producerar och förmedlar historien. Slutligen, det tredje steget i modellen är *utvärdering* där man undersöker betydelsen av berättelsen. Det är även denna modell jag valt att använda mig av på mitt analysmaterial. Nedan följer en kopia av modellen.

En narrativ =  
en historia (historie) =  
'vad'

Abstract	= sammanfattning av narrativen
Orientering	= tid, situation, deltagare
Komplicerande handling	= förflyttning från jämvikt till obalans
Upplösning	= vad som slutligen hände
Coda	= återför perspektivet till nutid

En diskurs (discours) =  
'hur'

Utvärdering	= betydelsen av handlingen kommenteras
	= det sätt på vilket innehållet förmedlas och mening ges till historien

(Robertson, 2005:230)

Enligt Robertson (2005) hävdar flera forskare att det inte finns, och inte bör finnas, en enda godtagbar metod för narrativ analys, forskare kan hitta de narrativ som de anser vara relevanta för sin forskning nästan var som helst. Robertson menar dock att för att genomföra en narrativ analys bör man välja texter som innehåller åtminstone några av de kännetecken som presenteras i hennes modell (se ovan) (Robertson, 2005:234-235).

Som forskare måste man koncentrera sig på narrativ som är relevanta för det man ska undersöka. Inledningsvis I undersökningen bör man ställa sig frågan hur strukturen ser ut och varför berättaren utformade narrativen på detta sätt.

När man utför tolkande analyser är det av yttersta vikt att man ser till narrativets sammanhang. Därför är det oundvikligt att se till ett begrepps sociala kontext för att förstå det, eftersom att när kontexten förändras så förändras också budskapet (Robertson, 2005).

## 4.2. Televisionens koder - semiotik

I analysmodellens andra steg, *diskurs*, undersöks som tidigare nämnt, *hur* historien berättas. För att undersöka detta kommer jag använda mig av semiotisk analys vilket presenteras nedan.

Semiotik är läran om hur tecken kommunicerar mening och om reglerna som styr användningen av dessa. Enligt semiotiken så kommunicerar även enskilda tecken mening, men för att förstå sammanhanget i vilket meningen kommuniceras behöver man sammanföra flera tecken. Denna kombination av flera tecken som relaterar till det skrivna språket eller filmteknik, benämns som **koder** (Selby och Cowdery, 2005:41–47). Selby och Cowdery (2005) definierar dessa tre begrepp på följande sätt;

**Tecken** = en fysisk sak (signifer) som bär på en mening (signified) för en grupp personer

**En kod** = ett erkänt system av tecken (det svenska språket exempelvis)

**Ett meddelande** = en viss kombination av tecken som innefattar etablerade regler och som kommunicerar mening

Koder finner vi i alla sociala sammanhang i livet. Fiske (1988) menar att koder fungerar som ett slags regelverk, vars regler och överenskommelser är delade inom en specifik kultur och även används genom att generera och sprida mening inom den kulturen. Han menar att verkligheten redan är kodad, och det enda sättet på vilket vi kan förstå verkligheten är genom de delade koderna som finns i vår kultur. Även om en objektiv verklighet skulle existera så finns det inget universiellt objektivt sätt att uppfatta den (Fiske, 1988:5). Fiske menar vidare att produktionen bakom ett tv program kan med hjälp av kamera, ljus, redigering etc påverka tittarna av programmet i en önskad riktning.

De koder som jag fokuserar på i denna studie är främst i vilket avstånd man väljer att filma subjektet, då detta konnoterar olika relationer till dess mottagare och alltså

påvisar hur produktionen väljer att framställa subjektet. En så kallad *close up* innebär att man som tittare känner en större intimitet med subjektet än i en motsvarande *longshot* där kontexten runt omkring subjekten istället hamnar i fokus, vilket ofta istället används för att etablera ett sammanhang. I ett *medium shot* hålls fortfarande ett visst avstånd till subjektet och därmed invaderar man inte på subjektets personliga utrymme. Den här positionen kan även med fördel väljas då man vill få med övriga inslag av miljön, då ett *medium shot* innebär att bilden upptas av ungefär lika delar av subjektet som den omgivande miljön. Även kameravinkeln har en inverkan på vilken relation vi får till subjektet. Ifall subjektet filmas över ifrån, alltså att kameran tittar ner, känner sig tittaren i överläge och dominerande gentemot subjektet. Filmas subjektet i ögonhöjd är tittaren på samma våglängd som subjektet, om subjektet dessutom talar direkt in i kameran känns det som vi deltar i en jämlik konversation. Om en grupp konverserande människor filmas i ögonhöjd kan tittaren nästan få känslan av att vara där och själv delta i diskussionen. Vid en låg kameravinkel filmas subjektet under ifrån och framstår som maktfull och dominerande gentemot tittaren. Något man ofta använder sig av i tv produktioner är svartvita klipp och bilder, detta konnoterar enligt Selby och Cowdery realism, fakta och aktualitet (Selby och Cowdery, 2005:45-60).

### **4.3. Reflektion kring metodval**

Trots att jag anser den valda metoden även vara den mest lämpade för denna typ av undersökning så är det viktigt att vara medveten om några aspekter när man genomför en tolkande undersökning, som narrativ analys innebär.

När man tolkar en medietext, som inte endast betyder en skriven text, utan som i detta fall rörligt material, så sker alltid denna tolkning utifrån forskarens egen världsbild, kognitiva schema men även inom medietextens kontext. Mottagaren av texten påverkas alltid av olika faktorer när tolkningen görs och beroende på vilken förståelse man har uppfattas texter på olika sätt (Bergström & Boréus 2005:31). Exempelvis så ser jag, som mediestudent, antagligen på de undersökta episoderna på ett annat sätt, än vad en person som tittar på programmet i rent underhållningssyfte.

