



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete

Kandidatuppsats

Skräcken som lyser igenom bilden

Analys av bildkomponenter i John Carpenters *The Thing*

Horror and other things: analysis of screen components in John Carpenters *The Thing*

Författare: Isac Edlund

Handledare: Joakim Hermansson

Examinator: Sven Hansell

Ämne/huvudområde: Bildproduktion

Kurskod: BQ2042

Poäng: 15

Examinationsdatum: 12/12 - 18

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker open access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet.

Open access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten open access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (fritt tillgänglig på nätet, open access):

Ja

Nej

Abstract:

Skräck har länge varit en fascinerande genre inom filmmediet. Alla har sin egna tolkning av vad skräck är för dem men många skräckfilmer är allmänt accepterade som skrämmande. En sådan skräckfilm är John Carpenters *The thing*. Filmen blev universellt ratad när den kom ut men har genom åren fått ett kultfölje. Eftersom filmen är så omtalad har det varit av intresse att undersöka skräckkomponenter den använder. För att avgränsa sig har uppsatsen fokuserat på bildkomposition och ljussättning i filmen. För att förstå filmens olika medel har uppsatsen delat upp analysen i olika stadier av skräck vilka är *oro*, *fruktan*, *terror*, *skräck* och *avsky*. Dessa stadier har sedan delats in i tre kapitel där *oro* och *fruktan* står för uppbyggnad, *terror* och *avsky* står för filmens monster som attackerar och *skräck* står för reaktion hos karaktärer. Genom denna uppdelning har uppsatsen undersökt hur de olika stadierna i skräck gestaltas med bildkompositioner och ljussättning. De genomgående slutsatserna är att kameraåkningar och olika sorters kontraster används för att försöka inge publiken i skräck. Utöver det så återanvänds olika bildkompositioner och ljussättningar för att återkoppla scener till varandra i ett försök att stärka de senare scenerna med vad som varit tidigare. Detta resultat sätts slutligen i ett perspektiv om hur det kan användas vilket är som potentiellt tillvägagångssätt för att skapa skräck samt grund för vidare studier om ämnet.

Nyckelord:

The thing, skräck, monstrositet, bildkomposition, ljussättning, avsky, uppbyggnad, reaktion.

Innehållsförteckning

Bakgrund.....	Fel! Bokmärket är inte definierat.
Syfte.....	2
Tidigare forskning	3
Teori.....	5
<i>Skräck</i>	5
<i>Bildkomposition</i>	7
<i>Ljus</i>	9
Metod	10
Analys.....	11
<i>Uppbyggnad</i>	11
Sekvens 1	11
Sekvens 2	12
Sekvens 3	14
<i>Varelsen</i>	15
Sekvens 1	15
Sekvens 2	18
Sekvens 3	20
<i>Reaktion</i>	22
Sekvens 1	22
Sekvens 2	23
Sekvens 3	24
Slutdiskussion	26
<i>Analysens resultat</i>	26
<i>Användning och problematik</i>	27
<i>Fortsatt forskning</i>	29
Källförteckning	30

Inledning och bakgrund

Skräck har under lång tid varit en populär genre inom film. Under 30-talet gjordes ikoniska skräckfilmer som *Frankenstein*.¹ Senare på 50-talet blev science-fiction en populär undergenre för skräck med filmer som *Invasion of the body snatchers* och *The thing from another world*. Denna typ av filmer handlar ofta om utomjordiska invasioner eller muterade monster.² Med tiden blev effekterna i skräckgenren bättre och på 70-talet samt 80-talet var det möjligt att visa grafiska groteska händelser så som blodiga styckningar av zombies i *Dawn of the dead*.³

En film från denna era som kombinerar 80-talets avancerade effekter med 50-talets förekommande hot från en annan värld inom science-fiction är John Carpenters *The thing* från 1982. Filmen är en remake på *The thing from another world* från 1951 vilket visas i både filmens titel och handling. Filmerna handlar om ett amerikanskt forskningsteam på Arktis i originalet och Antarktis i remaken som upptäcker en utomjordisk organism i polarisen. Varelsen tinas upp och skapar dödlig förödelse för människorna. Carpenters film skiljer sig i att organismen har förmågan att imitera andra livsformer som den konsumerar och den använder den förmågan för att infiltrera gruppen.⁴ Filmen misslyckades ekonomiskt när den släpptes då den gick över budget och inte väckte intresse hos en större biopublik. Det har spekulerats att det berodde på filmens groteska och våldsamma natur medan andra menar på att filmen släpptes i en period med allt för många filmer som konkurrens.⁵

Filmen har genom åren blivit kultförklarad och hyllad för sina specialeffekter, uppbyggnad av skräck och fokus på mänsklig paranoia.⁶ Science-fictionfilmer med monster tenderar att presentera hot på en större skala där hela städer eller länder är i fara. Skräck utanför science-fictionsammanhang lägger snarare fokus på individer i fara där en moralisk ordning är under hot.⁷ Eftersom *The thing* utspelar sig på en isolerad bas där individuella män kämpar för sina liv följer filmen principen som skräck utanför science-fiction gör. Monstret i filmen stör människans moraliska ordning och ställer dem mot varandra. Skulle monstret nå någon form av civilisation skulle dessutom hela mänskligheten till slut dö ut vilket får filmen att frambringa en känsla av hopplöshet.⁸ Genom dessa två aspekter blandar *The thing* olika sorters skräck och det gör filmen relevant och intressant att diskutera.

¹ Worland, 2007, 157.

² Ibid, 193-197.

³ Ibid, 107-108.

⁴ Addison, 2013, 154-155.

⁵ Barnett, 2018, 100, 109.

⁶ Addison, 2013, 154-155.

⁷ Worland, 2007, 24.

⁸ Addison, 2013, 158-161.

Just de filosofiska aspekterna kring filmens monster och vilken karaktär som är monster när i filmen har omtalats under långt tid. Paranoian och specialeffekterna har omtalats i detalj men skräckfilmer byggs också upp av andra komponenter. Dessa inkluderar bildkomposition, ljus och ljud. När en film som *The thing* har ett skrämmande monster att gestalta är det viktigt att ljus och bildkomposition stärker känslan som önskas uppnås. Det är dock inte helt tydligt vilka medel inom bild och ljud som kan användas och framförallt hur de kan användas. Eftersom *The thing* blandar olika sorters skräck och dessutom är omtalad är filmen en bra utgångspunkt för analys av bildkomposition och ljussättning.

Syfte

Syftet med denna uppsats är att undersöka gestaltningen av skräck inom filmmediet. Mer specificerat är det ljussättning i förhållande till bildkomposition som ska undersökas och detta ska ske med utgångspunkt i 80-talsfilmen *The thing*.

Orsaken till att just skräckgenren är relevant att undersöka inom filmmediet kan huvudsakligen förklaras med ett citat från Noël Carrolls bok *The Philosophy of Horror*:

I have attempted to explain this by means of the universal and general theories of horror, in terms of the way in which the horrific beings that define the genre command our interest, fascination, and curiosity, which pleasures outweigh whatever negative feelings such anomalous creatures make probable. These features of the genre—interest, fascination, and curiosity—especially as amplified in the genre's major narrative formations, explain why horror fictions continue to be consumed and produced, often cyclically.⁹

Det är ett generellt påstående men går till grunden på varför skräckgenren är värd att diskutera.

Orsaken till att just *The thing* är relevant för detta ämne är för att filmen presenterar en farlig isolerad miljö där ett monster med förmågan att byta skepnad gestaltas. Heather Addison underbygger detta påstående genom ett citat från BostonGlobe.com.

In a recent compilation of the "Top 50 Scariest Movies of All Time," *BostonGlobe.com* gives John Carpenter's *The Thing* the number one spot, offering this rationale: "What makes this the top fright fest? Could it be the fear of complete isolation in the face of disaster? Or the invisible enemy in sub-zero temperatures? How about the terrifying feeling of not knowing which of your supposed friends are who they say they are, and not a shape-shifting alien? Yeah, all those things."¹⁰

⁹ Carroll, 2004, 195-196.

¹⁰ Addison, 2013, 154-155.

I och med den isolerade miljön i kombination med ett dödligt monster som kan maskera sig finns många aspekter inom skräck att diskutera och i synnerhet inom området som ska undersökas här. Ljus och bildkompositionerna i filmen bidrar till den totala produkten som i alla filmer och i *The thing* som är en omtalad skräckfilm är det relevant att titta på hur dessa använts.

Uppsatsen kommer presentera scener ur *The thing* där målet är att försöka framkalla oro, fruktan, terror, skräck och avsky hos publiken. I dessa scenarion kommer uppsatsen diskutera vilka olika bildkompositioner och ljussättningar som använts för att försöka åstadkomma önskat resultat. På så sätt skapas en bättre förståelse för hur skräck kan gestaltas och stärkas.

Tidigare forskning

Skräck har flera subgenres som monster-, psykologisk, kroppslig och vetenskaplig skräck.¹¹ Dessa indelningar är inte definitiva och det är möjligt för en film att anspela på flera av subgenrerna i olika grader. *The thing* anspelar på den kroppsliga skräcken eftersom monstret i filmen förvränger sin egen och andras kroppar. Det innebär att filmen visar diverse kroppar lemlästas och fördärvas. *The thing* använder denna groteskhet för att förmedla sårbarheten hos den mänskliga kroppen och därigenom också filosofiska frågor. Männan i filmen riskerar inte bara att dödas. Monstret kan absorbera dem, förvränga dem och korrumpera deras mänsklighet. Den annars uppenbara distinktionen mellan djur och människa försvinner då hund som man är likgiltiga offer för monstret. Båda är lika dödliga och formbara. Regissören John Carpenter hade också under inspelningen dialoger om huruvida en assimilerad person vet om den är en imitation eller inte vilket förvränger vad det innebär att vara människa ytterligare, menar Addison.¹² Filmens karaktärer vänder sig senare till biologi för att ta reda på vem som är människa i gruppen genom att de värmer upp koppar med blod från varje person. Allt mänskligt blod förväntas reagera på samma sätt medan monstrets vävnad bör ge en avvikande respons genom att försöka försvara sig självt från värmen vilket filtrerar bort moral och personligheter. Istället ligger gemenskapen som sammanhåller överlevarna hos en ytlig biologisk faktor som inte har något med individens personlighet att göra.¹³ På så sätt innehåller filmen redan i konceptstadiet något fundamentalt skrämmande vilket är irrelevansen av individens värde i förhållande till ett oidentifierat och artmässigt likställande monster.

Ett ofta diskuterat ämne kring filmen är paranoian den skapar hos karaktärer och publik eftersom monstret kan ta skepnaden av andra livsformer. Männan i filmen slutar lita på varandra efter att monstret infiltrerat deras grupp och det är en aspekt där filmen starkt skiljer sig från originalet från

¹¹ Blake, Bailey, 2013, 21-39.

