

Lunds Universitet
Språk- och litteraturcentrum
Filmvetenskap
Handledare: Lars Gustaf Andersson
2012-01-13

Jakob Åsell
FIVK01



Innehåll

Introduktion - Filmstil	s.3
Syfte & Frågeställning.....	s.4
Metod, & Stilanalysmodell.....	s.4
Stilanalys	s.6
Cloverfields Queasy-Cam - <i>Filmpresentation</i>	s.6
An Eye for Destruction – <i>Kamerans stil & roll</i>	s.6
Dogmezilla & The Blair Godzilla Project – <i>Filmhistorisk kontext</i>	s.9
Grodperspektiv – <i>Hollywoodnarration i handen på en amatör</i>	s.11
The Camera and I – <i>Förstapersonsperspektivet</i>	s.14
Den skakiga verkligheten – <i>Monsterfilmens realism</i>	s.16
Tematik	s.18
Från Nyhetsbilder till Blockbuster – <i>Cloverfield i skuggan av Tvillingtornen</i>	s.18
Undergångssymbolik – <i>Frihetsgudinnan</i>	s.21
En Monsterfilm för <i>YouTube</i> -generationen - <i>Kulturell kontext</i>	s.22
Slutdiskussion	s.23
Konklusion.....	s.27
Källförteckning	s.28
Bildförteckning.....	s.30
Referenser.....	s.31

Introduktion – Filmstil

Filmskapande handlar i allra högsta grad om att berätta en historia med bilder. Att en bild säger mer än tusen ord är en gammal klyscha som har resonans i filmstudier, och då i analysen av en films stilelement. I steget från manus till rörliga bilder ställs en filmskapare inför ett vägsval med oändliga valmöjligheter för hur iscensättningen skall ske, genom de val han eller hon gör får filmen sin personliga stil och narrativets beståndsdelar får olika betydelser, något som givetvis har stor betydelse för hur vi uppfattar en film eller filmsekvens.

David Bordwell gör i *On the History of Film Style* ett försök att mycket kortfattat förklara begreppet filmstil; "Style is, minimally, the texture of the film's images and sounds, the result of choices made by the filmmaker(s) in particular historical circumstances."¹ Genom att studera en films stilelement såsom ljudet, musiken, fotot eller dess mise-en-scène kan man förstå dess funktion och hur det samverkar med övriga stilelement för ett och samma syfte. Som David Bordwell och Kristin Thompson påpekar i *Film Art: An Introduction* kan stil väcka känslor, ge mening och betydelse åt vissa delar eller händelser i en film, det är där analysen kommer in.²

Hur påverkas vår filmupplevelse av en skakig kamera jämfört med en fast? Vad betyder det när en svartvit amerikansk 50-talsidyll får färg i *Pleasantville*?³ Hur kan man koppla Bollywoodfilmernas visuella stil till dess ursprungsland? Och vilka filmiska tekniker gör att vi kan se skillnad på en film av Wes Anderson och Wes Craven? En stilanalys ger oss svaren.

¹ Bordwell, David, *On The History of Film Style*, Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press, 1997, s.4

² Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film Art: An Introduction*, 8. ed., New York: McGraw-Hill Education, 2007, s.316

³ *Välkommen till Pleasantville*, Gary Ross, 1998

Syfte & Frågeställning

Som filmrecensent har jag ibland avfärdat en film med några korta välformulerade meningar, vilket lockat till både skratt och arga brev. Det har även hänt att jag själv irriterat mig på hur retsamt reflexmässigt filmer med nyskapande ambitioner kan sågas i pressen. När vissa kritiker sammanfattade kameraarbetet i Matt Reeves film *Cloverfield* från 2008 som en trendig gimmick eller en estetisk fluga så kände jag spontant att de tagit en analytisk genväg. Givetvis har de rätt i att en fejkad handkamera-vy varit ett trendgrepp i tiden sedan den banbrytande lågbudgetskräckfilmen *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999), men jag vägrar gå med på att kamerans roll och funktion slutar där - även om recensionernas teckenantal gör det.

Hur en films stilelement kan understödja en films motiv, väcka vissa känslor och kopplas till formen och tematiken ska jag försöka undersöka och illustrera på följande sidor. Jag har valt att granska och dissekera kameraarbetet i *Cloverfield*, en gammal hederlig monsterfilm i nya kläder som uteslutande filmats i pseudo-dokumentär stil med en skakig handkamera. Ett annorlunda och nyskapande val inom genren vars funktion jag tänkt gräva efter.

Den uppenbara effekten av handkameran är givetvis att det begränsade perspektivet och den annorlunda filmstilen bidrar med en nerv till en redan fartfylld berättelse. Mer intressant att titta närmare på är hur stilen inverkar på narrativet och vice versa, och om filmstilen som blir allt vanligare ger uttryck för någon form av zeitgeist. Detta kommer jag att granska. Jag kommer även att undersöka kamerans skiftande roll, vilken funktion den har för filmupplevelsen, vad den ser och inte ser och vad detta kan tänkas representera, samt hur denna katastroffilm på Manhattan, inspelad bara några år efter 11:e september-attentaten, hanterar det svåra ämnet.