#### **4.4. Reliabilitet**

För att säkerställa god reliabilitet i en undersökning är det viktigt att man är så noggrann som möjligt i samtliga av undersökningens alla led. Den narratologiska metoden är väl lämpad för att detta ska kunna genomföras då man noggrant undersöker hur de olika episoderna fortgår genom att tydligt redogöra för detta i en modell, i detta fall Robertsons (2005:224-235). Dessutom är det även viktigt i en tolkande analys, att läsningen av texten görs noggrant så att undersökningens syfte uppfylls. Detta för att öka chansen att liknande resultat skulle uppnås även om en annan forskare skulle genomfört undersökningen (Bergström & Boréus 2005:42). Detta anser jag att uppsatsen uppfyller då jag har förklarat vilken förförståelse jag som forskare har och under vilka omständigheter studien har genomförts.

#### **4.5. Validitet**

När man gör en textuell analys är det viktigt att ha validiteten i åtanke. Nivån av validitet hos metoden visar på hur väl metoden är anpassad till vad man ska undersöka och vad man vill få ut av undersökningen. Är en mätmetod valid mäter den vad den är avsedd att mäta, inom kvalitativ analys. Om undersökningen jag gör kan besvara mina frågeställningar och därmed uppfylla mitt syfte är den valda metoden valid. Som tidigare nämnt spelar också min roll som forskare in. Min förförståelse spelar in på vilken tolkning som görs och därför är det också viktigt att diskutera detta (Bergström & Boréus 2005:41f). Då jag är mediestudent har jag därför förmodligen en annan förförståelse än en person som tittar på de undersökta programmen ur en ren underhållningssynvinkel och inte tänker i analytiska termer. Därför, som sagt, ser jag på denna undersökning som en mer detaljerad och noggrann undersökning än vad till exempel en vanlig TV-tittare skulle åstadkomma. Däremot bör man ha i beaktning att jag som forskare även påverkas av min egen förförståelse och mina personliga tolkningsramar.

Jag anser att metoden jag har valt kan identifiera de olika narratologiska nivåerna i episoderna. Däremot kan diskursdelen av modellen uppmana till en öppen analys och kan därför göra det svårt att precisera det man är ute efter i sin specifika studie. Därför är det viktigt att vara noggrann i denna del av analysen och överväga de tolkningar som görs, vilket för oss vidare till reliabilitetsaspekten.

## 5. Material och urval

*De två episoderna ur respektive serierna är selektivt valda utifrån ett narratologiskt perspektiv, alltså utifrån vilka jag ansåg mest intressanta att undersöka med den valda metoden.*

### 5.1. Det okända

*Det okända* är en svenskproducerad realityserie som visas på Kanal 7 (tidigare tv4+) och TV4play sedan 2004. Under våren 2011 hade programmet i genomsnitt 195 000 tittare varav majoriteten är män (Kingsepp, 2012:134). I skrivande stund beskrivs programmet på tv4:s hemsida på följande vis; ”Svenskt ockult magasin från 2013. Programledare Caroline Giertz beger sig tillsammans med några av landets mest framstående medier till svenska hem där de söker förklaringar till mystiska fenomen och hjälper de utsatta” (www.tv4.se, besökt augusti 2013). Empirin utgörs av avsnitt 11 från 2011 samt avsnitt 4 från 2013 års säsong från *Det okända*.

### 5.2. Hemsökta hus

*Hemsökta hus* är en brittisk tv-produktion skapat av produktionsbolaget Antix Productions som visats på Kanal 7 (tidigare tv4+) samt TV4play. Originaltiteln är *Most Haunted* och programledare är Yvette Fielding. I skrivande stund beskrivs programmet på TV4.se på följande sätt; ”Brittisk ockult serie där man försöker man ta reda på sanningen om rapporterade paranormala aktiviteter från kända hemsökta platser. Programledaren Yvette Fielding, forskaren och parapsykologen Ciaran O'Keefe och mediet David Wells tillbringar ett dygn tillsammans med ett filmteam i några av Storbritanniens mest hemsökta byggnader” (www.tv4.se, besökt augusti 2013).

### 5.3. Urval

Urvalet är gjort på så sätt att jag plockat ut två episoder som jag tycker mig kunnat identifiera vissa av de narrativa funktionerna som Robertson (2005) nämner. Då syftet med studien är att urskilja skillnader och identifiera likheter mellan programmets gestaltning av övernaturliga fenomen och dess relation till deltagaren kontra mediumet, har jag genom selektivt urval valt ut avsnitt som skiljer sig åt i fråga om orientering. Jag har även ämnat finna spridning i de deltagarnas egenskaper, såsom kön och ålder.

## 6. Resultat och analys

*Inledningsvis presenteras de fyra respektive episoderna enligt Robertsons modell för narrativ analys. Därefter görs en diskursiv analys av episoden. Slutligen jämförs programmen med varandra utefter frågeställningarna.*

### 6.1. Det okända

#### 6.1.1. Episod 1 – Husdjur som spökar

**Historia =**

**Abstract =**

Programledaren Caroline Giertz och mediet Vendela Cederholm åker hem till Margareta och Nils Qvist i Mariefred som upplever att deras bostad är hemsökt.

**Orientering =**

Margareta och Nils Qvist samt deras grannar i en lägenhet i Mariefred. Programledaren Giertz och mediet Cederholm.

**Komplicerande handling =**

Kort efter att paret flyttade in i sin lägenhet började deras nattsömn störas av en oförklarlig närvaro. Deras grannar har upplevt liknande fenomen och nu åker familjen till sitt sommarhus på helgerna för att få sova.

**Upplösning =**

Mediet får kontakt med de som hemsöker paret och hjälper dem över till ”andra sidan”.

**Coda =**

Paret kan nu vara lugna och bo kvar i sin lägenhet.