¹² Addison, 2013, 158-159.

¹³ Ibid, 159-160.

50-talet. I den filmen arbetade karaktärerna tillsammans för att stoppa monstret. Deras sammanhållning sätter sig i kontrast till 80-talsfilmens pessimistiska händelseförlopp där karaktärerna som konsekvens av monstret inte kan samarbeta. Ända in i sista scenen är varken huvudpersonen eller tittaren säker på vem som går att lita på och därför tar Carpenters film nästa steg från sin föregångare då slutet i originalfilmen var mer positivt och visade på ett hopp om att kunna stå enade mot utomjordiska hot. Carpenters film visar snarare på att monstret inte kan besegras och att det finns lite hopp för överlevnad. Båda filmerna är fundamentalt enliga med sina tidsperioder i denna aspekt.¹⁴ På detta sätt representerar de två filmerna en aktiv utveckling av skräckgenren.

Filmens omgivning i sin samtid visar på hur filmen gick emot normer. *The thing* gick emot mentaliteten många samtida filmer presenterade så som *E.T* och *First blood*. Dessa filmer presenterade optimism respektive en maskulin förebild som ett tecken på kommande bättre tider eller möjligheten att förbättra systemet som varit. *The thing* anspelar inte på någon av dessa utan behåller en pessimistisk attityd i och med korruptionen av systemet som monstret bringar.¹⁵

Vad gäller ljus och bild kan tendenser kring användning konstateras från litteraturen innan *The thing* analyseras. Ondska associeras till exempel med mörker och att vara nere. Vad detta innebär rent praktiskt är att mörker associeras med något negativt vilket är logiskt eftersom människor inte kan se i mörker och därför är mer sårbara där. Detsamma gäller lägre positioner nerifrån. En person som fysiskt står lägre än en annan är underlägsen och mer sårbar.¹⁶ Detta har betydelse för bildkomposition då placering av objekt i bild och ljussättningen som belyser objekten kan gestalta den nämnda sårbarheten.

Kameravinklars raket kan användas för att gestalta obalans. Exempel som *Night of the living dead* visar på hur ett byte till snedvridna vinklar representerar hur världen i sig blir mer onormal. Även distanser har betydelse då placering av en människa långt in i en miljö får denne att framstå som liten och hjälplös. Exempel på det är rymdfilmen där karaktärer visas på avstånd i stora tomma utrymmen.¹⁷ Eftersom *The thing* utspelat sig på en isolerad och ödslig plats är det rimligt att förutse att filmen har potential att använda den typen av gestaltning för att få fram isoleringen av den amerikanska basen och människorna på den.

¹⁴ Philips, 2012, 133 – 134.

¹⁵ Addison, 2013, 156-157.

¹⁶ Winter, 2014, 152.

¹⁷ Sipos, 2010, location 1233.

Teori

Skräck

För att kunna analysera *The thing* krävs en förståelse för filmens identitet. Filmen är utan tvivel en skräckfilm men vad som måste beskrivas är vad ett sådant påstående innebär. Skräck måste definieras för att ge förståelse för de medel filmen använder samt vad den försöker åstadkomma med dem.

Det är skillnad på skräck i verkligheten och skräck i fiktion. Noël Carroll gör denna distinktion tydlig genom att benämna skräck inom fiktion som ”art-horror”.¹⁸ Denna distinktion kommer inte användas i denna uppsats men är värd att nämna här så att det inte råder några tvivel om den typen av skräck som diskuteras då det är art-horror som används inom fiktion.

Carroll diskuterar definitionen av skräck och avgränsar sig genom att säga att skräckgenren utmärks med närvaron av monster med överkliga och onaturliga aspekter. Alltså monster som det är allmänt accepterat inte finns i verkligheten och det filtrerar bort fiktiva verk vars händelser anses kunna inträffa i verkligheten samt verk som exkluderar onaturliga monster.¹⁹ Carroll påstår också att skräckgenren idealt siktar på att få publikens känslomässiga reaktion att spegla den som karaktärerna i filmen eller annat verk uttrycker. Karaktärernas respons på ett monster representerar en riktlinje för publikens respons.²⁰ Genom dessa två aspekter definierar Carroll skräckupplevelsen inom fiktion som att närvaron av något slags onaturligt monster orsakar en form av rädsla hos publiken grundat i monstrets negativa egenskaper. Konsekvenserna av dessa egenskaper kan bland annat vara dödlig fara samt en önskan att undvika beröring av monstret i fråga då det kan anses vara orent och avskyvärt.²¹

Carrolls definition är dessvärre för smal för sammanhanget. Hans definition utgår som sagt från närvaron av någon form av övernaturligt monster vilket är problematiskt i detta sammanhang då en stor del av skräcken i *The thing* kommer från den isolerade miljön i Antarktisk ödemark.²² Carroll säger förvisso inte att miljö inte skulle vara en bidragande komponent i skräck men för att underlätta undersökningen av ljussättning och bildkomposition i *The thing* räcker det inte att begränsa definitionen till att alla filmens komponenter är menade att bygga upp närvaron av monstret. Just de sekvenser och komponenter som kommer undersökas är kopplade till monstret men dessa måste

¹⁸ Carroll, 2004, 12.

¹⁹ Ibid, 15.

²⁰ Ibid, 18.

²¹ Ibid, 25.

²² Addison, 2013, 158.

kunna sättas i ett större perspektiv om så önskas eftersom flertalet scener använder den grymma miljön för att gestalta karaktärernas predikament. Därför måste Carrolls definition vidgas med andra teorier.

I stället för närvaron av ett monster går det att istället inkludera det monstros. En mördare som i till exempel *Psycho* behöver inte själv vara ett monster men utför monstros handlingar. På så sätt specificeras att skräck i detta sammanhang är elementet av något fruktansvärt eller skräckinjagande. En film kan innehålla skräck men behöver inte tillhöra genren i fråga. I denna bredare definition inkluderas, precis som i Carrolls definition, känslor av obehag, avsky och rädsla.²³ De är då känslor som det monstros ska väcka. Obehag, avsky och rädsla verkar alltså vara skräckens grundprinciper eftersom de tas upp i flera olika texter om skräck. Vad som då saknas är en förklaring av dessa känslor i ett användbart sammanhang. Målet för bildkomposition och ljussättning i en skräckfilm bör vara att försöka skapa dessa känslor och därför blir förståelsen för hur det skulle gå till bättre om känslorna i sig beskrivs.

I boken *Writing the horror movie* skriven av Marc Blake och Sara Bailey finns känslorna diskuterade som tre av totalt fem grundtropor för skräck och dessa ger en klar bild av en skräckfilms olika stadier. De har inte blivit relevanta att nämna och förklara förrän nu då troporna i det här sammanhanget hänger samman med det monstros som behövde förklaras först. Troporna är oro, fruktan, terror, skräck och avsky. Oro används i en films första akt och implicerar endast det läskiga. Det kan vara allt från en stämning till bilder på objekt som kan komma att bli relevanta senare. Fruktan är den inkommande rädslan för vad vi inte riktigt förstår oss på och kanske inte kommer förstå oss på. Den hjälper oss att identifiera med protagonisten då denne rör sig mot källan till det fruktade. Fruktan bygger också upp närvaron av det otäcka inför stunden då det otäcka kommer visa sig. Terror är i stunden då vad som fruktats attackerar och chockerar publiken. Monstret visar sig och panik bryter ofta ut. Terror bygger på plötslighet och kan inte bestå för länge i en film då tittaren tappat intresset till slut. Skräck är något som vi tar med oss efter att vi sett något hemskt i en film. Vi funderar över det hemska och skräcken gör att det hemska sitter kvar hos oss när vi stänger av filmen eller lämnar biografen vilket är varför just den känslan fått representera fenomenet. I detta sammanhang kommer tropen alltid benämnas som skräktropen så att den aldrig förväxlas med benämningen på genren eller känslan. Den sista tropen är avsky. Det kan uppkomma av flera orsaker som förorening, skada, kroppsfunktioner, tortyr eller antropomorfisk parning och onaturlig sammankoppling för att nämna några. Avsky kommer från vad vi anser vara orent eller på annat sätt vara onaturligt på ettäckligt sätt.²⁴

²³ Fahy, 2012, 15.

²⁴ Blake, Bailey, 2013, 45-53.

Dessa troper representerar inte bara känslor utan också olika stadier i en skräckfilm och därför ger de en bra möjlighet att förstå olika scener som annars inte verkar ha med varandra att göra. För att återknytta till det monstuösa verkar det säkert att anta att de fem troperna tillsammans skapar en monstuös gestaltning av en skräckfilms mördare, respektive monster eller varelse. Det är redan etablerat att monster i skräck ska representera orenhet vilket leder till avsky. Själva närvaron av detta orena skapar i sin tur både fruktan och, vid handling, terror. Om dessa komponenter presenterats rätt bör publiken då uppleva skräck vilket iså fall innebär att det monstuösa har en slutledning som definierar dess koppling till den skrällen.

Bildkomposition

Med denna förståelse går det att fokusera på existerande verktyg för ljus och bildkomposition. Det mest grundläggande är bildens uppbyggnadskomponenter. Dessa är rum, linje och form, ton, färg, rörelse, rytm.²⁵

Rum är utrymmet i bilden och kan delas in i djuprum, plattrum, begränsat rum och otydligt rum.²⁶ Djuprum är komponenter i bilden som skapar djup. Syftet är att göra bilden mer tredimensionell och därmed också mer trovärdig.²⁷ Inom skräck kan djuprum användas för att framhäva distanser. En person kan se väldigt liten ut om den placeras långt ifrån kameran.²⁸ Om bilden då också använder djuprum får publiken en bättre förståelse för utrymmet vilket kan användas inom skräck om till exempel ett monster är i samma bild så att relationen mellan monster och offer etableras. Plattrum är huvudsakligen avsaknad av komponenterna som skapar djuprum. Begränsat rum är en kombination av platt och djuprum där bildens objekt rör sig längst bildens plan och linjerna håller sig till platta fronten.²⁹ Slutligen är otydligt rum när proportionerna på objekten i bilden är oklara och förhållandet mellan dem är svårt att läsa av.³⁰

Med linjer och form menas den fysiska formen av objekt i bild och deras relation med varandra. Den största faktorn i att skapa detta är kontrast. Kontur för objekt skapas när objektets ton skiljer sig från bakgrunden och ju större kontrasten är desto tydligare är objektet. Kontrast ger också både riktning

²⁵ Block, 2013, 3.

²⁶ Ibid, 14-55.

²⁷ Ibid, 14.

²⁸ Sipos, 2010, location 1208.