Min hypotes är att jag genom min stilanalys av kameraarbetet ska kunna se på filmen ur ett nytt ljus genom devisen: ”En bild säger mer än tusen ord” vilket inte hunnits med i recensionerna. Min centrala frågeställning som jag utgår ifrån och ämnar besvara blir därmed: Vilken funktion har fotot i *Cloverfield*?

Metod & Stilanalysmodell

Den analysmetod jag använt som grund till min uppsats är en generell modell för stilanalys hämtad ur Bordwells och Thompsons *Film Art: An Introduction*⁴. Jag har valt en relativt enkel analysmodell som utgångspunkt för att sedan, med stöd av- och i diskussion med andras material kring filmen försöka komma fram till ett svar på min frågeställning. Detta kommer ske i jämförelse med filmer som har ett liknande kameraarbete för att se om filmen är en del i en större rörelse, även om *Cloverfield* förblir min primärkälla.

⁴ Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film Art: An Introduction*, 8. ed., New York: McGraw-Hill Education, 2007, s.314-316

För att hitta ett bra perspektiv på filmstil i min analys har jag inspirerats av John Gibbs bok *Mise-en-Scène: Film Style And Interpretation*,⁵ men analysmodellen är hämtad från *Film Art*. Nedan redogör jag för de fyra generella stegen som Bordwell och Thompson tar upp i *Film Art* för att analysera filmstil:

Steg 1 går ut på att se på filmen som en helhet för att förstå hur den är berättad, hur filmskaparna till exempel manipulerar tid, rum och kausalitet för att berätta sin historia. I korthet att försöka förstå helheten för att lättare kunna förstå filmen på detaljnivå.

Steg 2 går ut på att identifiera framträdande filmiska tekniker. Kameraarbete, ljussättning eller klippningstekniker som definierar filmen och spelar en central roll för hur vi som tittare uppfattar filmen. Vad som kan betraktas som framträdande beror dock på granskarens syfte, understryker Bordwell. Vill man genom en stilanalys belysa hur en film bekräftar stilistiska förväntningar och följer genrekonventioner genom till exempel användandet av kontinuitetsklippning, för att kunna placera filmen i ett visst fack ser man antagligen efter mindre framträdande stilistiska tekniker än om man söker förklaringar till mer oväntade tekniker som inte kan undgå tittarens uppmärksamhet. I mitt fall är det senare alternativet mest aktuellt.

Steg 3 blir sedan att titta på hur detta stilelement används, hur stilistiska grepp repeteras, varieras och utvecklas under filmens gång. Möjligen söker man med hjälp av vissa tekniker understryka filmens tematik eller en utveckling i narrativet, som en kamera som scen för scen rör sig närmare två karaktärer under en film allteftersom deras relation fördjupas, för att understryka just detta.

Steg 4 handlar slutligen om att föreslå funktioner för denna framträdande filmiska teknik och sättet den används på. Här ser granskaren efter vilken roll stilmedlet spelar i filmens övergripande form. Hur påverkar stilknepen vår filmupplevelse?

Filmstil kan förstärka en films emotionella aspekter, musiken i ett romantiskt drama kan locka fram tårar och klippningen i en thriller kan få en att bita på naglarna. Stil kan även skapa mening. Bordwell understryker dock att det inte finns något uppslagsverk för stilmedels betydelser, att grodperspektiv inte automatiskt betyder makt. Varje film måste granskas i sin helhet för att se vilken roll stilmedlet spelar i just den filmens form. Stil kan även styra vår uppmärksamhet, tydliggöra något eller komplicera vår perception av något i filmen. Genom att fokusera på hur vi som tittare upplever en viss typ av stilgrepp som används metodiskt i en film och försöka se på tänkbara alternativ till detta grepp kan den som tolkar stilmedel komma närmare pudelns kärna, funktionen av de tekniska valen i en viss film.⁶

⁵ Gibbs, John, *Mise-en-Scène: Film Style and Interpretation*, London: Wallflower, 2002

⁶ Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film Art: An Introduction*, 8. ed., New York: McGraw-Hill Education, 2007, s.314-316

Stilanalys

Cloverfields Queasy-Cam – *Filmpresentation*

I filmen, som utger sig för att bestå av innehållet från en upphittad videokassett förvandlas huvudpersonen Robs avskedsfest till en flykt på liv och död genom ett Manhattan i lågor när staden attackeras av ett mystiskt monster, något som däremot inte stoppar Rob för att ge sig in i kaoset för att rädda sin försummade kärlek Beth, ett upplägg som för tankarna till ”taglinen” i John Carpenters *Escape from New York (Flykten från New York, 1980)*; ”*Breaking out is impossible – Breaking in is insane.*” Även Frihetsgudinnans avhuggna huvud som de möter på gatan efter att explosioner skakat festen, för tankarna till den filmens klassiska poster.

Allt börjar i en lägenhet vid Central park där kärleksparet Rob och Beth vaknar upp tillsammans och bestämmer sig för att åka på en dagstur till tivolit på Coney Island, handkamerans datumvisare berättar för oss att det är april. I nästa klipp är det maj och Rob är på väg att lämna livet i New York för ett jobb i Japan. Kameran hamnar i händerna på Robs dumsnälle bäste vän Hud som får i uppdrag att filma festen, ovetande om att hans festfilm plötsligt ska förvandlas till en överlevnadsskildring.