#### **Diskurs/utvärdering narrativ**

Inledningsvis filmas Nils och Margareta i dagsljus, när de gör sina vardagliga sysslor, Nils arbetar och Margareta påtar runt på ett katthem. De bor i en lägenhet i en mindre stad i Sverige och ger inte anspråk på att vara särskilt märkvärdiga utan helt ”vanliga”

personer, som gör att tittaren kan identifiera sig känslomässigt (Kingsepp, 2102:141). De filmas även i *medium shot* framifrån vilket skapar en relation och närhet till tittaren (Selby och Cowdery, 2005:45-60). Fokus ligger på deras relation till varandra, som varat i 31 år, och deras kärlek till lägenheten de delar sedan 10 år tillbaka. Därefter störs ordningen av att oförklarliga fenomen börjar störa paret. Efter att även deras nyinflyttade grannar upplevt liknande saker känner de behovet av hjälp annars återstår enbart alternativet att flytta därifrån.

Mediet Cederholm anländer till platsen och tar del av parens historier. Hon meddelar att flera av de som spökar har en relation till paret, bland annat påstår hon att kvinnan som hemsöker dem är Margaretas bortgångna mamma och att hon är där för att ”visa att hon finns och stöttar dig” (avsnitt 4, 2013, [www.tv4play.se](http://www.tv4play.se)) I en annan sekvens anger Cederholm även att parets hund hemsöker dem, vilket gläder paret. Detta kan appliceras på teorier om att människan är villig att kommunicera med bortgångna nära och kära (Bath, 2010).

I kärnscenen, som jag skulle vilja identifiera som slutstriden enligt Propps narrativa teorier så får mediet tillsammans med programledaren och paret kontakt med en av dem som behöver hjälp till andra sidan, en man som enligt Ranehag har tagit livet av sig genom hängning. De står i en ring och håller varandras händer i något som kan ses som en seans liknande utövning, detta filmas i ögonhöjd vilket skapar en närhet och känsla av delaktighet till tittaren (Selby och Cowdery, 2005:45-60). Därefter spelas klassisk musik, tittarna informeras av Giertz berättarröst att mannen som hemsökt paret har fått hjälp över till andra sidan och nästa klippbild är utomhus där solen filmas i motljus. Detta i samband med den klassiska musiken konnoterar frid och lycka. Det blir speciellt påtagligt i kontrast till scenen innan som konnoterar obehagskänslor.

Efter att ha hjälpt de som hemsökt paret över till andra sidan lämnar produktionen platsen. Ett återbesök sker senare av Giertz som träffar paret som inte längre är rädda utan kan sova gott om natten och upplever sin medverkan i programmet som en bra erfarenhet.



## 6.1.2. Episod 2 – Övernaturliga fenomen på folkhögskola

### Historia =

- Abstract =** Tre teaterstuderande som bor på Folkhögskolan Marieborg i Norrköping.
- Orientering =** Tre studenter på en folkhögskola i Norrköping. Programledaren Caroline Giertz och mediet Lena Ranehag besöker folkhögskolan.
- Komplicerande handling =** Samtliga tre tjejer har upplevt oförklarliga händelser och känner en närvaro. Även övriga studenter har upplevt samma sak och undviker att gå till platser som de tror är hemsökta.
- Upplösning =** Mediet får i samråd med programledaren och de tre tjejerna kontakt med de som hemsöker dem och hjälper dem över till den andra sidan.
- Coda =** Programledaren Giertz återvänder till platsen och intervjuar studenterna som nu är lugna och inte längre upplever platsen som hemsökt.

### Diskurs/utvärdering narrativ

Episoden inleds med att programledaren Caroline Giertz kommer gåendes mot kameran och berättar om kvällens avsnitt. Då hon tittar in i kameran och är filmad i *medium shot* så kan det skapa en känsla av delaktighet för tittaren, att denne är jämlik med programledaren men utan att invadera på Giertz personliga utrymme (Selby och Cowdery, 2005:48-58).

Vidare introduceras avsnittets deltagare, de tre studenterna Maria, Matilda och Sofia som berättar om deras liv på folkhögskolan, som de beskriver som trivsamt och roligt. Deras berättelse ackompanjeras med glad musik och de filmas uteslutande i *medium*

*shot* och *close up* vilket skapar en närhet till tittaren (Selby och Cowdery, 2005:48-58). Därefter fortsätter studenterna att redogöra för Giertz om de obehagliga händelserna, samtidigt som de går runt i lokalerna. Kameran följer Giertz och tjejerna med aningen skakig kamera vilket kan öka autenticiteten och verklighetskänslan (Biressi & Nunn, 2005:16).

När Ranehag påstår att det som skrämt tjejerna faktiskt är en man precis som de förutspått men inte sagt tittar de förvånat och aningen imponerat på varandra, att mediet vet detta utan att ha fått någon förhandsinformation (Kingsepp, 2012). En av männen som hemsökt tjejerna försöker, enligt Ranehag, visa omtanke och bryr sig om dem. Vilket överraskar tjejerna, till det positiva. Han har ingen personlig relation till någon av dem men detta kan även ses som ett tecken på vår vilja att kommunicera med bortgångna personer som funnits i vår närhet (Bath, 2010).

Efter att ha hjälpt de som hemsökt tjejerna över till andra sidan lämnar produktionen platsen. I vanlig ordning återvänder Giertz en tid senare och träffar tjejerna, som nu är tillfreds med tillvaron och inte längre upplever några obehagliga eller oförklarliga händelser. De upplever även en lättnad att de blev trodda på av programledaren Giertz samt mediet Ranehag.