²⁹ Block, 2013, 43-54

³⁰ Ibid, 55-57

och placering till linjerna i bild. Intressepunkter skapar också linjer då tittaren skapar linjer i huvudet mellan uppmärksammade färgpunkter, föremål med mera som utgör ton och färgskillnad i bild.³¹

Mer specifikt syftar ton som bildkomponent på ljusstyrkan av objekt. Ton spelar stor roll för vad som kommer uppmärksammas i bild. Ton bestäms till stor del av ljussättningen och därför kommer komponenten tas upp senare i teorin.³² Färg syftar helt enkelt på objekts färg i bild. Genom att mixa olika färger skapas nya nyanser som i sin tur kan bidra till att skapa olika stämningar och känslor för en scen.³³ Eftersom även färg i stor grad är beroende av ljuset som lyser upp objekt kommer ämnet precis som ton tas upp mer senare i teorin.

Det finns tre saker som kan röra sig inom bilders värld och det är objekten i bilden, kameran som tar bilden vilket resulterar i att bildomfånget rör sig samt publikens uppmärksamhet på olika punkter i bild. Den sistnämnda beror på kontraster och avvikande former i bild.³⁴ Objekt i bild kan röra sig i begränsade riktningar eftersom bilder är tvådimensionella men objektens rörelser kan ha olika kvalitéer så som form på rörelser och distans av rörelser. Avsaknad av rörelse på objekt kan användas för att skapa kontrast med både objekt i rörelse och andra bilder med skiljande rörelser.³⁵ Vilka typer av rörelser kameran kan göra är nödvändigt att förstå eftersom det avgör bildens ramar. En panorering sker när kameran dras åt höger eller vänster och en sådan rörelse kan användas för att följa händelser, visa mer utrymme av världen på skärmen utan att klippa eller koppla samman två punkter i samma bild.³⁶ En tilt går upp och ner istället. Det kan kranbilder också göra men de har också potential att vara mer intensiva än att bara tilta då de kan utföra mer avancerade rörelser så som längre distanser.³⁷ Vad gäller rörelsen av publikens uppmärksamhet så är både ton och färg påverkande faktorer. Uppmärksamheten ligger huvudsakligen på objekt som rör sig samt ljusa objekt men synens uppmärksamhet dras också till komponenter i bild som skiljer sig från omgivande former, färger och toner.³⁸

Utöver bildens komponenter behöver också olika typer av bilder beskrivas. *Närbild* är en tät bild menad att ta publiken nära händelserna på skärmen. Närbilden kan till exempel föra publiken intimt nära karaktärer och ge förståelse för deras sårbarhet, känslor och handlingar. *Halvbilder* som är vidare än *närbilder* har fördelen att fortfarande få med skådespelares mer subtila uttryck och känslor

³¹ Ibid, 89-105.

³² Ibid, 120-123.

³³ Ibid, 136-141.

³⁴ Ibid, 172-176.

³⁵ Ibid, 172-173, 177.

³⁶ Ibid, 279-280.

³⁷ Ibid, 181.

³⁸ Ibid, 175.

samtidigt som de visar mer av rummet. *Helbilder* är tillräckligt vida för att få med i stort sett hela rummet och alla karaktärer i en miljö.³⁹

Bilder tas också från olika höjder i förhållande till vad som filmas. En låg vinkel kallas för grodperspektiv och ger intrycket av storhet hos objektet. Det är ett verktyg som kan användas för att få ett objekt att se mäktigt och kraftfullt ut. På samma sätt är det möjligt att gestalta ett objekt som litet och svagt genom en vinkel som är hög i förhållande till objektet och det kallas giraffperspektiv.⁴⁰ Ett viktigt verktyg är också så kallad POV som står för ”point-of-view”. Kameran visar vad en karaktär i filmen ser vilket inte bara för publiken närmare karaktären men temporärt också gör att publiken får se filmens värld från karaktärens perspektiv.⁴¹

Ljus

De grundläggande syftena med att ljussättning i en film kan beskrivas som följande:

Stämning och ton, fullskaliga nyanser, färgbestämelse och färgbalans, djup och dimension genom förgrund, mittgrund och bakgrund, form hos individuella objekt, separation mellan objekt och bakgrunder, textur och slutligen exponering.⁴² Flera av dessa går in i varandra så alla kommer inte förklaras fullt ut.

Vad gäller form ger frontalt ljus en plattare bild. Ljussättning av ett objekt i bild från sidan eller bakifrån är därför vanligt för att skapa kontur och djup inte bara för objektet utan för hela bilden. Sådan ljussättning kan hjälpa till att visa detaljer eller känslor med relevans för storyn och detta gäller också för att skapa textur eftersom sådan visar sig genom skugga. Skugga skapas inte med ljus rakt från kameran och därför är sidobelysning och bakbelysning relevant för både form och textur. Separation går ut på att få objekt och bakgrunder att stå ut från varandra vilket ofta åstadkoms med bakljus. För att göra separationen tydlig är det möjligt att göra objektet mörkare eller ljusare än bakgrunden. Djup är mer generellt syftet att försöka göra filmmediets tvådimensionella bilder så tredimensionella som möjligt genom rörelser, linser och naturligtvis ljussättning. Exponering är en otroligt viktig faktor att få rätt eftersom den avgör vad vi faktiskt har möjlighet att se. Det är också en viktig komponent i bildens känsla och uttryck. Uttänkt exponering bidrar till bilden gråton och färgmättad.⁴³

³⁹ Katz, 1991, 123-129.

⁴⁰ Mral, Olinder, 2011, 102.

⁴¹ Brown, 2012, 10.

⁴² Brown, 2013, 35-36.

⁴³ Ibid, 38-39.

Metod

Metoden är att diskutera bildkompositioner i filmen där ljuset haft tydlig betydelse för bildens effekt. Detta kommer göras inom ett urval av nio sekvenser. Urvalet bygger på deras uppbyggnad av det monstruösa. De fem troperna utmärker hur filmen gestaltar något monstruöst och därför kommer sekvenserna delas in i kategorier som gör det möjligt att fokusera på specifika troper. Med utgångspunkt att sekvenserna försöker framhäva vissa troper kommer bildkompositionerna och ljussättningen i sekvenserna kommenteras och diskuteras. Kategoriseringen kommer bli uppdelad i tre kapitel med tre sekvenser i varje. Valet av tre sekvenser i varje kapitel är rimligt i syfte att kunna se genomgående mönster för vad filmen försöker förmedla inom varje kapitelkategori.

Det första kapitlet är uppbyggnad där stämningen sätts och filmens monster impliceras. Eftersom stämning och implikation används i dessa sekvenser kommer användningen av oro och fruktan diskuteras. Det huvudsakliga syftet med detta kapitel är att se hur skräcken byggs upp före det otäcka agerar. Varelsen är andra kapitlet och visar filmens titelkaraktär i sin groteska form då det anfaller de mänskliga karaktärerna. Eftersom monstret anfaller karaktärerna med dödlig intention i dessa sekvenser är det rimligt att diskutera hur terror skapas och används. Eftersom monstret gestaltas som en förvrängd blodig livsform kommer även avsky att blandas in i detta kapitel. Eftersom terrorn och det avskyvärda är saker som publiken direkt ser eller upplever filmen ligger gestaltningens fokus på nuet och vad det otäcka skapar just då. Sista kapitlet är reaktion och visar exempel på hur det mänskliga teamet hanterar och reagerar på varelsens underliggande närvaro som skrämmer dem. Eftersom dessa sekvenser innehåller rädda karaktärer som inte är under direkt attack kommer fokus ligga på hur skräcktropen gestaltas. Reaktionerna visar på det otäckas konsekvenser och alltså vad som händer efter att det terroriserat karaktärer och publik.

Inom varje kapitel kommer sekvenserna vara kronologiskt uppdelade så att ett mönster framåt i filmen ska vara möjligt att konstatera och diskutera. Sekvenserna är däremot inte kronologiskt uppdelade mellan kapitlen då till exempel en scen med fruktan i uppbyggnadskapitlet kronologiskt i filmen kan komma efter en scen med terror i varelsekapitlet.

Genom detta urval ska komponenterna som förklarats ovan ge en tydlig bild av vilka metoder inom bildkomposition och ljussättning som använts för att skapa skräck i filmen. Det är värt att notera att varje enskild vinkel i de utvalda sekvenserna inte kommer kommenteras. Istället så begränsas diskussionen till bilder med intressanta kompositioner som utmärker scenerna. Klippning och ljud har haft betydelse för sekvenserna och därför kommer klippning och ljud när det är relevant nämnas men inte diskuteras. Detsamma gäller saker som skådespel. Där det är relevant kommer dessa komponenter nämnas men de ligger inte i fokus för den här analysen.

Analys

Uppbyggnad

Sekvens 1

Den första sekvensen äger rum femton minuter in och sker direkt efter att huvudpersonen MacReady och doktor Copper gett sig iväg i sin helikopter för att undersöka en norsk bas i Antarktisk ödemark. Kvar på den amerikanska basen sover hela teamet förutom en nykommen hund från den norska basen och den vandrar genom korridorerna.⁴⁴

Den första bilden i sekvensen börjar uppe i taket på ett rum och en kameraåkning gör att bildomfånget förs ner åt vänster mot en dörröppning. Genom dörröppningen som genom åkningen täcker bildens kanter syns ytterligare en dörröppning genom vilken en upplyst korridor är synlig. Åkningen i sig är en onaturlig rörelse.⁴⁵ Åkningen gör då att närvaron av något extraordinärt blir en möjlighet. Rummen som syns är upplysta med taklampor som tidigare etablerats som standard på basen och det stärker onaturligheten i kameraåkningen eftersom det finns en vanlig miljö att jämföra med.

Osäkerheten byggs på i bilden efter som visar ett tomt vardagsrum som använder djuprum. Ljuset är basens kala standardljus och kommer från taket vilket gör att möblerna tydligt syns. Bland annat ett biljardbord är placerat så att bildens sneda vinkel skapar djupgående diagonala linjer hos objektet. Effekten av de djupgående bildkomponenterna blir att rummet ser mer tredimensionellt och djupt ut.⁴⁶ Det är i kontrast med hur tomt och stilla det är. Bilden tidigare visade en onaturlig rörelse och den här bilden sätts i kontrast till det eftersom den visar en onaturlig stillhet. Vardagsrummet är en plats som kopplats till aktivitet och umgänge i filmen och att då se det tomt och stilla är ett sätt att etablera en stämning av oro som tydliggörs i sammanhang med den första bilden som visar att rörelse fortfarande finns i basen. Bilden därefter hjälper till att upphöja känslan till fruktan.

Bilden i fråga visar en tydligt upplyst korridor i djupled. I förgrunden längst högra väggen ligger lådor som skapar platthet i bilden eftersom de syns frontalt och inte har några tydliga gränspunkter medan resten av bilden skapar djup. Precis som vardagsrummet används dessa komponenter för att skapa en mer trovärdig miljö.⁴⁷ För att kunna skrämman publikens krävs att de accepterar miljön först

⁴⁴ *The thing*, 1982.

⁴⁵ Katz, 1991, 287.

⁴⁶ Block, 2013, 14-42.