An Eye for Destruction – *Kamerans stil & roll*

Cloverfield inleder med en informationsruta som berättar att videomaterialet tillhör det amerikanska försvarsdepartementet och att det upphittats vid platsen som tidigare var känd som Central Park. Kassetten består av två lager, en originalinspelning från april som i prologen presenterar oss för paret Rob och Beths lyckliga dag på väg till Coney Island som överspelats en månad senare av Hud i form av festfilmen som urartar.

Likt found footage-släktingen *Paranormal Activity* (Oren Peli, 2007) filmades delar av materialet av skådespelarna själva, T.J. Miller som spelade Hud sprang runt med en lättare handkamera vars film står för ungefär en åttondel av den slutgiltiga filmen, för scener med visuella effekter som krävde en högre upplösning använde en kameraman utklädd till Hud en betydligt tyngre professionell digitalvideokamera på ett sätt som fick det att se ut som om kameran var liten och lätt.⁷

The main idea was to make the camera feel like it was a little Coke can and not some giant camera on an operator's shoulder. - *Michael Bonvillian, fotograf, Cloverfield*⁸

⁷ Thompson, Anne ”Scare Fare Wears 'Blair' Flair”, *Variety*, Nr.7, 13-01-2008, s.20

⁸ Witmer, Jon D. ”Some Kind of Monster”, *American Cinematographer*, 2008:3 s.38

Filmens kamerarörelser är skakiga, instabila och ryckiga, vilket ökar i intensitet i takt med att paniken och desperationen sprider sig. Fotot är blekt och osminkat i dåligt ljussatt festmiljö, bilden är digitalt steril och påminner om de danska Dogma-filmerna. Huds ovana i rollen som kameraman understryks direkt när han får kameran då han inte förstår skillnaden på inspelnings- och zoom-knappen.

Bildkompositionen är sällan snygg, när Rob anländer till festen hamnar vi tittare, genom kameran bakom en massa vänner i dörren som håller upp mobilkameror framför Hud och vi får bara se glimtar av Rob. Likadant är det med monstret, vi ser en fot här, lite rök där och mer dånande ljud från fjärran än välkomponerade tydliga bilder av denna mystiska jättevärelse. Det är inte Steven Spielberg som håller i kameran utan Hud, som ibland knappt vågar filma det som händer utan istället glömmer bort att kameran rullar och springer för sitt liv medan publiken får en skakig åktur.

Jag minns själv hur sjösjuk jag kände mig efter att ha upplevt *Cloverfield* för första gången på en av Londons största biodukar. I det stora formatet är mobilkameraestetiken en ny och minst sagt omskakande upplevelse. Men jag var knappast ensam om åksjukan, I USA gick det till och med så långt att biografkedjan *AMC* hängde upp varningslappar i sina biografier efter att flera besökare tvingats lämna salongen för att spy eller på grund av att filmens skakiga foto triggat migränattacker. Skyltarna varnade för att filmen kunde medföra biverkningar såsom åksjuka, då filmupplevelsen kunde liknas med en åktur i en berg- och dalbana.⁹

I Huds händer blir kameran inledningsvis ett narrativt verktyg som presenterar oss för vem som är vem på festen och vilken relation de har till Rob då Hud går omkring och spelar in videohälsningar till Rob. Den subjektiva kameran blir även en förlängning av Huds person, som ofta nonchaleras av festens lite hippare besökare, och genom hans in-zoomningar på en av den vackra Marlena förstår vi även vem han håller ögonen på den kvällen. Som Henry K. Miller påpekar i sin *Sight & Sound*-artikel är Hud den karaktär vi ser minst av men samtidigt den vi lär känna bäst, eftersom att han likt många andra hemvideo-fotografer bjuder på ett eget kommentarsspår till allt som sker.¹⁰

Kassetten presenterar oss även metafilmiskt för Rob och hans relation till Beth när han anländer till festen. Vi får klart för oss att förhållandet till Beth spruckit och Rob blir irriterad när han inser att Hud inte bytt kassett i hans videokamera och minnesbilderna med sentimentalt värde därmed blir överspelade. Innan helvetet bryter loss används kameran även för att skapa ofrånkomlig komik då Hud i smyg har kameran igång när han lyssnar till det senaste skvallret om Rob och Beth i köket, vilket han lovar att hålla tyst om men strax efteråt springer runt och berättar för halva festen

⁹ Dellorto, Danielle, "Scary movie making viewers sick", *CNN Health*, http://articles.cnn.com/2008-01-24/health/movie.sickness_1_motion-sickness-vertigo-viewers?_s=PM:HEALTH, 2008-01-24

¹⁰ Miller, Henry K., "Cloverfield.", *Sight & Sound*, Nr.4, 2008, s.52

med kameran rullandes, ett ”fyllefilmande” på en kassett som sedan var tänkt att ges till Rob som present. När festen sedan plötsligt avbryts av explosioner på södra Manhattan skiftar kamerans roll direkt från festskildrare till terrordokument och ögonvitnesskildring.