### **6.1.3. Sammanfattning *Det okända***

I inledningen av episoderna av *Det okända* upplevs deltagarna som att det är vedertaget att det är övernaturliga fenomen som de stött på, både sett, hört och i ett fall känt. Däremot, så ifrågasätter en av studenterna sina egna upplevelser i episoden där man besöker folkhögskolan. Studenten Maria säger ”*det är väl klart att vi har trott att vi varit galna, ser man en människa lite halvsynlig så undrar man ju, är det mina hjärnspöken eller*” (avsnitt 11, [www.tv4play.se](http://www.tv4play.se)). Hon ifrågasätter alltså sina upplevelser, om det kan ha någon vetenskaplig förklaring, Men eftersom andra studenter upplevt liknande obehag och det senare i programmet bekräftas av mediet Ranehag att det faktiskt spökar accepterar hon att det är övernaturliga fenomen. Detta kan återkopplas till Kingsepps teorier om att vi dagens samhälle är öppna för möjligheten att tro på ”någonting större”, ett gudomligt väsen som inte behöver vara Gud (Kingsepp, 2012:132). Det visar sig även när en av studenterna berättar att de

under en Halloweenfest genomförde en så kallad *anden i glaset* lek, där man, inte helt allvarligt söker kontakt med spöken och andar i en seansliknande konstellation.

Även i fallet med Nils och Margareta Qvist upplevs det som något positivt när de får veta att det delvis är Margaretas bortgångna mamma och deras avlidna hund som hemsökt dem. Detta kan avspegla teorier om att människan är öppen för möjligheten att kommunicera med bortgångna nära och kära då detta är ett sätt att hantera sin saknad av dem (M. Bath, 2010).

När de övernaturliga fenomenen visas sker detta uteslutande med skakig handkamera (Biressi & Nunn, 2005:16). Det går från dagsljus och glad musik till mörker och dov musik. Överlag ifrågasätts inte *ifall* det är övernaturliga fenomen som varit anledningen till de oförklarliga händelserna som deltagarna bevittnat utan *vilka* de övernaturliga fenomenen är. När mediet lyckats identifiera spöket eller anden och informerar deltagaren vem det är som hemsöker dem så framstår det heller inte lika skrämmande.

## 6.2. Hemsökta hus

### 6.2.1 Episod 1 – Spökjakt i fotspåren på *The Shining*.

**Historia =**

**Abstract =** Produktionen beger sig till det kända Stanley Hotel i USA där Stephen King bodde en natt och sägs ha fått inspiration till den kultförklarade filmen *The Shining*. Programledaren Yvette Fielding ska spendera natten i rummet som sägs ligga till grund för det ökända rummet *Redrum*.

**Orientering =**

Stanley Hotel i Colorado, USA, byggt 1907. Programledare Yvette Fielding, medium XX, parapsykologen O'Keefe, historiker samt hotellgäster och personal.

**Komplicerande handling =** Hotellet sägs vara hemsökt av flera spöken och vålnader.

**Upplösning =** Under natten försöker teamet ta kontakt med de spöken och andar som sägs befinna sig på hotellet. Det filmas med en nattkamera. De får kontakt med de som spökar som signalerar att de är beredda att kommunicera.

**Coda =** Nattseansen avslutas. Teamet är nöjt med nattens aktiviteter.

### **Diskurs/utvärdering narrativ**

Inledningsvis presenteras kvällens program av programledaren Yvette Fielding, ståendes utanför hotellet. Hon berättar myndigt om platsens historia och filmas i ett *long shot* vilket skapar distans till tittaren. Vidare blir hon filmad i det ökända rummet 217, där kändisar som Jim Carrey och Stephen King har bott och som sägs ligga som inspiration till Redrum i filmen *The shining*. Med dov musik och dunkel ljussättning berättar hon om händelser som flera hotellgäster bevittnat i just detta rum. Hon använder typiskt narrativgrepp som *coda* ”still to this day he refuses to tell what frightened him” (Robertson, 2005:230-232) där hon refererar till att Jim Carrey bodde i rummet men ringde till receptionen mitt i natten och bad om att få byta. Vidare filmas Fielding i en mörk källare, som kan symbolisera obehag och därefter långt ner i en korridor där hon berättar om hotellgäster som klagat på lekande barn i korridoren, något som ger starka anknytningar till en av de mest kända och obehagliga scenerna i *The shining* där spöken, i form av två tvillingflickor uppenbarar sig. Efter denna ingående presentation av platsen och anledningen till att de befinner sig där ansluter även resten av tv teamet som ska vara med och undersöka de oförklarliga, mystiska företeelserna. Parapsykologen O’Keefe intervjuas av Fielding om vad han har för förväntningar på kvällens spökjakt. Även han filmas med viss distans till tittaren, i *medium shot*, klar lins och fast kamera. Mediet Brian Shepard anländer till platsen och sägs inte ha fått någon förhandsinformation

Mediet återger händelser som han inte fått förhandsinformation om, vilket kan bidra till att öka episodens autenticitet (Kingsepp, 2012:140). En del av händelserna bekräftas senare även att programmets historievettare. Parapsykologen O’Keefe säger vid ett tillfälle att ”det kan ha varit naturliga ljud” vilket visar att han är öppen för möjligheten

att det kan vara övernaturliga fenomen, men även helt vetenskapligt förklarliga händelser (Kingsepp, 2012). Vidare känner mediet Brian Shepard av obehagliga händelser och närvaron av övernaturliga fenomen, mitt under inspelningen, vilket filmas med skakigare kamera och vid ett fåtal tillfällen även mikrofon i bild. Även detta kan bidra till att tittaren upplever en ökad trovärdighet för att det som visas faktiskt händer på riktigt (Biressi & Nunn, 2005:16). Han filmas ofta i närbild vilket skapar närhet och en relation till tittaren (Selby och Cowdery, 2005:48-58).