⁴⁷ *Ibid*, 14-52.

och därför spelar trovärdigheten en viktig roll. Längst ner i korridoren kommer en hund ut från en smal dörröppning. Det lilla av öppningen i dörren som går att urskilja är mörklagt. Hunden går långsamt genom korridoren och stannar upp vid ytterligare en dörröppning som är mörklagd. Det ger intrycket att hunden dras till mörker vilket kan tolkas som att den smyger och det i sin tur framhäver att hunden inte är helt vanlig. Den fortsätter framåt närmare bildomfånget som då ändras genom en panorering till höger och åkning bakåt vilket visar en upplyst dörröppning genom vilken en mänsklig skugga syns på en vägg. Hunden går in i rummet och skuggan vrider på sig innan scenen tar slut. Eftersom det redan etablerats genom ljuskontrasten i dörröppningarna att hunden betar sig märkligt och inget annat än personens skugga syns skapas oro över vad hunden faktiskt gör. Åkningen skapar också ett intryck av att hunden inte är bunden till bildens ramar utan går dit den vill och det inger tittaren i fruktan. Om tittaren har sett filmen förut vet denne också att hunden är ett monster vilket i sig är fruktansvärt och är det första gången tittaren ser filmen utgör hunden fortfarande ett oroväckande mysterium som i denna scen tar form av fruktan för vad den kan tänkas göra.

Sekvens 2

Sammanhanget här är att huvudpersonen MacReady och teamets doktor Copper just landat med sin helikopter vid en norsk bas och är redo att undersöka vad som hänt. I scenen utforskar de basen och upptäcker både människolik och att basen är helt förstörd. De upptäcker också ett urgröpt isblock som något verkar ha kommit ut ur.⁴⁸

De första bilderna av sekvensen visar MacReady och Copper lämna sin helikopter för att sedan vandra in i den norska basen och dess korridorer. Det allra första som syns är männen ute i upplyst snö genom ett fönster på basen vilket skapar en POV känsla även fast det inte är något som tittar på dem.⁴⁹ Det åstadkoms genom att karaktärerna syns på avstånd och fönstrets kanter täcker bildens kanter på samma sätt som de skulle gjort om något tittade på dem. Redan här etableras en känsla av oro eftersom tittaren inte vet vad som finns inne i basen och får intrycket att något tittar på karaktärerna. De fortsätter in i basen och korridorerna är ganska mörka samtidigt som det finns hål i väggar och tak varifrån ett starkt dagsljus lyser in på flera ställen så som längst in i en korridor. Ljuset används då som en aktiv del av bildkompositionen för att etablera förödelsen på basen samt att platsen delvis är mörklagd trots dagtid. Bildomfånget ändras dessutom genom kameraåkningar i relation med hur karaktärerna går. Det är så pass mörkt att Copper tar fram en ficklampa för att kunna se bättre. Ficklampan används för att ge ett starkt strålkastarljus på väggarna samt mot bildomfånget. Åkningarna och ficklampan ger en tydlig effekt av att basen utforskas och eftersom platsen gestaltas som förstörd och övergiven med sin ljussättning skapas oro över vad som kan ha hänt.

⁴⁸ *The thing*, 1982.

⁴⁹ Brown, 2012, 10.

MacReady och Copper fortsätter in i ett stökigt rum med hyllor i förgrunden i flera av bilderna som stärker intrycket av hur förstörd basen är och det stärker i sin tur oron. Copper upptäcker en död kropp som visas genom en diagonal åkning som följer ett blodspår. Vart blodspåret leder skapar alltså en förväntning som sedan går över till fruktan hos publiken när kroppen upptäcks. Den effekten stärks av att Copper lyser upp liket med sin ficklampa. Huvudet på liket visas på närmare håll i en halvbild där huvudet med halsen skuren är i förgrunden och Copper med sin reaktion är i mittengrunden i fokus. En diagonal linje skapas mellan Coppers ögon och likets vilket drar publikens uppmärksamhet till de punkterna.⁵⁰ Publikens uppmärksamhet ligger då på ett skräckslaget fundersamt ansikte eller ett dött ansikte och båda inger tittaren i fruktan för vad som kan ha orsakat vad som ser ut att vara ett självmord. Något noterbart med ljussättningen i rummet är hur männens ansikten vid flera tillfällen och vinklar är svåra att urskilja trots att en del ljus kommer in från utsidan genom diverse hål i komplexet.⁵¹ Det skapar ytterligare mystik, nyfikenhet och fruktan kring vad som hänt på basen eftersom tydligt upplyst ljussättning också visar mer av objekten i ett rum. Med svagare eller otydligare ljus skapas en mer implicerande stämning som har potential att skrämna publiken eller inge dem i fruktan. Det otäcka finns nära men visas inte än.⁵²

MacReady fortsätter längre in i basen och Copper följer efter genom en kort korridor där han blir upplyst av ljus från taket vilket skapar en förväntan på upptäckt av vad Copper ser. Bilden följs upp av en POV-åkning framåt för att visa korridoren från Coppers perspektiv och det avslöjar ett urgröpt isblock MacReady står vid.⁵³ Även denna åkning går från relativt mörklagd omkring sig till tydligt ljus på bildens objekt. Effekten av det blir att isblocket tydligt är något viktigt att lägga märke till då publikens uppmärksamhet dras till det.⁵⁴ Copper går ner för en kort trappa och tar plats på andra sidan isblocket mitt emot MacReady. Genom en kameraåkning förs bildomfånget till höger med honom och det komponerar isblocket i bildens mitt med båda karaktärerna symmetriskt på varsin sida. Även det här rummet har hål som ljus kommer in genom. Precis som i förra scenen representerar placeringen av isblocket och karaktärerna en symmetri som går emot vad resten av bilden säger. Kontrasten som uppstår mellan de kaotiskt placerade ljuspunkterna och blockets komposition visar på ordning i en oordnad miljö. Detta ger upphov till fruktan eftersom tittaren vet att något kommit ut ur det urgröpta isblocket och detta något mest troligt ligger bakom vad som hänt på basen. Kontrasten representerar också monstrets natur eftersom monstret kan ta skepnad av något vanligt och ordinärt genom onormala och avskyvärda handlingar. Placeringen av isblocket visar på en slags ordning

⁵⁰ Block, 2013, 90-91.

⁵¹ Brown, 2013, 35-40.

⁵² Bailey, Blake, 2013, 45-53.

⁵³ Brown, 2012, 10.

⁵⁴ Block, 2013, 175-176.

medan ljussättningen i bilden och dess placering visar på konsekvenserna av den ordningen. På så sätt kommer monstrets natur och dess konsekvenser in i samma bild utan att egentligen avslöja något om monstret vilket tydligt etablerar en fruktan för vad som väntar.

Sekvens 3

I nästa sekvens sitter karaktären Fuchs och arbetar på ett test för att ta reda på vem som är människa och vem som är monster. Rummet blir helt mörkt och Fuchs går utomhus då han ser en figur i silhuett. Därute hittar han ett plagg med namnskylten MacReady.⁵⁵

Första relevanta bilden visar Fuchs i sitt nersläckta arbetsrum endast upplyst i ansiktet av en bordslampa. I bakgrunden finns en dörröppning ut till en korridor som är starkt upplyst från taket. Denna typ av komposition skapar en förväntning av att något kommer dyka upp i dörröppningen på grund av ljuskontrasten och därmed uppmärksamheten som läggs på bildens upplysta del.⁵⁶ Förväntningen är negativ eftersom publiken vet att monstret finns på basen och därför leder det till fruktan. Denna typ av komponering används igen i ett senare kapitel.

En närbild på bordslampan visar den långsamt släckas så att rummet blir mörkt. Allt ljus tas inte bort då bilden vore helt svart då men keyljuset och fillljuset används för att ge rummet en blå, mörkare och kallare ljussättning.⁵⁷ Bildomfånget ändras genom en kamerarörelse diagonalt neråt i en åkning som visar Fuchs plocka fram ett stearinljus. Närbilder kan användas för att göra publiken mer intim med karaktärer och miljö vilket verkar vara fallet här.⁵⁸ Genom att visa i närbild hur rummets enda ljus inom filmens miljö släcks blir mörkereffekten mycket större då ljuset tar mer plats i bild. Mörker bidrar till osäkerhet då objekt är svårare att urskilja i svagare ljus och på grund av monstret leder därför bilden till upphöjd fruktan.

Scenen fortsätter för att behålla känslan av fruktan i bilden efter då Fuchs filmas i helbild från dörröppningen så att dörrkarmen och väggarna utanför rummet är i förgrunden och skapar platthet i bild då de syns rakt framifrån.⁵⁹ Fuchs tänder stearinljuset vid sin position djupt i bild och eftersom det är bildens enda varma ljus bör tittarens uppmärksamhet dras till det.⁶⁰ Fuchs börjar vandra närmare bildomfånget med sitt ljus vilket håller tittarens blick kvar. Plötsligt vandrar en silhuett snabbt förbi bilden från höger till vänster. Plattheten används för att förstärka plötsligheten då

⁵⁵ *The thing*, 1982.

⁵⁶ Block, 2013, 98-105.

⁵⁷ Brown, 2013, 45.

⁵⁸ Katz, 1991, 123.

⁵⁹ Block, 2013, 43.

⁶⁰ *Ibid*, 175-176.

silhuetten går på samma bildmässiga plan som plattheten och därför är mer oväntad. Eftersom skepnaden dessutom går förbi tittarens synlinje på stearinljuset skapas chock. Det är på gränsen till terror men eftersom silhuetten inte gör annat än att gå förbi är det fruktan som skapas och alltså något uppbyggande inför när skräcken visar sig. Scenen får en obehaglig närvaro som kan komma tillbaka närsomhelst.⁶¹

Fuchs fortsätter utomhus med ett tänt bloss i handen och i en helbild går han återigen från bakgrunden i bilden till förgrunden. Miljön är huvudsakligen mörk med ett kallt ljus och är bland annat upplyst av ledstavar som lyser blått. Eftersom snön på marken är vit reflekterar den färgen från ljuset. Ledstavarnas ljus blandas med det röda ljuset från Fuchs bloss vilket skapar en nyans av både intensitet och kyla. Den effekten kommer till användning då bildomfånget ändras genom en panorering till höger medan Fuchs går dit. Bildens nya omfång visar ett svart objekt nere i snön medan miljön bortom ledstavarna är helt mörk. Det skapar en isolerad och utsatt miljö som Fuchs befinner sig i där teoretiskt sett vad som helst kan vara ute i det kalla mörkret och blosset är det enda betryggande ljuset. Publiken får då en känsla för Fuchs situation vilket hjälper till att förmedla fruktan till publiken. Fuchs går fram till objektet i snön och det visas upp i en närbild. Det är ett klädesplagg med namnskylten MacReady och denna lysas upp av blosset. Bilden ska implicera att MacReady kanske blivit tagen av monstret och effekten blir mer dramatisk av ljuset från blosset som flimrar. Skulle MacReady egentligen vara ett monster betyder det att faran är närmare än vad filmen tidigare föreslagit och det bidrar till en stark känsla av fruktan som till stor del bygger på känslan av en närvaro.⁶²

Varelsen

Sekvens 1

Första sekvensen i kapitlet är också första gången i filmen monstret visas för publiken och männen i teamet. Den nykomna märkliga hunden sätts in i basens hundgård och börjar anfälla de andra hundarna. Männen på basen upptäcker det och bränner varelsen med en eldkastare när den försöker fly.⁶³

Redan i första bilden är ljussättningen lägre än vad filmen annars presenterar i scener som utspelar sig på dagtid. Lamporna i taket lyser upp en korridor som visar Clark i halvbild gå med hunden vid sin sida. Bildomfånget flyttas bakåt i en kameraåkning i gånghastighet och tiltas ner för att fokusera

⁶¹ Bailey, Blake, 2013, 45-53.