Som Bordwell och Thompson skriver så interagerar stil och narrativ med varandra,¹¹ men i *Cloverfield* blir kameran som stilmedel mer än ett berättarverktyg som vävs samman med filmens form, den är med och aktivt formar historien som en narrativ agent. Den räddar karaktärernas liv från monster när de flyr ner i tunnelbanetunnlarna genom att lysa upp och visa vägen ut ur mörkret med dess lampa och nattläge, men blir slutligen även deras död när de i slutminuterna ombord på en helikopter stannar upp för att filma monstret, som då attackerar dem, varpå helikoptern störtar i Central Park. Denna besatthet av att filma allt, som slutligen blir deras död återkommer jag till längre fram.

Användandet av kameran som ögon mörkret är ett effektivt modernt skräckverktyg som återfinns i skräckfilmen *The Descent* (*Instängd*, Neil Marshall, 2005) och den spanska skräckfilmen *[REC]* (Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007) där det begränsade synfältet genom handkamerans gryniga nattläge skapar en stark känsla av utsatthet. Fragmenten av originalinspelningen från den lyckliga dagen på Coney Island som återkommer när Hud tillfälligt slår av kameran står i stark kontrast mot den intensiva scenen i tunneln, strax innan.

Many filmmakers plan the style of the film to reflect on the progression of the story.

*Bordwell & Thompson*¹²

David Bordwell konstaterar i sin artikel *A Behemoth from the Dead Zone* om *Cloverfield* hur Huds amatörmässiga kamerahantering ofta förklarar dessa glapp i festfilmen. Som när Hud först får kameran och vi hör honom säga att han inte har en aning om hur den fungerar varpå filmen klipps till originalinspelningen där Beth och Rob sitter på tunnelbanan på väg till Coney Island, vilket antyder att Hud råkat komma åt knappen som spolar framåt filmen.¹³

I *Film History: An Introduction* kontextualiserar Bordwell och Thompson *Cloverfield* och dess foto i en tid där filmskapare leker med det nya digitala filmmediet och även bygger in digitalvideos egenskaper in i filmen, som när regissören Tony Scott hoppar mellan scener genom att efterapa kamerans snabbspolningsfunktion i *Déjà vu* (2006), ett knep som återfinns även i *Cloverfield* när Hud ska visa de andra bilderna han lyckats fånga av monstret och spolar tillbaka filmen, ett smart och lekfullt sätt att skapa en känsla av att vi faktiskt ser en oredigerad DV-film.¹⁴

¹¹ Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film Art: An Introduction*, 8. ed., New York: McGraw-Hill Education, 2007, s.312

¹² Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film Art: An Introduction*, s.313

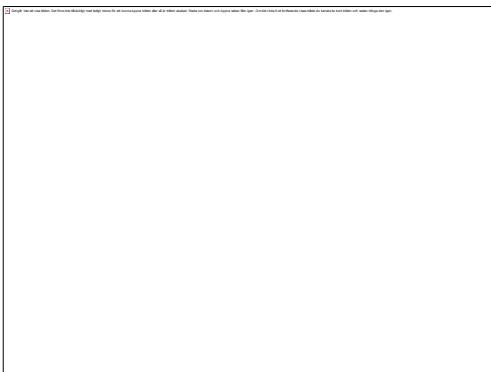
¹³ Bordwell, David, "A Behemoth From The Dead Zone", *Observations On Film Art*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/01/25/a-behemoth-from-the-dead-zone/>, 2008-01-25

¹⁴ Thompson, Kristin & Bordwell, David, *Film History: An Introduction*, 3. ed., Boston, Mass.: McGraw-Hill, 2009, s.722

Att kameran intar en subjektiv roll sätter även sin prägel på manuset. Eftersom vi får följa de små skrikande människorna som annars mest syns i periferin i monsterfilmer ligger ovissheten, paniken och hjälplösheten i fokus – här finns inget utrymme att hoppa mellan scener utanför stridens hetta, bygga upp sidohistorier om det politiska spelet eller på något sätt få en överblick över kaoset. Vi är i kaoset, därför klipps många genreklyschor bort per automatik.

Dogmezilla & The Blair Godzilla Project – *Filmhistorisk kontext*

Bild 1. *Gojira* (1954)



Med amerikanska smeknamn som "*The Blair Godzilla Project* och *Dogmezilla* kommer *Cloverfield* inte utan filmiska referenspunkter.¹⁵ *The Blair Witch Project*, anses idag vara en modern klassiker som bröt ny mark inom skräckgenren på mängder av plan. Dess kontroversiella virala marknadsföringskampanj som Henry Jenkins skriver om i *Konvergenskulturen* har influerat mängder av

filmskapare att använda nätets interaktiva potential för att sälja en film,¹⁶ ett knep som även *Cloverfield* anammat i sin mystiska marknadsföringskampanj.

Men släktskapet slutar inte där. Att trots minimal budget kunna nå en världspublik har inspirerat mängder av filmskapare att pröva lyckan genom att filma med lätta 16mm kameror likt *Blair Witch Project*-regissörerna eller vända den ultraportabla digitala videokamerans amatörmässiga filmkvalitet till något positivt – mer autencitet. På så sätt blev den pseudo-dokumentära *Blair Witch Project* ett sorts Dogma-manifest för skräckgenren och upplivade found footage-traditioner som inom genren legat begravda sedan *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980).