Programledaren Fielding har en aktiv roll i episoden och är själv med och söker kontakt med de övernaturliga. Hon filmas inledningsvis underifrån och i kamerlinsens mitt vilket kan symbolisera henne som makthavande och allvetande inför tittaren. Att hon dessutom filmas på långt håll och inte i närbild bidrar till att skapa en distans mellan henne och tittaren. I en annan sekvens börjar man med att filma henne på håll, vilket skapar distans, därefter klipps sekvenser ihop när hon flyttas närmare och närmare kameralinsen, och till slut är i närbild, vilket symboliserar intimitet och känslor (Selby och Cowdery, 1995:57). Detta kan ses som en metafor för hur tittaren ska se på hur det övernaturliga och obehagliga först ses på håll för att senare komma närmare inpå. Fielding avslutar programmet med att titta in i kameran och säga ”har vi lyckats bevisa att de övernaturliga fenomenen vill kommunicera med oss? Det är upp till dig att bestämma”. Detta kan ses som ett knep att lämna tittaren på sträckbänken och bli nyfiken på vad som komma skall i nästa avsnitt (Corner 1999:49-50).

### **6.2.2. Episod 2 – Spökjakt på fängelset**

**Historia =**

**Abstract =**

Teamet besöker det kända fängelset Fort Delaware vid Delaware floden i USA där tusentals krigssoldater sägs ha avslutat sina liv.

**Orientering =**

Fängelset Fort Delaware, USA. Programledare Yvette Fielding, parapsykolog Ciaran O’Keefe, medium Bryan, historikern Lesley Smith.

**Komplicerande handling** = Fängelset sägs vara hemsökt enligt ”många” och man tror att det delvis rör sig om de soldater som spenderade sin sista tid i livet här.

**Upplösning** = Teamet genomför en seans som blir väldigt dramatisk då man försöker kommunicera med de som spökar.

**Coda** = Nattens spökjakt och seanser är över och teamet lämnar platsen.

### **Diskurs/utvärdering narrativ**

Likt det tidigare undersökta episodet inleds detta avsnitt med att programledaren Yvette Fielding presenterar platsen, fängelset Fort Delaware. Hon filmas denna gång i *medium shot* och talar rakt in i kameran, detta gör att tittaren fortfarande hålls på ett visst avstånd men fortfarande tillräckligt nära för att känna delaktighet, speciellt då Fielding talar direkt in i kameran (Selby och Cowdery, 2005:48-58).

Fielding kommer snabbt in på den komplicerande handlingen, att fängelset tidigare var hem för tusentals fångar men just nu ”endast är ett hem för spöken och vilsna själar” (Avsnitt 6, 2010, [www.tv4play.se](http://www.tv4play.se)). Därefter får vi med hjälp av Fieldings berättarröst veta mer om Fort Delawares obehagliga historia, om alla som dött där samt en massgrav belägen i närheten, detta ackompanjeras med musik och bilder som lätt för tankarna till en klassisk skräckfilm. Fielding för tillbaka handlingen till nutid, *coda*, genom att berätta att många säger att fångarna aldrig lämnade platsen, utan är kvar på fängelset i väntan på den eviga vilan (Robertson, 2005: 230-232). Detta bekräftas även senare när parapsykolog O’Keefe anländer till platsen och säger i ett samtal med Fielding att det vore ”logiskt” om det förekom övernaturliga fenomen på platsen, på grund av dess historia.

Likt i det andra undersökta avsnittet får man även här följa Fielding när hon först filmas i *long shot* och därefter kommer närmare och närmare kameran, för att

stanna till i närbild, vilket symboliserar intimitet och känslor (Selby och Cowdery, 1995:57). Denna gång filmas detta i en mörk källarkorridor.

Tillsammans med parapsykologen Ciaran O'Keefe och mediet Brian Shepard genomförs sedan nattens spökjakt. De filmas i övergripande i *medium shot* och i vissa fall närbild, vilket bjuder in tittaren till att känna sig delaktig (Selby och Cowdery, 1995:57). Mediet Shepard känner av närvaron från flera spöken och berättar mer om deras egenskaper, som trots att han inte fått någon förhandsinformation om platsen, stämmer överens med historikens berättelser. Fieldings reaktion på Shepards rättfärdiga gissningar kan öka trovärdigheten för Shepard (Kingsepp, 2012). Själva spökjakten är dramatisk. Det filmas skakig nattkamera och svartvit bild, vilket kan bidra till att skapa aktualitet och autenticitet (Selby och Cowdery, 2005:45-60) (Biressi & Nunn, 2005). Under spökjakten säger de sig få kontakt med flera av de som spökar vilket meddelas till tittaren genom skrik och rop från deltagarna. Huruvida de ropar på grund av att de faktiskt känner av en närvaro, och blir rädda, eller spelar med för kameran, blir givetvis upp till tittaren att bestämma. Hur mycket detta påverkar programmets autenticitet är svårt att säga då många tittare förväntar sig att deltagarna i ett Reality-TV, till viss del, gör sig till eller ”spelar” framför kameran (Hill, 2005:62-65).

När nattens dramatiska spökjakt och seans är över återstår endast minuter kvar av episoden. Ciaran O'Keefe sammanfattar nattens händelser, filmad i *medium shot* och tittandes direkt in i kameran. Episoden avslutas med att Fielding säger ”var det vår fantasi som spelade oss ett spratt, eller var det Artur Whiteshades ande som bad oss försvinna? Det är upp till er att bestämma, sov gott tills nästa gång” (avsnitt 6, 2010, [www.tv4play.se](http://www.tv4play.se)). Återigen avslutas programmet med en hängande fråga, som får tittaren att bli nyfiken på nästa avsnitt (Corner 1999:49-50).

### **6.2.3. Sammanfattning *Hemsökta hus***

Båda episoderna av *Hemsökta hus* följer ett narrativt mönster. Programledaren Fielding presenterar kvällens händelser, därefter ges bakgrund och sekvenser av efterkonstruktioner av olika obehagliga händelser visas. Dessa klipp i samband med

skakig handkamera, svartvita bilder och dov musik väcker obehag och för känslorna till en klassisk spökhistoria (Biressi & Nunn, 2005).