⁶² Bailey, Blake, 2013, 45-53.

⁶³ *The thing*, 1982.

på hunden. Redan i denna bild etableras då att hunden har betydelse och är värd att lägga uppmärksamhet på.⁶⁴ Hunden blir insläppt i hundgården och är frontalt placerad centrerat i bild vilket lägger ytterligare uppmärksamhet på djuret. Hunden är källan för skräck i scenen och därför är det ytterst relevant att bilderna etablerar hunden som något att lägga fokus på. Clark lämnar platsen och släcker en lampa i taket. Det skapar diagonala skugglinjer i en helbild tagen snett utanför stängslet. Skugglinjerna ligger inte bara i miljön utan också på hunden som lagt sig i mitten av alla andra hundar. Den bildkompositionen stärker inte bara känslan av att hunden är konstig utan också att den är dominant över de andra hundarna som ligger nonchalant runtom den. Det delvis upplysande ljuset gör att hunden rent av verkar otäck eftersom den framstår som mer mystisk på grund av ljuset som är reglerat och uppdelat av stängslet i miljön. Den uppdelningen ger textur till hunden.⁶⁵ Det blir tydligt i bilden efter som visar hunden från ena sidan som är helt mörklagd där den sitter upprätt på ett onaturligt sätt. När de andra hundarna sedan börjar morra och skälla är det tydligt att publiken inte tittar på en hund utan en annan slags varelse. Kompositionen går väl ihop med vad som etablerats tidigare om monstret eftersom hunden visas upp med symmetri i bild medan miljön omkring har en negativ reaktion på den.

Därefter kommer en bild som väcker både terror och avsky. Hundens huvud visas i en ganska mörk närbild och kraniet öppnar sig självt i fyra delar. Eftersom detta skeende visas upp i närbild kommer publiken närmare händelsen.⁶⁶ Händelsen i sig är grotesk och i stunden vilket inger publiken i terror och avsky för vad denna varelse är för något och vad den gör. Eftersom ett djurs kranium öppnas upp räknas det som onaturlig sammankoppling och kroppsfunktioner vilket är faktorer som skapar avsky.⁶⁷ Varelsen fortsätter att transformera sig genom att insektsliknande ben växer ut från dess rygg. Detta blir relevant i bilden efter då varelsen är placerad ur fokus i bildens nedre högra hörn i förgrunden och en hund i bakgrunden blir besprutad med en icke kategoriserad vätska från monstret. Varelsen är längre bort från lamporna och är därför mörklagd. Det får den att framstå som silhuetten av en spindel eller annat leddjur vilket triggar stor avsky för vad detta monster kan tänkas spruta på den oskyldiga hunden eftersom hela processen och skeendet är onaturligt.⁶⁸

Clark kommer tillbaka till korridoren och öppnar dörren till hundgården som nu är helt mörk. En närbild på grindhandtaget och mörkret visas när Clark öppnar grinden och det ger publiken förväntningen att monstret ska komma ut. Istället hoppar en av hundarna ut i täta bilder så att tittaren kommer nära händelsen och därmed får en chock då djuret rör sig ut från mörker och in i ljus. Chocken

⁶⁴ Brown, 2013, 40.

⁶⁵ Ibid, 54.

⁶⁶ Katz, 1991, 123-124.

⁶⁷ Bailey, Blake, 2013, 45-53.

⁶⁸ Ibid, 45-53.

kommer främst från kontrasten mellan stillheten och den plötsliga rörelsen.⁶⁹ En helbild från golvet visar Clark ligga upplyst i korridoren. Bilden är tagen inifrån hundgården så att monstrets tentakler sprattlar i förgrunden, stängslet täcker delvis Clark i mittengrunden och Clark själv ligger i bakgrunden. Precis som tidigare finns en kontrast mellan mörker och ljus.⁷⁰ I detta fall har monstret sökt sig till mörker där det kan dölja sig självt och eftersom det våldsamt rör sig i förgrunden skapar det en objektrelation i bild som framställer monstret som stort och dominant.⁷¹ Eftersom monstret samtidigt beter sig på ett aggressivt sätt i förhållande till hur det placerats och ljussatts i bild skapas terror som konsekvens av chocken.

För att hoppa framåt i sekvensen dyker MacReady och andra i teamet upp för att undersöka vad som händer. När MacReady öppnar grinden och männen lyser med ficklampor visas en helbild på monstret. Bildomfånget förs genom en kameraåkning in mot styggelsen som nu vuxit sig större och liknar en hund utan skin. Det starkaste ljuset som kommer på varelsen är från ficklamporna vilket ger bilden en känsla av upptäckt då det är både publikens och karaktärernas första möte med monstret. Återigen är det osäkerhet till monstret som får ljussättningen med åkningen att framhäva terror för monstret i nuet. En bild på en av hundarna visar hur tentakler kramar om och trycks in i dess kropp och ger återigen upphov till avsky och terror genom både infektion, kroppsfunctioner och onaturlig sammankoppling.⁷² Hunden är vagt belyst vilket gör monstrets handling värre då publiken inte kan se exakt vad det är monster gör och bilden blir mer obehaglig av att omfånget åker in mot den lidande hunden.

Varelsen lyfter upp sig själv till taket och en bild visas med ljuskontrast där varelsen är i förgrunden och ser ut som något leddjursliknande ungefär som innan. Att den drar upp sig själv högre upp i en statisk bild än de mänskliga karaktärerna gör att dess dominanta natur framhävs då den i förgrund ser större ut än människorna.⁷³ Karaktären Childs kommer in med en eldkastare och ser monstret. Upplyst av ficklampor syns monstret som en stor köttklump. Centrerat i bild öppnas klumpen upp och en slags maskliknande rund mun rör sig rakt mot bildomfånget för att anfälla Childs. Effekten av detta blir terror eftersom en odefinierad varelse ockuperar bilden och gör ett utfall mot publikens håll. Childs sätter eld på varelsen och när elden släcks visas scenens sista bild. Det är en åkning till höger som visar alla närvarande gruppmedlemmar. De är placerade i förgrund, mittengrund och bakgrunden för att ge djup till både bilden och deras ansiktsreaktioner på vad som hänt.⁷⁴ Det ger perspektiv på

⁶⁹ Block, 2013, 177.

⁷⁰ Brown, 2013, 38.

⁷¹ Block, 2013, 27.

⁷² Bailey, Blake, 2013, 45-53.

⁷³ Block, 2013, 27.

⁷⁴ Ibid.

vad som skett utifrån karaktärerna vilket hjälper publiken att förstå allvaret i situationen som i sin tur förstärker skräckupplevelsen. Terrorn för stunden är över men mardrömmen har bara börjat.

Sekvens 2

Nästa sekvens äger rum när MacReady listat ut ett test för att få reda på vem som är människa och vem som är monster. Därför är alla andra fastbundna i en soffa och MacReady ska testa deras blod genom att stoppa en varm ståltråd i det. Om någon är monster kommer blodet reagera på ståltråden. Teammedlemmen Palmer avslöjas vara ett monster och börjar konsumera karaktären Windows innan MacReady bränner monster med en eldkastare för att sedan spränga liket med dynamit ute i snön.⁷⁵

Första bilden visar MacReadys ansikte och bakgrunden är upplyst så att högra sidan av bilden har ett blått kallt ljus medan den vänstra är normalt upplyst och i kontrast är varmare. Eftersom det handlingsmässiga syftet med scenen är att ta reda på vem som är människa är det visuellt intressant att MacReady har två sidor i sin närbild som representerar människa och monster genom kallt och varmt ljus. Det visar på otrygghet som i sammanhanget inger karaktärerna i fruktan.

Det är värt att nämna redan nu att alla karaktärer i scenen har varsin närbild innan monstret avslöjas och i alla närbilder har karaktärerna fått varsitt ögonljus ovanpå den vanliga ljussättningen förutom Palmer som är monstret.⁷⁶ Ögon drar åt sig uppmärksamhet och att monstret då saknar en glimt i sina ögon stärker dess omänsklighet eftersom den aspekten visar på hur monstret skiljer sig från människor. Det är en egenskap som går emot filmens princip att monstret likställer andra livsformer med sin korruperade konsumtion.⁷⁷ Palmermonstret är en exakt kopia men skiljer sig ändå gestaltningsmässigt från människorna. Ögonljuset är inte menat att vara en faktor som kan avslöja ett monster eftersom tidigare scener med Palmer visat honom med ögonljus men i denna scen hjälper det till att höja känslan av obehag eftersom karaktärers ögon förväntas vara upplysta.⁷⁸

I en halvbild testar MacReady Clarks blod. Kompositionen sätter handen som håller i blodkoppen vid den undre kanten av bilden. När MacReady ett par bilder senare ska testa Palmers blod används samma bild vilket får tittaren att förvänta sig samma resultat. Därför åstadkommer filmen en chock av terror hos publiken när Palmers blod hoppar upp ur koppen och avslöjar honom som monster. Detta demonstrerar repetitiv användning av bildkomposition för att åstadkomma chock som frambringar terror i stunden.

⁷⁵ *The thing*, 1982.

⁷⁶ Brown, 2013, 45.

⁷⁷ Addison, 2013, 158-160.

⁷⁸ Brown, 2013, 45.

Palmer börjar transformeras och samtidigt är MacReadys eldkastare ur funktion. Lamporna i taket lyser tydligt upp monstret vars huvud blir mer groteskt varje gång det klipps tillbaka till det. Här döljs alltså inget utan publiken får möjlighet att granska monstret de skräms av. Karaktärerna drabbas av panik medan publiken drabbas av terror.⁷⁹ I en halvbild på soffan visas de som sitter i den från sidan vilket gör att männen i den sitter som på ett led. Palmermonstret sitter närmast bildomfånget vilket ger intrycket att de som sitter bredvid det är näst på tur att tas av det. Att de sitter som på ett led anspelar på den nihilistiska likgiltigheten som monstret presenterar. Det spelar ingen roll att männen i soffan har tankar och känslor, de kommer att konsumeras en i taget i alla fall.⁸⁰ Samtidigt står MacReady i bakgrunden med en icke fungerande eldkastare och eftersom monstret bildmässigt är närmare publiken stärker objektrelationen känslan av terror.