Redan på 60-talet började det komma fiktionsfilm som presenterade sig som videomaterial av verkliga händelser ur det perspektivet som kameramannen upplevt det.¹⁷ Under 00-talet fullkomligt exploderade den nygamla filmstilen med massvis av skräckfilm som utgav sig för att vara upphittat videomaterial som skildrar hiskeliga händelser; *Paranormal Activity*, *[REC]*, *Diary of the Dead* (George A. Romero, 2007) och *Trolljegeren (Trolljägaren)*, André Øvredal, 2010) är alla exempel på framgångsrika lågbudgetskräckfilmer som delar samma skakiga foto i jakt på närvarokänsla, och ämnar därigenom givetvis att väcka kalla kårar hos sin publik.

¹⁵ *The Blair Godzilla Project*: Rahner, Mark, "The Seattle Times, Movie review "Cloverfield", It's "The Blair Godzilla Project", *The Seattle Times*, 2008-01-18, *Dogmezilla*: Turner, Pete, "Cloverfield - JJ's Viral Baby Delivers on The Hype", *Total Film*, 2008-02-01

¹⁶ Jenkins, Henry, *Konvergenskulturen: Där gamla och nya medier kolliderar*, Göteborg: Daidalos, 2008, s.107

¹⁷ Bordwell, David, "A Behemoth From The Dead Zone", *Observations On Film Art*

Två regissörer som applicerat handkamera-fotot på konventionella genrefilmer med liknande ambitioner som Matt Reeves är George A. Romero i sin *Diary of the Dead* och Brian De Palma med *Redacted* (2008). Romero utnyttjar handkameran i handen på en amatörfilmare som hamnar mitt i en zombieinvasion för att, som i hans tidigare zombiefilmer sprida samhällssatir och kritik, denna gång genom med en drift med dagens nya mediakultur. De Palmas kontroversiella *Redacted* satte handkameror i händerna på amerikanska militären i Irak för att ifrågasätta sanningshalten i skildringarna av kriget, han blandar videomaterial från internet med eget material men likt både *Diary of The Dead* och *Cloverfield* rör det sig om fiktion berättat ur ett förstapersons-perspektiv, fiktion som poserar som icke-fiktion.

Knappt ett decennium efter sin trendsättande föregångare *The Blair Witch Project* hade den skakiga filmtrenden nått världens största biodukar genom *Cloverfield*, en storproduktion med över 400 gånger så stor budget som ”*Blair Witch*”, skapad av en av Hollywoods idag mäktigaste producenter J.J. Abrams.¹⁸ Båda filmerna utger sig för att vara upphittade videoband, har okända skådespelare i rollerna och skildrar likartade panikflykter från mystiska faror. Faror som man bara skymtar ibland, fantasin får sedan fylla i luckorna.

Två filmers stil kan skilja dem åt, även de som tillhör samma genre. Många kritiker har liknat *Cloverfield* vid *Godzilla* (Roland Emmerich, 1998), vilket är fullt förståeligt, *Cloverfield* har mycket att tacka det gamla japanska filmmonstret för och filmerna delar samma grundpremiss, men *Godzilla* och *Cloverfield* skiljer sig markant åt stilmässigt på grund av det annorlunda perspektivet och kameraarbetet vilket gör att Matt Reeves rent stilmässigt har starkare släktskap till andra filmer, därav smeknamn som ”*Dogmezilla*”.

Kritiker som Anthony Lane i *The New Yorker* tar upp filmens svallande kärlek till sin genre, och menar helt riktigt att *Cloverfield*, bakom sitt moderna polerade skal egentligen är en monsterfilm av den gamla skolan.¹⁹ Filmer som Ray Harryhausens *The Beast from 20,000 Fathoms* (*Skräcködlan*, 1953) och *Them!* (*Spindlarna*, Gordon Douglas, 1954) tackas även av i eftertexterna, antagligen som en hattlyftning till filmens ursprung och förfäder, men även på grund av att bilder från dessa filmer flimrar förbi, knappt märkbart i glapp mellan olika scener.

Även om science fiction-genren på 50-talet inte alls hade samma status som idag, utan bestod av lågbudgetproduktioner, ofta inspirerade av tidens tonårsinriktade genrelitteratur så räknas årtiondet ofta som en klassisk era för science fiction-genren. Tematiken i filmerna anspelade ofta på dåtidens rädslor, däribland det rådande kärnvapenhotet under Kalla Kriget.²⁰

¹⁸ Internet Movie Database (IMDb), *Cloverfield*, <http://www.imdb.com/title/tt1060277/>, 2011-12-12

¹⁹ Lane, Anthony, ”Mosterous Times”, *The New Yorker*, 2008-01-28

²⁰ King, Geoff & Krzywinska, Tanya, *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*, London: Wallflower, 2000, s.4

Intressant att notera är att det som dessa tre klassiska 50-talsfilmer, som *Cloverfield* lyfter på hatten till (*The Beast from 20,000 Fathoms*, *Them!* och *Gojira (Godzilla – Monstret från havet*, Ishirô Honda, 1954) har gemensamt är att hotet i alla filmerna kommer ur människans egna skapelser, inte