Efter detta går stämningen ner i varv och övriga deltagare i kvällens spökjakt intervjuas. Därefter ökar stämningen återigen och når klimax i och med seanserna som filmas med nattkamera, därefter trappas det ner och avsnittet slutar (Propp i Robertson, 2005:228-235). Genom att följa en viss narrativ struktur blir det behagligare för tittaren att följa programmet då det följer en viss förväntad rytm (Fiske, 2011:19). Däremot avslutas båda episoderna inte med att några spöken eller gästar försvinner eller att platsen inte längre är hemsökt, istället avslutas episoden med att programledaren säger ”om detta var övernaturliga fenomen är upp till dig till dig att avgöra, sov så gott till nästa gång”. Detta kan ses som en *cliffhanger* som gör tittaren nyfiken på vad som ska komma i nästa avsnitt (Corner 1999:49-50).

I de flesta fall som kontakt sker med de övernaturliga är det i form av en känsla, en händelse eller ett suspekt ljud. Trots att allt filmas så fångas inget som kan ses som faktiskt bevis på film. Istället förklarar man att de suspekta händelserna ”kan bero på att...” så att tittaren själv får bestämma om den tror det har en naturlig förklaring eller inte. Denna typ av påståenden och öppna frågor kan även ses som ett grepp för att få tittaren nyfiken på nästkommande avsnitt (Corner 1999:49-50).

I första episoden av *Hemsökta hus* uppmanar de spökena att tillkännage sig själva genom att röra någon i teamet, då skriker plötsligt en av deltagarna till och säger att han blev slagen i huvudet. Detta dokumenterades inte av kameran och återigen lämnas det upp till tittaren att avgöra vad det kan ha varit. Som något man bör respektera och känna viss rädsla inför. Det ifrågasätts om övernaturliga fenomen existerar, men man ifrågasätter ifall händelserna som visar sig under inspelningen är resultatet av övernaturliga krafter eller inte.

### **6.3. Sammanfattning**

*Berättelserna i Hemsökta hus och Det okända är olika men programmen följer likartade narrativa strukturer. Däremot så ligger tyngdpunkten på olika delar av narrativets grundstruktur, i de båda programmen. I Hemsökta hus har man lagt fokus*



*på den komplicerande handlingen, som både är utdragen samt ackompanjeras med extra effekter i form av bild och ljud. I Det okända ligger även tyngdpunkten på den komplicerande handlingen, men större utrymme har getts till coda delen, där man återför tittaren till nutid. I Det okända har teorier om människans relation till döden och tron på övernaturliga fenomen som ett resultat av saknad av bortgångna närstående, varit applicerbar i många sekvenser. I Hemsökta hus har inte spökena haft en personlig relation till någon av deltagarna utan där har teorier från teoriavsnittet om hur produktionen arbetat med autenticitet och Reality-TV som genre varit mer användbara. I slutsats och diskussion diskuteras vilka slutsatser som kan dras från detta.*

## **7. Slutsatser och diskussion**

För att förstå vår omvärld och händelser runt omkring oss, både gamla och nya har människan alltid använt sig av narrativ. Därför är det inte förvånande att i de program som varit ämnet för min undersökning påträffade jag tydliga narrativa strukturer. I båda episoderna av båda programmen påträffades tydliga narrativa strukturer. Det bör nämnas att jag redan innan valt ut episoder som jag fann hade vissa narrativa sekvenser eftersom det är något man bör göra som forskare ifall man väljer narrativ analys som metod. Men intressant är hur man väljer att använda dessa strukturer för att få fram ett budskap (Robertson, 2005:132-142).

### **Vilka skillnader och likheter finns mellan programmens narrativa strukturer?**

I *Hemsökta hus* skiljde detta mönster mot Propps sex funktioner i och med att man drog ut på vissa sekvenser, framförallt den som kan liknas vid Propps *komplikations* stadiet. Slutfunktionen, där hjälten hyllas och boven tillfångatas finns inte med alls. Detta kan bero på att man istället vill hålla tittaren på spänn, så att denna känner ett behov av att se även nästa avsnitt (Corner, 1999). Att komplikationsstadiet är utdraget, vilket jag identifierar är när tv-teamet genomför själva spökjakten, beror på att höja underhållningsvärdet. Det är under detta stadium som handlingen intensifieras och når sin klimax, vilket är ett vanligt förekommande grepp under tv produktioner (Fiske, 2011:136–138).

I *Det okända* har istället slutfunktionen en betydande del av episodens helhet. I båda episoderna så hjälper mediumet, tillsammans med Giertz och deltagarna, den eller de som hemsöker över till andra sidan. I *Det okända* är även *coda* sekvensen ur Robertsons modell tydlig då Giertz återvänder till platsen i båda episoderna och besöker deltagarna och överför handlingen till nutid (Robertson, 2005:232). Detta kan bero på att man under programmets gång byggt upp en relation mellan Giertz och deltagarna som känner sig hemsökta, vilket delvis har gjorts genom framställningen av Giertz som jämlik deltagaren (Selby och Cowdery, 2005:48-58).

### **Hur gestaltas de övernaturliga fenomenens relation till medium kontra övriga deltagare i programmen?**

Gestaltningen av de övernaturliga fenomenen och deras relation till medium kontra övriga deltagare i programmen skiljde sig avsevärt åt i de olika episoderna i min studie. Detta visade sig delvis när jag undersökte själva tekniska framställningen av närvaron, men även hur dess närvaro bemöttes av de övriga deltagarna i episoden, hur de integrerade med personerna i programmet. I *Hemsökta hus* har de övernaturliga fenomenen i första hand en anknytning till platsen om besöks i episoden, medan i *Det okända* har de en anknytning till personen som upplever sin bostad vara hemsökt. I *Det okända* belyser man även en *vilja* från spöket, eller andens håll, att kommunicera, men den deltagande har ännu inte förstått hur denna kommunikation ska ske på ett jämlikt sätt, utan har istället blivit skrämmd och rädd av närvaron. När mediet kommer och lyckats kommunicera med spöket, anden eller *närvaron* tar detta även udden av det som varit skrämmande och obehagligt. I *Hemsökta hus* är det snarare teamet som vill kommunicera med spökena, men det är inte alltid de lyckas. Programledaren Fielding har en aktiv roll och deltar i seanser och känner flera gånger av ”närvaron”. Hon försöker själv vara med och ta kontakt med de övernaturliga fenomenen, till skillnad från i *Det okända* där detta lämnas åt mediumet.