Monstret tar sig loss från soffan och greppar tag i Windows som blir upplyft. Monstret börjar gå runt med Windows fasthållen i sin käft och detta visas i låga vinklar vilket gestaltar monstret som större och mer dominant.⁸¹ I ett par närbilder visas också hur Windows ben slår sönder flera lampor i rummet vilket gör miljön lite mörkare. Det får rummet att framstå som bättre för monstret eftersom det föredrar mörker. Dessa komponenter inger publiken i terror då monstret tar kontroll över situationen och MacReady fortfarande inte kan få ordning på eldkastaren. Samtidigt sitter de andra männen fastbundna i soffan och kan inte göra något åt situationen. Allt detta är konsekvent tydligt upplyst även när det blivit mörkare så att publiken kan se hur hjälplösa alla är.

En helbild placerar MacReady i bildens högra hörn och han får igång eldkastaren som sprutar eld genom hela rummet åt vänster. Lågorna ger rummet sken av ett varmare ljus och monstret som blivit omgett av lågor börjar gå runt. I en närbild på varelsen syns hur den brinnande kroppen har en stor gapande monsterkäft där det på en människa ska vara ett huvud vilket bidrar till hur groteskt monstret är. En helbild ute i snön visar hur monstret bryter sig genom en vägg i byggnaden och tar sig ut i snön. Uppvisningen av rå styrka i en tydlig bild bibehåller scenens känsla av terror eftersom monstret tydligt fortfarande utgör ett kraftfullt hot trots att det håller på att brännas.

Sekvensen har två relevanta bilder till. Den första visar en helbild utanför där monstret ligger döende i snön centrerad i bild och McReady står på högra sidan. Han slänger en dynamitgubbe som spränger kroppen. Detta är relevant eftersom det visar storheten i Antarktis klimat. Trots hotet monstret utgör är det bara en liten brasa i ett kallt och dödligt vinterland. Den andra bilden visar MacReady i förgrunden bränna vad som är kvar av Windows som sitter i bakgrunden. Eftersom monstret tidigare i hundscenen placerades i förgrunden i mörker för att etablera dess dominans används här samma

⁷⁹ Bailey, Blake, 2013, 45-53.

⁸⁰ Addison, 2013, 158-159.

⁸¹ Mral, Olinder, 2011, 102.

metod fast på en människa som dessutom ger ifrån sig ljus och värme mot monstret som nu är den försvarslösa livsformen. Eftersom tropen terror inte får bestå för länge för att behålla sin kraft är denna bild på Windows nödvändig för att etablera att faran för tillfället är över.⁸² På så sätt begränsas terrorn till scenen som just utspelat sig vilket gör att terrorn behåller sin kraft.

Sekvens 3

Sammanhanget för den sista sekvensen med varelsen är att teamets generator gått sönder så de kvarvarande överlevarna MacReady, Garry och Nauls har börjat sätta eld på hela basen. Scenen i sig visar dem nere i generatorrummet där de placerar ut dynamit för att spränga resten av basen. Karaktären Blair som avslöjats vara ett monster dyker upp och dödar Garry och Nauls. MacReady blir ensam kvar och kastar dynamit på monstret innan han springer ut från rummet som sprängs.⁸³

Första relevanta bilden visar i halvbild en lykta komma ner i bild och hur en dynamitdetonator sätts ner i snön. Medan lyktan tas upp igen följer bildomfånget med och visar att det är MacReady som håller lyktan. Bredvid honom på varsin sida står de andra två symmetriskt med MacReady i mitten av bilden och detta verkar indikera enighet. Omgivningen är mörk och upplyst av ett rött ljus som inte syns men som ska föreställa komma från den brinnande, förstörda generatoren. MacReadys lykta agerar som ett sammanhållande ljus som gruppen samlats runt för att diskutera vad de ska göra. På så sätt dras publiken med i scenariot också och får en chans att känna med karaktärerna vilket är önskvärt för att höja skräckupplevelsen.⁸⁴ En närbild som går över till helbild genom en åkning visar Nauls lägga upp dynamit på en tunna. Effekten blir att metodiskt visa hur Nauls utför sin uppgift vilket genom repetition får betydelse för skräckupplevelsen senare.

Nästa bild är en helbild och visar en grind längre in i generatorrummet. Eftersom det är längre bort från elden är det också mörkare. Garry lyser upp platsen med sin pannlampa men belysningen är begränsad och det blir konsekvent svårt att veta vad som finns där i mörkret. Garry öppnar grinden och sätter ut dynamit precis som Nauls. Därefter syns en oranget upplys halvbild där Garry tar av sig pannlampan som slutat fungera och går till en vägg för att försöka laga den. Dessa bilder verkar användas som repetition för att etablera att Garry gör samma sak som Nauls som allt var normalt för vilket kan få publiken att bli mindre bereda på att något ska hända. När Garry står och jobbar med pannlampan dyker Blair som avslöjats vara monster upp bakom honom. Chockeffekten och terrorn blir större då bilden på Nauls och sedan på Garry skapar en rytm i deras arbete som gör Blairs närvaro

⁸² Bailey, Blake, 2013, 49.

⁸³ *The thing*, 1982.

⁸⁴ Carroll, 2004, 14.

mer oväntad och skrämmande. Undanskynd av delvist mörker trycker Blair in en hand i Garrys mun för att konsumera honom vilket bör frambringa terror.

På avstånd får Nauls syn på att Blairmonstret dra iväg Garry i en undanskynd miljö. En statisk helbild visar Nauls bakifrån gå längre in i korrdioren och hamnar centrerat i bild vilket visar att Nauls gått farligt långt in i miljön och mest troligt kommer bli tagen av monstret. Den vetskapen genererar fruktan eftersom en karaktär närmar sig det monstruösa.⁸⁵ Monstrets närvaro är bekräftad och har redan orsakat terror genom att döda Garry och då kan publiken anta att monstret kommer anfälla igen vilket skapar fruktan genom helbilden på en ensam man centrerad i bild som går mot sin död.

Detta följs upp med en helbild på MacReady, också centrerad, som står böjd vid golvet alldeles själv. Den öppna grindens ram är placerad symmetriskt framför MacReady som för att lägga större vikt på hans ensamhet. Gruppen som alldeles nyss var enad har nu blivit splittrad. MacReadys symmetriska ensamhet bör framkalla terror då bilden tydligt stärker att karaktären nu är ensam mot ett överlägset monster. Eldskenet fortsätter dessutom flimra som om ingenting hänt. Det är tydlig obalans och kontrast när hemska saker händer men omgivningen är opåverkad och det bygger upp förväntat på att något kommer hända.

En tätare bild in i korridoren visar brist på rörelse av bilden eller objekt i den. Plötsligt börjar plankorna i golvet att spräckas upp en i taget som om något är under dem och rör sig framåt. Varelsen därunder rör sig mot bildomfånget där effekten blir att varelsen också rör sig mot publiken och då verkar intentionen vara panik som är en del av terror. När monstret når MacReady kommer det upp ur golvet. I processen förstörs MacReadys lykta och monstret visas i en halvbild som försätter i en inåkning mot monsters huvud för att visa upp dess groteska rovdjurstånd och förvrängda form. Ljuset som fortfarande är oranget och varmt lägger ett glimmer på varelsens fuktiga yta. Inåkningen mot denna fuktiga yta tvingar publiken att granska monstret vilket bör orsaka terror.

För att återknyta till tidigare sekvenser med varelsen verkar ljussättningen vara en blandning av tidigare möten med monstret. I första sekvensen med hunden var monstret ljussatt i delvis mörker och var istället tydligt upplyst i sekvensen med blodtestet. Även om filmen innehåller fler sekvenser med monstret som inte kommer kommenteras verkar ändå de två tidigare tillföra uppbyggnad till denna. Varelsen visar trots allt både mänskliga och hundliknande drag. Ljussättningen är också en blandning av de tidigare sekvenserna eftersom det är relativt mörkt i miljön men monstret ändå kan ses tydligt. Dess köttsliga kropp får en intensivare färgton på grund av ljussättningen som efterliknar

⁸⁵ Bailey, Blake, 2013, 45-53.

och ska föreställa eld.⁸⁶ Monstret befinner sig alltså nära sin svaghet men filmas ändå från låga vinklar för att gestalta dess storhet. Här framstår monstret som starkast och med totalt övertag över den sista människan kvar då till och med MacReadys lykta förstörs som var hans sista ljus. Dess övertag i kombination med dess form frambringar terror eftersom faran MacReady befinner sig i verkar oundviklig.

Scenen avslutas med att MacReady kastar ett stycke dynamit på monstret som gör att monstret och bilden slukas av lågor. Detta är värt att nämna då monstret tycks bli besekrat men scenen som kronologiskt kommer efter som dessutom ska diskuteras i nästa kapitel visar på att monstret kanske inte är helt dött.

Reaktion

Kommande tre sekvenser utgår från mänskliga karaktärer som reagerar och agerar på filmens dödliga monster. Om kapitlet uppbyggnad handlade om att skapa oro och fruktan och kapitlet varelsen handlade om att skapa terror och avsky handlar reaktion om att frambringa skräcktropen. Alltså den kvarliggande känslan av otrygghet och obehag som kategoriserar genren.

Sekvens 1

Sammanhanget för den första sekvensen är efter att någon eller något saboterat teamets tilltänkta blodprov som skulle avslöjat vem som är människa och vem som är monster. Scenen gestaltar hur männen bränner upp blodet ute i snön och MacReady väljer att isolera tre misstänkta från resten av gruppen.⁸⁷

Sekvensen börjar med en vid helbild på hela basen i mörker. Basen syns tack vare ledlampor och vad som ser ut som starka strålkastare. Natten har kommit och det indikerar osäkerhet. Det går inte att urskilja vad som finns ute i totalt mörker och därför skapas en osäkerhet när platsen filmen utspelar sig på täcks av mörker.

I en helbild täcker MacReady förgrunden på den högra sidan medan resten av gruppen står på led till vänster och det etablerar honom tydligt som gruppens ledare. En eld mellan MacReady och de andra syns tydligt och ger ljusmässig intensitet till vad bilden förmedlar vilket är MacReadys auktoritet. I syftet att skapa skräck är det viktigt eftersom publiken måste få en känsla för vilka karaktärer de ska bry sig om och känna för om de ska kunna sympatisera och känna med dem.⁸⁸

⁸⁶ Brown, 2007, 59-60.

⁸⁷ *The thing*, 1982.

⁸⁸ Carroll, 2004, 18.