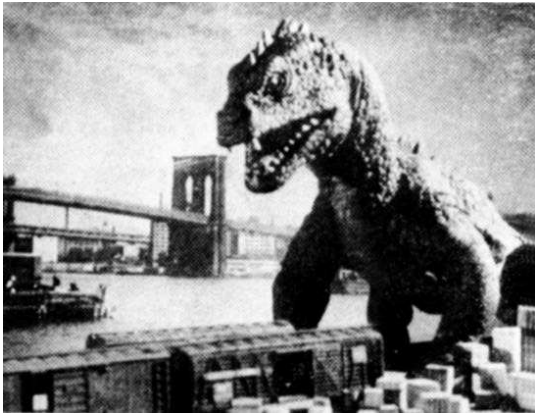


Bild 2. *The Beast from 20,000 Fathoms*

sällan som resultat av experiment med radioaktiva ämnen.²¹

Längre fram kommer jag ta upp kopplingen mellan *Cloverfield*-monstret och terrorattentaten den 11 september 2001. Om monstret här representerar terrorhotet, kan man möjligen tolka det som att även detta hot är Amerikas eget självskapade, okontrollerbara monster?

Grodperspektiv – *Hollywoodnarration i handen på en amatör*

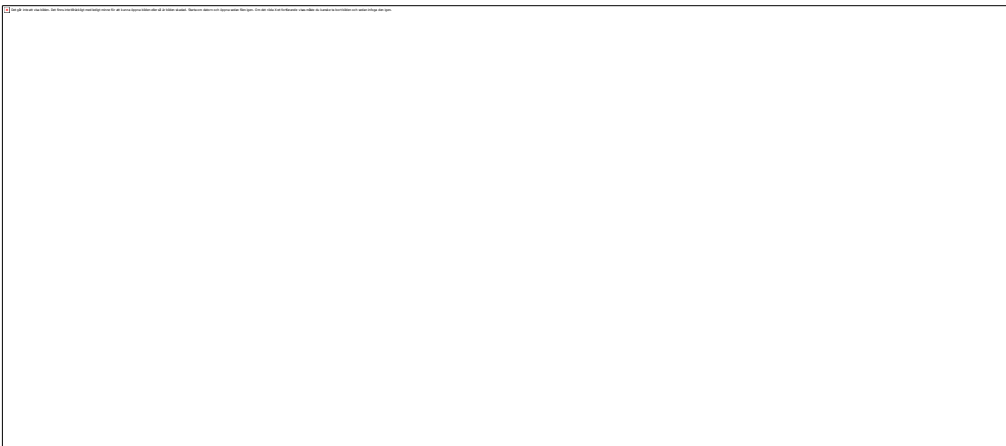


Bild 3. *Cloverfield*

I det här avsnittet kommer jag undersöka hur det begränsade perspektivet inverkar på berättandet av en monsterfilm och hur filmskaparna korsar handkamerafotot med en klassisk Hollywoodnarration.

Stilen som används i regi och foto lämnar *Cloverfields* tittare lika aningslösa inför händelserna som filmens karaktärer. När vi som åskådare aldrig får sitta på första parkett då något viktigt händer, får en välkomponerad bild av monstret eller får byta perspektiv blir Huds kameralins vårt enda verktyg för att tolka och förstå händelserna. Skräcken i att inte veta vad som hotar förstärks som resultat, precis som närvarokänslan.

Avsaknaden av vidvinkel, överblicksbilder eller genrebekanta scener från något amerikanskt försvarshögkvarter som informerar tittaren om situationen understryker det begränsade perspektivet.

²¹ King, Geoff & Krzywinska, Tanya, *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*, London: Wallflower, 2000, s.4

I *Cloverfield* får vi den lilla människans perspektiv från de som annars bara syns springandes nere på marken i monsterfilmer, de som bara vill rädda sitt skinn. Det berättande som perspektivet ger kallar Bordwell och Thompson för ”restricted narration”, det vill säga när publikens vetskap om händelseförloppet är begränsat till vad en karaktär, eller här en liten grupp av karaktärer vet.²² Hur modiga och vackra filmens hjältar än framställs, så är de i motsats till genrekonventionerna inte inblandade i kampen mot monstret och vi som tittare har heller ingen vidare inblick i hur den kampen går.

Som David Bordwell skriver i sin artikel *A Behemoth from the Dead Zone* är fördelarna med detta perspektiv i den här sortens film ganska uppenbara, man bygger upp spänning genom att publiken aldrig vet mer än karaktärerna och fantasin får göra sitt när man inte får någon ordentlig bild av hotet samtidigt som det närgångna perspektivet möjliggör ett mer intimt och känslomässigt engagemang i karaktärernas öden.²³

Bildberättandet känns möjligen fragmentariskt och osar helt avsiktligt av amatörvideo, men strukturen är noga uttänkt i linje med ett klassiskt Hollywoodnarrativ. Filmen öppnar med en romantisk scen mellan Rob och Beth i hennes lägenhet intill Central Park med videokameran som vittne och avslutas då de återförenas ensamma i varandras armar inför kameran, denna gång under en bro i Central Park i väntan på slutet då Manhattan ska bombas. Deras sista ord till varandra blir ”I love you.” Filmen både öppnas och avslutas på så vis med att de spelar in hälsningar till kameran, och kärlekshistorien knyts ihop trots att världen går under omkring dem. Däremellan har vi en klassisk historia, nästan i form av en saga om en hjälte som trotsar ett monster för att rädda sin älskade i nöd som sitter fast i ett torn mitt i mörkrets hjärta.