*Det okändas* upprepade anspelningar på att den som hemsöker deltagaren är någon bortgången släkting, bekant eller till och med avlidet husdjur kan kopplas till teorier om att människan kan bearbeta sin sorg och saknad av bortgångna närstående genom att försöka kommunicera med dem (Bath, 2010). Programledaren Giertz fungerar som en förlängd arm mellan deltagaren och mediumet. Hon har en reporterliknande roll där

hon intresserat frågar deltagarna om deras upplevelser, inte sällan med papper och penna i handen. Hon ställer ofta kritiska frågor till deltagarna och vill veta om de inte tror att händelserna kan ha en naturlig förklaring. Hon filmas ofta i *medium shot* eller närbild vilket gör att det enklare för tittaren att identifiera sig med henne känslomässigt än om hon vore filmad underifrån eller i *long shot* (Selby och Cowdery, 2005:48-58).

Även om *Hemsökta hus* framställer de som spökar som några man bör ha respekt för och kan bli rädd av, så är det aldrig tal om att någon kommer bli skadad, eller att de utgör något verkligt hot för någons säkerhet.

### **Hur konstrueras bilden av de övernaturliga fenomenen i respektive program?**

I *Hemsökta hus* söker man befästa världsbilden av att övernaturliga fenomen faktiskt existerar. Detta gör man genom att besöka historiska platser och kusliga platser som kan konnotera obehag för tittaren. Själva spökjakten och de seanserna genomförs alla under *nightvision* med en nattkamera och är för tittaren svartvita, vilket konnoterar äkthet och skapar en dokumentär känsla (Selby och Cowdery, 2005:48-58). Vidare så är Hills teorier om autenticitet applicerbara på båda programmen. I *Hemsökta hus* är filmkvaliteten rårare, det filmas ofta med handhållen kamera och bildsekvenserna blir skakiga. I vissa fall får tittaren även se en av kameramännen som ”råkar” bli filmad av en annan i stundens hetta (Hill, 2005:50-51).

Utöver detta använder man sig i *Hemsökta hus*, till skillnad från i *Det okända* av flertalet experter som uttalar sig om platsen och det som sägs ha inträffat där, vilket kan bidra till ökad autenticitet. Men anmärkningsvärt nog intervjuas inte något av de så kallade vittnena som påstås ha upplevt närvaron av dessa väl kända spöken och gastar.

I *Det okända* efterkonstruerar man gärna de obehagliga händelserna som deltagarna berättar om. Detta görs med dov musik och svartvita, ofta skakiga bilder, vilket för tankarna till äkthet och ger en dokumentär känsla (Biressi & Nunn, 2005:16). I ena episoden påstår till och med en av deltagarna, Nils, att spöket bitit honom. Det övernaturliga beskrivs som något obehagligt och deltagaren är ofta rädd och undviker att besöka platser där de kan utsättas för liknande situationer igen. Men när mediet får kontakt med den eller de som hemsöker personerna ges ofta förklaringen att det inte är

något att vara rädd för. Det övernaturliga skräms och upplevs som obehagliga för att de behöver hjälp att få frid och ta sig över till andra sidan. Att mediet inte sägs ha någon förhandsinformation om platsen eller händelserna där kan givetvis ifrågasättas.

Speciellt när det gäller ”kända” platser som exempelvis Stanley Hotel. Även om det i *Hemsökta hus* fångas under inspelning hur deltagarna och programledarna får kontakt med de övernaturliga är detta uteslutande i form av en ”känsla” och ”konstiga ljud”.

Gemensamt för *Hemsökta hus* och *Det okända* är att man inte ifrågasätter existensen av övernaturliga fenomen utan snarare i vilken grad de existerar, vilka de är och om de är villiga att kommunicera. Den mest påtagliga skillnaden är *hur* de kommunicerar med deltagarna i programmen.

I både *Hemsökta hus* och *Det okända* använder sig producenterna av tekniska hjälpmedel som specialeffekter och efterkonstruktioner. I *Hemsökta hus* för vissa sekvenser tankarna till en regelrätt spökjakt med hjälp av obehaglig musik och svartvita, ofta skakiga klipp. I *Det okända* används dessa specialeffekter snarare för att förstärka känslorna som råder i programmet, är deltagaren rädd eller skrämmd spelas otäck musik och dov ljussättning, är deltagaren tillfreds är det motsatsen.

Sammanfattningsvis kan man diskutera vad dessa skillnader och likheter beror på. En förklaring är möjligen att man i *Det okända* ämnar ha en terapeutisk funktion för deltagaren och tittaren genom att skapa situationer där tittaren kan identifiera sig med deltagaren. Majoriteten av de som tittar på programmet har troligtvis förlorat en närstående någon gång i livet. Att då se på programmet där deltagare söks upp av bortgångna släktingar, vänner eller husdjur, kan upplevas som en tröst eller inge hopp för framtida kommunikation med någon man saknar.

I *Hemsökta hus* konstruerar man istället det övernaturliga som något skrämmande och avlägset. Detta för att skapa spänning och lämna tittaren på helspänn, i hopp om att få denne att även titta på nästkommande avsnitt. Detta kan ses som en taktik från producenterna att få högre tittarsiffror och en trogen tittarskara.

## 8. Vidare forskning

Under arbetet med denna studie fick jag flera idéer och tankar om hur man skulle kunna utveckla studien vid en bredare tidsram. Något jag upprepade gånger tänkte att jag gärna skulle vilja komplettera min studie med är en receptionsanalys. På så vis hade jag kunnat verifiera ifall mina slutsatser och teorier stämde överens med publiken som ser på programmen.