I en halvbild ändras bildomfånget genom en panorering från vänster till höger och visar successivt alla nio män som står på led. Samtidigt fortsätter elden flimra vilket stundvis gör männen mörkare och sedan ljusare. Genom att bilden visar upp männen MacReady inte litar på gestaltas just den ståndpunkten. Männen kan inte lita på varandra och vem som helst av dem skulle kunna vara någon annan än de ser ut att vara. Elden som bara delvis lyser upp dem gestaltas här som ett begränsat hjälpmedel. Den kan användas för att lysa upp dem och döda varelsen men den har ingen funktion för att faktiskt ta reda på vem varelsen är. Den vetskapen gör scenens ljussättning till en aktiv komponent i karaktärernas värld som hjälper till att gestalta makten monstret har över dem.

Eftersom männen påverkas lika av elden i scenen återknyts också den köttsliga likheten männen delar vilken monstret äventyrar med sin närvaro. Scenen speglar människans sårbarhet och likgiltighet eftersom männen står på led och är likartat kläda som om de saknar mer distinkta drag. Utöver det är det ett faktum att en eller flera av dem är monster som ser precis ut som vanliga människor och det gör likgiltigheten mer skrämmande tack vare kompositionen.⁸⁹

Sekvens 2

Nästa sekvens kommer kort efter den förra och händelseförloppet visar MacReady sitta ensam på ett rum och spela in en monolog på en bandspelare.⁹⁰ Första bilden är en helbild som visar hur rummet MacReady sitter i är nedsläckt förutom en bordslampa han har tänt. Till vänster i bild är en dörr öppen vilket släpper in ljus från den normalt belysta korridoren utanför. Vad denna kontrast indikerar är hur MacReady har isolerat sig själv i brist på tillit till gruppen. En hylla placerad i förgrunden skapar en linje rakt ner genom bilden som ännu tydligare separerar MacReady med dörren och ljuset som finns där. Rädslan för monstret och det monstruösa det är kapabelt till blir närvarande eftersom ljuskontrasten indikerar effekten monstret haft på huvudpersonen.

En långsam kameraåkning framåt åt höger förändrar bildomfånget och placerar MacReady till vänster om bildens mitt. Ljuset från lampan på skrivbordet lyser upp bildens mitt. Åkningar förflyttar publiken i det filmiska rummet och att då MacReadys lampljus hamnar i bildens mitt har starka implikationer på grund av ljuset. Ljuset från lampan är det huvudsakliga ljuset i rummet medan bakgrund och väggar är lågmålt belysta med ett kallt blått ljus för att ge mörkereffekt. Ljuset är vad MacReady förhåller sig till eftersom det lyser upp sakerna han arbetar med så som bandspelaren. Även om det inte är en eld agerar den på ett liknande sätt i hur MacReady sitter vid den för att känna en viss trygghet. På så sätt visar åkningen som centrerat ljuset på hur MacReady aktivt dras längre in

⁸⁹ Addison, 2013, 158-160.

⁹⁰ *The thing*, 1982.

i sig själv i brist på vetskap om hur krisen på basen ska lösas. Som Carroll nämner i *Philosophy of horror* förekommer det i skräckfilm att karaktärernas känslor förmedlas på så sätt att de ska delas med publiken.⁹¹ Med det i åtanke är det rimligt att påstå att skräcken MacReady känner gestaltats genom hur han placerats i förhållande till ljuset och att den skräcken också önskas förmedlas till publiken.

En närbild på MacReady komponerar honom på högra sidan och gränsen till bildens mitt samt den belysta dörröppningen till vänster. Precis som helbilden finns en tydlig ljuskontrast mellan rummet och korridoren bortom dörröppningen. Kompositionen används däremot på ett annat sätt här. För att återknyta till en tidigare sekvens återkopplar kompositionen tillbaka till scenen då hunden vandrade genom basen. I den scenen sågs hunden gå in i ett rum där en koncentrerad ljuskälla kastade en människoskugga på väggen. Med vetskapen att hunden var ett monster på jakt efter byte gör kompositionen i den här scenen att perspektivet är ombytt. Nu syns istället en liknande miljö fast inifrån rummet. Den belysta dörröppningen tar så mycket plats i bild att den inte går att ignorera och eftersom det är tom yta med ljuskontrast skapas förväntan på att någon eller något kommer dyka upp i den. Med vetskapen vad monstret gjort och kan göra är det rimligt att frukta möjligheten att något omänskligt kan dyka upp i dörröppningen. Eftersom monstrets avskyvärda egenskaper tidigare blivit tydligt etablerade och MacReadys känsla formulerats till publiken blir scenens effekt kvarvarande skräck vilket är syftet som eftersökts.

Sekvens 3

Den sista sekvensen som ska analyseras är också den sista scenen i filmen vilket innebär att den blir färskast i minnet på en publik som just sett filmen. Det är otroligt viktigt då en films slutscen visar vad allt annat lett upp till. Sekvensen börjar precis när MacReady sprängt hela basen och det sista monstret som dödade de kvarvarande gruppmedlemmarna. Scenen gestaltar hur MacReady sätter sig för att vila och stöter på karaktären Childs som också överlevt. Deras konversation implicerar att Childs kanske är ett förklätt monster.⁹²

Första relevanta bilden visar hela basen på avstånd placerad till vänster i bild. En stor explosion belyser bilden men räcker inte för att lysa upp det omringande mörkret som syns i bakgrunden. När explosionen börjar avta tar mörkret över. Vad som kan konstateras är hur isolerad basen framstår. I slutet på bilden finns eld kvar som förblir för resten av scenen men i den vida bilden tar elden upp lite yta och det omringande mörkret finns i mycket större kvantitet. Detta minimerar på ett sätt filmens händelser då allt tittaren fått se utspelat sig på en plats som knappt syns när mörkret lagt sig. Trots att

⁹¹ Carroll, 2004, 18.

⁹² *The thing*, 1982.

monstret blivit sprängt finns alltså isoleringen av Antarktis ödemark kvar vilken i sig utgör ett hot och är en skrämmande komposition baserat på upplysning.

Nästa bild visar basen på närmare håll med utplacerat bråte där en silhuett vandrar in till mitten av bilden. På så sätt hamnar publikens uppmärksamhet på silhuetten som i sin tur väcker fruktan eftersom det inte går att se vem det är. Även om tittaren kan gissa att det är MacReady skapas ändå en osäkerhet om silhuetten som kan kopplas tillbaka till scenen då Fuchs såg en silhuett. När skepnaden kommer närmare blir det bekräftat att det är MacReady vilket inger publiken i lättnad. Bildomfånget positioneras om så att MacReady när han sätter sig vid bråtet hamnar i närbild till höger. Det lämnar tom yta till vänster vilket sätter MacReady i en liknande situation han var i tidigare i filmen när han spelade in sitt röstmeddelande. Den tomma ytan implicerar återigen att någon eller något ska dyka upp i den och i den här scenen så gör någon eller något det. I bakgrunden inom den tomma ytan vandrar en mänsklig skepnad in vilket triggar responsen att tro att monstret fortfarande lever. Ett skifte av fokus och en subtil panorering avslöjar att det är Childs som kommit tillbaka då han tidigare i filmen såg ut att överge basen och vandra ut i snöstormen själv. Eldskenet flimrar på Childs vilket gör upplysningen av honom delvis otydlig. Publikens lättnad över MacReadys överlevnad bryts i och med Childs ankomst. Publiken såg nyligen hur MacReady sprängde ett av monstren och leds därför att tro att han är människa. En sådan försäkring finns inte för Childs som dessutom står upp medan MacReady sitter vilket ger kompositionen intryck av att Childs besitter ett övertag.⁹³

Bilden efter är en närbild på MacReady som yttrar tvivel om Childs fortfarande är människa. Detta återknyter till den tidigare scenen med brasan, inte i komposition men i tematik och ljussättning. MacReady är upplyst av eld och är fylld av osäkerhet. I den tidigare scenen med brasan var syftet att bränna upp så mycket av monstret som möjligt även om flera gruppmedlemmar var förklädda monster då. Även innan den nuvarande scenen var syftet att bränna upp det sista monstret men återigen finns ingen säkerhet om att varelsen är helt besegrad. Just därför är närbilden effektiv eftersom tittaren kommer nära MacReady och får möjlighet att uppleva hans fruktan.⁹⁴ Paranoian som skapades på grund av monstret är fortfarande kvar trots att monstret i fråga verkar blivit dödat.

Childs sätter sig ner motsatt till MacReady och det skapar ett bildligt band som inte visades i den tidigare scenen med brasan. Nämligen gemenskap. Tittaren kommer lika nära båda karaktärerna genom kompositionen och det stärker faktumet att det inte spelar roll om någon av dem är ett monster då de båda är i en hopplös situation oavsett. Genom att visa en närbild på Childs som motbild till

⁹³ Ibid, 27.

⁹⁴ Katz, 1991, 123-124.

MacReady likställs deras öden. Eftersom båda männen är centrerade precis vid sidan av bildernas mitt och motsatt varandra ligger all uppmärksamhet på dem. Ljussättningsvis lyser eldskenet på MacReady så att röken från hans andning är tydlig vilket bekräftar hur kallt det är. Paranoian monstret skapade gestaltas alltså som att den finns kvar men överkommer ändå inte grymheten hos det kalla klimatet vilket kan anses vara lika skrämmande. En sista återgång till den vida helbilden på basen stärker detta. Filmen övergår därefter till svart och eftertexter vilket lämnar publiken med samma känsla av hopplöshet och därmed också skräck som karaktärerna känner. Karaktärerna har inte fått alla svar och det får inte heller publiken som blir lämnad med bilden av en brinnande bas i en kall ödemark.

Slutdiskussion

Analysens resultat

Genom att undersöka scener ur *The thing* har det varit möjligt att objektivt kunna konstatera vilka typer av bildkompositioner och ljussättningar filmen använt. Med hjälp av litteraturen samt logisk slutledning har det varit möjligt att diskutera innebörden av de använda verktygen. De aspekter som kunnat diskuteras och utvecklas används i detta avsnitt för att visa på överhängande tendenser och slutsatser.

Urvalet av scener visar på att bildmässig kontrast använts för att försöka åstadkomma oro och fruktan i första kapitlet. Kontrasterna har huvudsakligen varit mellan rörelse och brist på rörelse i den första sekvensen med hunden samt mörker och ljus i scenen där Fuchs vandrar med ett stearinljus. Kameraåkningarna används också konsekvent för samma ändamål i första kapitlet och utöver att åkningarna komponerar om bilderna används de också för att avslöja saker så som viktiga föremål eller döda kroppar.

Sekvenserna med varelsen använder alla olika ljussättningar för att gestalta monstret men alla använder också noggrann bildplacering för att monstret ska ge vissa intryck. I den första scenen i kapitlet är monstret mindre än människorna, i andra scenen är det lika stort som dem och i sista scenen är det större än överlevarna. Oavsett scen visas monstret från låga vinklar och grodperspektiv för att förmedla storhet. Ljussättningen i dessa scener anspelar också på monstrets egenskaper genom att hela tiden vara annorlunda. Varelsen ändrar skepnad och det gör även ljuset som visar monstret i svagt ljus för att delvis dölja det för att sedan visa upp monstret i taklampor som inte döljer något. Monstrets design i sig bortsett från ljus och bildkomposition har benämnts som skrämmande i litteratur och därför är det en intressant observation att ljussättningen på varelsen skiftar hela tiden.