Denna historia berättas genom en kreativ lek med det digitala filmmediet där Matt Reeves korsar amatörfilmens till synes kaotiska utförande med Hollywoodfilmens precisa struktur. *Cloverfield* är en film med dubbla lager, i dubbel bemärkelse. Dess parallella inspelningar är ett nytt grepp bland found footage-filmerna där DV-kamerans egenskaper används för att ge filmen en narrativ struktur, kamerans datum- och tidvisare bringar till exempel ordning bland temporala ellipser. Originalinspelningen från Rob och Beths romantiska utflykt till Coney Island som både inleder och avslutar filmen agerar indirekt både prolog och epilog samt sätter tonen för kärlekshistorien som ligger till grund för resten av historien och motiverar Robs vilja att återförenas med Beth. På vissa internetforum spekuleras det även i om epilogen från pariserhjulet på Coney Island avslöjar något om monstrets bakgrund då vissa säger sig kunna se något slå ner i havet ute vid horisonten.²⁴

²² Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film Art: An Introduction*, 8. ed., New York: McGraw-Hill Education, 2007, s.93

²³ Bordwell, David, "A Behemoth From The Dead Zone", *Observations on Film Art*

²⁴ Internet Movie Database (IMDb), *Cloverfield*, <http://www.imdb.com/title/tt1060277/>, 2011-12-12

Eftersom att filmen trots allt är en Hollywoodproduktion med en central kärlekshistoria så måste ju vissa bitar visas, men utan att det känns planerat. Den problematiken löser man bland annat genom att luta kameran lite slappt åt sidan och visa känsloutbrott med slarvig bildkomposition för att undvika känslan av att Hud hänsynslöst trycker upp kameran i ansiktet på de omkring honom. Att Hud dock missar centrala bitar i kärlekshistorien mellan Rob och Beth, kan åtminstone inledningsvis förklaras genom hans besatthet av att följa och filma Marlena.

Filmens huvudfotograf Michael Bonvillian förklarar sin tanke med fotot:

We wanted to shoot like Hud is really scared and sometimes forgets he even has the camera – he might shoot upside-down into a car grill, where you see the reflection of an explosion.²⁵

Tempot från en Hollywoodproduktion finns där, Huds kamera lyckas gång på gång hamna i händelsernas centrum, medan transportsträckor där gänget bara promenerar klipps bort då Hud stänger av kameran tillfälligt. Trots de långa tagningarna (David Bordwell räknade till ca 180 tagningar, vilket ger en snittid på ungefär 24 sekunder per tagning, jämfört med medellängden på 2-5 sekunder inom dagens Hollywoodfilm)²⁶ så känns fotot sällan släpigt och sövande som hemvideofilmer har en tendens att göra. En found footage-film som stilmässigt inspirerats tydligt av *Cloverfield* är norska *Trolljegeren* om ett gäng filmstudenter som stöter på troll i den norska vildmarken. Men till skillnad mot *Cloverfield* dröjer sig kameran där kvar ännu länge i varje tagning för att noggrant följa protagonisternas reaktioner och de troll de får syn på, här blir sävligheten i amatörfotot en tydligare verklighetsfaktor än i *Cloverfield*.

För att få kontinuitet mellan scenerna har Bordwell även noterat mängder av ”hooks” (bryggor över klippen), som när Hud säger ”- I'll walk in the tunnels.” och kameran klipper till när karaktärerna går i tunnlarna.²⁷ Det är ett enkelt knep för att skapa en kontinuitet som håller tittaren fokuserad på vad som berättas istället för hur det berättas. Men i det stora hela är filmstilens mål här inte att dölja filmens form, som i konventionell fiktionsfilm, då filmens form och foto här i sig är en del av diegesen. Målet här för filmskaparna är istället att framhäva filmskapandets amatörmässighet och defekterna i en obehandlad film, för att suddas ut alla tankar på fabrikation. Idealet är på så vis en ofärdig film, vilket jag kommer utveckla längre fram i avsnittet ”Den skakiga verkligheten”.

²⁵ Witmer, Jon D. ”Some Kind of Monster”, *American Cinematographer*, 2008:3 s.37

²⁶ Bordwell, David, ”A Behemoth From The Dead Zone”, *Observations on Film Art*

²⁷ Ibid.

The Camera and I – Förstapersonsperspektivet



Bild 4. *Cloverfield*

Det subjektiva kameraperspektivet i *Cloverfield* är inget vanligt grepp inom långfilmen, tittar man däremot på dator- och tv-spel så kan man konstatera att två kameravinklar dominerande, Third-Person Shooter (TPS), där kameran svävar strax ovanför och bakom ens spelkaraktär och First-Person Shooter (FPS), där kameran har ett förstapersonsperspektiv. Will Brooker resonerar kring dessa kameravinklar i *Cinema Journal*:

FPS-perspektivet hittas ibland i science fiction- och skräckfilmer när vi får ta positionen av ”de andra”; när vi upplever Terminators digitala scanning av en bar (*Terminator*, James Cameron, 1984), Predators infraröda blick (*Rovdjuret*, John McTiernan, 1987) och vi ser RoboCop vakna till liv som maskin (*RoboCop*, Paul Verhoeven, 1987). Alternativt kan vi få samma förlängda vy som filmens protagonister genom en kikarvy som i *Star Wars (Stjärnornas Krig)*, George Lucas, 1977) eller genom James Stewarts kameralins i *Rear Window (Fönstret åt gården)*, Alfred Hitchcock, 1954).