Något annat som jag tänkte på under arbetet med denna studie är att det är synd att det inte finns mer forskning inom området, eftersom det är så intressant och komplext. Teorier om Reality-TV i allmänhet och serier som porträtterar stereotyper och klassificerar människor verkar däremot ha studerats i omgångar. Därför är det extra intressant att få undersöka något som kan bidra till ny kunskap och att det tillkommer mer forskning inom ett område.

## 9. Litteraturförteckning:

### Tryckta källor:

- Bauman, Zygmunt (1994), *Döden och odödligheten i det moderna samhället*. Göteborg: Daidalo
- Bergström, Göran & Boréus, Kristina (red.) (2005). *Textens mening och makt: metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys*. Lund: Studentlitteratur
- Biressi, Anita & Nunn, Heather (2005) *Reality tv; Realism and revelation*. London: Wallflower Press
- Chatman, Seymour (1990) *Coming to terms; the rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca, N.Y: Cornell Univ. Press
- Corner, John (1999) *Critical ideas in television studies*. Oxford: Clarendon
- Fiske, John (1988) *Television culture*, Repr. London: Routledge
- Fiske, John (1997) *Kommunikationsteorier*, Stockholm: Wahlström & Widstrand
- Hill, Annette (2005) *Reality Tv; Audiences and popular factual television*. London & New York: Routledge
- Hill, Annette (2007) *Restyling Factual TV. Audiences and news, documentary and reality genres*. London & New York: Routledge
- Hill, Anette (2010) *Paranormal Media: Audiences, Spirits and Magic in Popular Culture*, London & New York: Routledge
- Holmes, Su & Jermyn, Deborah (2005) *Understanding reality television*. London: Routledge
- Nilsson, Louise & Persson, Mathias (red) (2008) *Den mediala döden*. Lund: Ellerström
- Kingsepp Eva, Hirdman (2012) *Medier i medier, Det okända och döden som ett annat sätt att vara* ur Anja (red.) (2012) *Döden i medierna*. Stockholm: Carlsson Bokförlag
- Robertson, Alexa. (2005) "Narrativanalys" i: Bergström & Boréus. *Textens mening och makt*. Lund: Studentlitteratur
- Selby, Keith och Cowdery, Ron (1995) *How to Study Television*. Hampshire: Palgrave
- Østbye, Helge m.fl, (2004) *Metodbok för medievetenskap*. Malmö: Liber

## **Artiklar**

Bath, M. Debra, *Death Studies*, (2010) 34: 404–425, 2010, *Separation from loved ones in the fear of death*, School of Psychology, Griffith University, Gold Coast, Queensland, Australia

## **Elektroniska källor**

Bordwell, David. (2004) *Principles of narration*. 5. 245-267 I: Philip Simpson ... [et al.] (eds.): *Film theory: critical concepts in media and cultural studies*. Vol. 2. London [etc.]: Routledge. [Ursprungligen i: David Bordwell: *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press, 1985, 5. 48-62]

*Tillgänglig på internet:*

[http://www.wordsinspace.net/course\\_material/mrm/mrmreadings/bordwell.pdf](http://www.wordsinspace.net/course_material/mrm/mrmreadings/bordwell.pdf) (validerad 2013-09-03)

<http://www.tv4.se/hems%C3%B6kta-hus> (validerad 2013-09-24)

<http://www.tv4.se/det-ok%C3%A4nda> (validerad 2013-09-24)

## **10. Bilagor**

### **Det okända, del 4, 2011**

[http://www.tv4play.se/program/det-ok%C3%A4nda?video\\_id=2266734](http://www.tv4play.se/program/det-ok%C3%A4nda?video_id=2266734)  
(publicerad: 2013-02-11, validerad: 2013-09-23)

I detta avsnitt besöker produktionen paret Margareta och Nils Qvist samt deras grannar, i Mariefred, som upplever att deras bostäder är hemsökta. Programledaren Caroline Giertz och mediet Vendela Cederholm åker hem till paren och hjälper dem.

### **Det okända, del 11, 2011**

[http://www.tv4play.se/program/det-ok%C3%A4nda?video\\_id=2100751](http://www.tv4play.se/program/det-ok%C3%A4nda?video_id=2100751)  
(publicerad: 2011-11-28, validerad: 2013-09-23)

I detta avsnitt besöker produktionen de tre studenter Maria, Matilda och Sofia som bor på en folkhögskola utanför Norrköping. De har upplevt upprepade oförklarliga

händelser och får nu hjälp av programledaren Caroline Giertz samt medium Lena Ranehag att undersöka orsaken till dessa händelser.

### **Hemsökta hus, del 6, 2010**

(publicerad: 2010-05-17, validerad: 2013-09-23)

[http://www.tv4play.se/program/hems%C3%B6kta-hus?video\\_id=1011599](http://www.tv4play.se/program/hems%C3%B6kta-hus?video_id=1011599)

I detta avsnitt besöks det kända fängelset Fort Delaware vid Delaware floden i USA där tusentals krigssoldater har avslutat sina liv, vissa av dem sägs fortfarande finnas kvar och spöka på platsen.

### **Hemsökta hus, del 1, 2010**

[http://www.tv4play.se/program/hems%C3%B6kta-hus?video\\_id=1004316](http://www.tv4play.se/program/hems%C3%B6kta-hus?video_id=1004316)

(publicerad: 2010-05-03, validerad: 2013-09-23)

I detta avsnitt beger produktionen sig till det kända Stanley Hotel i USA där Stephen King bodde en natt och sägs ha fått inspiration till den kultförklarade filmen *The Shining*. Programledaren Yvette Fielding ska spendera natten i rummet som sägs ligga till grund för det ökända rummet *Redrum*.