Även i dessa sekvenser används kontraster i ljus och komposition men här används dessa för att åstadkomma chock och terror istället genom snabba rörelser som bland annat komponeras mot publiken. Chocken stärks också att repetition av bilder så att publiken förväntar sig ett visst resultat som när MacReady testar folks blod. Avskytropen har kunnat noteras också men denna har sällan varit knuten till bildkomposition eller ljussättning förutom att inåknings starkt vad som redan upplevs som avskyvärt i bild.

Det sista kapitlet visar på tydlig användning av närbilder och placering av karaktärer till en sida för att få fram rädslan karaktärerna upplever. Detta finns redan uttryckt i litteraturen eftersom närbilder gör publiken mer intim med vad de ser men vad analysen bidrar med är hur tom yta och implicerande ljus stärker effekten. Genom att återanvända kompositioner med tom yta skapas en förväntan i miljön som ger mer effekt än att bara få ett intryck för rädslan en karaktär känner. Det går också att konstatera hur filmen använder verktyg från en sorts scen till en annan. Resultatet är då att det som antyds i en scen får betydelse och perspektiv senare så som att hunden gick in i ett rum med en person och en senare scen visar en person sitta ensam på ett rum. På det sättet har filmen knutit samman flera av sekvenserna för att försöka skapa en naturlig utveckling av skräckens komponenter i filmen.

Användning och problematik

Resultatet enligt uppsatsens syfte går att ta i olika riktningar. En klarare bild av hur *The thing* gestaltar sin skräck skapas vilket är givet eftersom filmen låg i fokus för analysen. Tack vare uppdelningen av analysen finns syftespecifika resultat för uppbyggnad, varelsen och reaktion. Det gör det möjligt att använda uppsatsen som ett tydligt exempel på relationer mellan olika aspekter av skräckfilm. Eftersom analysen också visar resultatet av konsekventa kompositionsval och ljussättningar skapas en bild på hur olika typer av skräckscener kan knytas samman för att gestalta något gemensamt. Exempel på detta är scenerna med monstret där ljussättningen skiljer sig men vinklarna alltid stödjer att monstret har storhet och makt. Inom filmen själv finns alltså olika exempel på gestaltning av samma sak eller i all fall gestaltning av något liknande då just monstret i *The thing* byter skepnad.

Uppsatsens viktigaste användning är dock relationen mellan skräckaspekter och bildkomposition i kombination med ljussättning. Känslorna och stämningen som skräck bör försöka åstadkomma finns beskrivna och diskuterade. Likaså finns de praktiska verktygen för bildkomposition och ljussättning förklarade i utgiven litteratur. För att förstå skräck bättre krävs mellansteget där någon form av koppling mellan teori och praktik skapas. Känslorna och de fundamentala målen så som det monstruösa representerar det teoretiska medan bildkomposition och ljussättning representerar det praktiska. I flera fall så är kopplingen inte helt tydlig även inom uppsatsen vilket är ett problem som tas upp snart men vid flera tillfällen så erbjuder uppsatsen en förklaring på varför vissa bilder har den

effekt de har. Exempel på det är scenen där MacReady spelar in ett röstmeddelande och kompositionen lämnar tom yta som ges stark ljuskontrast vilket i sin tur stärker närvaron av ett monster. Det är inte givet att sådan komposition ska användas på det sättet men i *The thing* verkar det användas så. Genom sådana observationer fylls till viss del en kunskapslucka som finns. Det kan i sin tur användas av filmskapare eller akademiker som vill få en klarare bild av relationen mellan det teoretiska och det praktiska. Hur det kan användas är upp till individen men uppsatsens huvudsakliga värde utifrån egenskaperna som konstaterats verkar vara inspiration och stärkning av teori. Mönstren som kan ses i analysen visar på och stärker flera av de saker som teorin går igenom så som närvaron av något monstros. Scenerna som analyserats kan utan tvekan sägas försöka etablera eller förstärka närvaron av något monstros och just därför erbjuder uppsatsen exempel på hur en skräckfilm kan gå tillväga för att åstadkomma det ändamålet.

Filmen visar tydliga exempel på hur skräck kan gestaltas. Ett problem med detta är att filmen och dess analys endast visar exempel på skräckgestaltning och sällan visar på definitiva svar. Metoderna filmen använder som kommenteras är bara verktyg som kan användas men inte behöver eller måste användas. Det är förvisso inte konstigt eftersom film är ett brett medium där det är väldigt subjektivt vad som är bra och dåligt men eftersom analysen utgått från specifika teorier är det en brist i teorin och metoden att inte kunna presentera mer definitiva svar. En av bristerna uppkom utav själva kunskapsluckan som uppsatsen delvis försökt fylla. Bristen på litteratur om hur specifika metoder kan användas på ett visst sätt med målet att skapa skräck har gjort att material som annars kunnat kommenteras om filmen inte gått att underbygga. Metoden för att utföra analysen har i sig inte varit bristande i annat än att den inte delat upp verktygen för bildkomposition och ljussättning på något sätt men eftersom den istället delat upp analysen i olika stadier av skräck gör det inget. Att undersöka skräckkomponenter har varit syftet och då är det inte lika viktigt var olika verktyg används utan hur de används i förhållande till skräcken som önskas uppnås.

Något analysen däremot saknar är en tydligare anpassning till teorin. Eftersom skräckmomenten utgår från målet att skapa något monstros hade det potentiellt varit mer givande att ha fem sekvenser där varje sekvens representerade en skräcktrop. Något nuvarande upplägg gett däremot är flera exempel som kan underbygga och visa på genomgående mönster. Det finns naturligtvis för och nackdelar med olika utformningar av analysen samt olika avgränsningar av samma analys men det är givande att reflektera över vad som kunnat varit annorlunda med en annan utformning. Detsamma gäller urvalet av scener och filmer.

Fortsatt forskning

Även om uppsatsen tar upp relevanta ämnen och diskuterar dem finns aspekter om filmen och ämnet skräck som kan utvecklas. Filmens ljud diskuteras till exempel inte även om det var en medveten avgränsning. Det hade varit allt för mastigt för en uppsatts att hantera både bild och ljud då båda är mycket djupa ämnen men just därför är det ett område som kan diskuteras vidare.

Den huvudsakliga utvecklingen av ämnet ligger dock i valet av film. *The thing* är en film som är hyllad och omtalad vilket gör den till en bra källa för att undersöka skräckgenrens komponenter. Uppsatsen har däremot missat ett ypperligt tillfälle att diskutera de andra filmadaptionerna av boken *Who goes there?*. Förutom 50-talsfilmen *The thing from another world* gjordes också en nyversion av storyn 2011 som också heter *The thing*.⁹⁵ Det hade varit möjligt att göra en liknande analys men med ett urval av en scen från alla tre filmer för varje kapitel istället för tre från samma. Det hade inte bara visat en utveckling av skräckgenren men också gjort det möjligt att diskutera liknande användning av metoder mellan filmerna för att sedan konstatera vilken film som använt metoderna mest effektivt utifrån mål och resultat. Det urvalet hade också gett möjlighet att sätta alla exempel i ett större perspektiv då två filmer av liknande natur hade funnits att jämföra med. Återigen är fördelen med uppsatsens nuvarande form att det är möjligt att se tydliga mönster i Carpenters *The thing*. Att jämföra de olika filmversionerna är en möjlighet för vidare forskning. Eftersom tendenserna hos Carpenters *The thing* blivit undersökta i den här uppsatsen finns en god grund för hur den filmen kan tänkas förhålla sig till den första filmadaptionen och hur den tredje filmadaptionen kan tänkas förhålla sig till Carpenters film. Det vore fullt möjligt att göra samma undersökning som här på de två andra filmerna och sedan göra en fjärde undersökning som kombinerar de tre filmerna.

Vad som är tydligt är att uppsatsen har områden som kan undersökas ytterligare utifrån vad som redan upptäckts av den här undersökningen. Det är fullt möjligt att spåna vidare på skräckens utveckling som genre inom film samt skräckens konventioner och fundamentala komponenter. En viktig fråga att iså fall utveckla är varför vi blir skrämde. Oavsett om det är farliga miljöer eller det monstruösa. Monstret i *The thing* verkar i alla fall skrämde både publik och karaktärer. Huruvida dessa utvecklade studier skulle ge mer definitiva svar än den här uppsatsen gjort går inte att förutse. *The things* huvudperson MacReady har i filmens sista scen en passande respons på vad framtiden kan avslöja:

”Why dont we just wait here for a little while, see what happens”.⁹⁶

⁹⁵ *The thing*, 2011.

⁹⁶ *The thing*, 1982.

Källförteckning

Addison, Heather. "Cinema's Darkest Vision: Looking into the Void in John Carpenter's *The Thing* (1982)". *Journal of popular film and television*, vol. 41. no. 3 (2013): 154-166. DOI: 10.1080/01956051.2012.755488.

Bailey, Sara och Blake, Marc. *Writing the horror movie*. New York: Bloomsbury, 2013.

Barnett, Vincent. "'Instant Junk': The thing (1982), the box-office gross factor, and reviews from another world". *Horror studies*, vol. 9. no. 1 (2018): 99-117.

Block, Bruce. *The visual story creating the visual structure of film, TV and digital media*. 2. uppl. Burlington: Focal press, 2013.

Brown, Blain. *Motion picture and video lighting*. 2. uppl. Burlington: Focal press, 2013.

Brown, Blain. *Cinematography theory and practice image making for cinematographers and directors*. 2. Uppl. Kidlington: Focal press, 2012.

Carroll, Noël. *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990.

Fahy, Thomas. (red.). *The philosophy of horror*. Lexington: The University press of Kentucky, 2010.

Katz, Steven. *Film directing shot by shot visualizing from concept to screen*. Los Angeles: Michael Wiese productions, 1991.

Mral, Brigitte och Olinder, Henrik. *Bildens retorik i journalistiken*. Stockholm: Norstedts, 2011.

Sipos, Thomas. *Horror film aesthetics: Creating the visual language of fear*. Jefferson: McFarland & company, 2010.

The thing [Film]. Regissör: Carpenter, John. USA: Universal, 1982.

The thing [Film]. Regissör: Heijningen Jr, Matthijs van. USA: Universal, 2011.

Winter, Bodo. "Horror Movies and the Cognitive Ecology of Primary Metaphors". *Metaphor and symbol*, vol. 29. (2014): 151-170. DOI: 10.1080/10926488.2014.924280.

Worland, Rick. *The horror film an introduction*. Malden: Blackwell, 2007.