Vidare menar Brooker att förstapersonsvyn är en del i den konventionella filmens verktygslåda, men likväl är det ett verktyg som sällan används. I förhållande till tv-spelsmediet så är den närmast sällsynt. I tv-spelens värld är förstapersonsvyn konstant, en illusion som aldrig bryts mellan start och död. Detta perspektiv har testats så få gånger i filmhistorien att det går snabbt att lista försöken: De mest kända exemplen är noir-filmen *Lady in the Lake (Kvinnan i Sjön)*, Robert Montgomery, 1947) och scenerna ur *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995).²⁸ *The Blair Witch Project* och *Cloverfield* är bland det närmaste man kan komma till långfilmer ur ett konstant förstapersonsperspektiv, med skillnaden att vyn är kamerans och inte ögats, en kamera som kan skakas, sättas ner och byta ägare. David Bordwell kallar perspektivet för

²⁸ Brooker, Will, Nedkortad översättning av artikeln: ”Camera-eye, CG-eye: Videogames and the 'Cinematic' ”, *Cinema Journal*, Nr. 3 2009

”medierad förstapersonsvy”.²⁹ Skillnaden är märkbar i förhållande till den mjuka stadiga förstapersonsvyn i spel där den virtuella kameran i det närmaste upplevs som inbyggd bakom hornhinnan på karaktären vi följer, menar Brooker.

Den brittiska komediserien *Peep Show* (Jesse Armstrong, 2003-) lät sina tittare flytta in i karaktärernas huvud med en FPS-kameravinkel och karaktärernas tankar som ljudspår, till stor komisk effekt. Regissören Gaspar Noé testade även greppet för att med hjälp av moderna digitala effekter försöka återskapa den subjektiva upplevelsen av en drogtripp i sin kontroversiella film *Enter The Void* (2009) och i filmatiseringen av FPS-spelet *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005) slängde man in denna vy som en blinkning till spelet, även om filmen i stort bestod av konventionellt kameraarbete.

Vidare menar Brooker att den konventionella tv-spelskameran är närmare besläktad med konstfilmen än Hollywoodfilmen, att dess ”verklighets”-skildring är Bazinsk snarare än Eisensteinsk då den virtuella kameran visar allt som sker utan att blinka eller vrida undan och klipper först när spelet är slut.³⁰ Brooker utvecklar;

The FPS and TPS modes actually look nothing like a Tony Scott movie. As cinema, the videogame would be not youthful rebellion, but the mature challenge of the avant-garde.³¹

Möjligen kan en ny generation, uppväxta med tv-spelsberättandet känna större närvaro och verklighetskänsla genom en kamerastil som den i *Cloverfield*, med en förstapersonsvy som sällan klipper. Huruvida *Cloverfields* verklighetsvinkel är närmare besläktad med avantgardefilmen än Hollywoodfilmen lämnar jag öppet åt andras tolkningar, uppenbart är det dock att dess filmhistoriskt ovanliga perspektiv på många plan har mer gemensamt med tv-spelsberättandet än det konventionella Hollywoodberättandet, även om Reeves kreativt försöker förena dessa i sin film.

Idag har FPS-filmerna hittat ett nytt fönster tack vare att nya tekniska landvinningar. Nu har vanliga människor plötsligt råd med en portabel HD-videokamera i miniformat som kan fästas på ens hjälm vilket möjliggör helt nya sorters filmupplevelser. Genom extremsporter som skidåkning, fallskärmshoppning och surfing har dessa filmer fått ett rejält uppsving på *YouTube* då de ger oss tittare en upplevelse av extrem närvaro och känslan av att vara där i stundens hetta när någon fångas av en lavin på en bergssluttning eller hoppar mellan två hus med en skateboard. *Cloverfield* lånar närvaron från denna sortens film och kastar in tittarna i en än mer extrem situation.

²⁹ Bordwell, David, "A Behemoth From The Dead Zone", *Observations on Film Art*

³⁰ Brooker, Will, "Camera-eye, CG-eye: Videogames and the 'Cinematic'", *Cinema Journal*, Nr. 3 2009

³¹ Ibid.

Den skakiga verkligheten – *Monsterfilmens realism*

Redan i filmens första skälvande sekunder ämnar regissören Matt Reeves att bryta sig loss från de spelfilms-förväntningar som följer logotyperna för *Paramount Pictures* och *Bad Robot Productions*, genom att stämpla filmen som ”Property of the U.S Department of Defense” varpå en text klargör att kopiering av filmen är förbjuden och att materialet upphittats i området som tidigare var känt som Central Park. En autencitets-stämpel som givetvis är omöjlig att betraktas som äkta, men dock bär en ambition att framställa de bilder vi kommer få se som bevismaterial, som verkliga händelser.³²

Den spanska skräckfilmen [*REC*] inleder på ett liknande vis som *Cloverfield*, filmens ursprungstanke presenteras samtidigt som en ton av anspråkslös normalitet slås an. Istället för festfilm får vi följa en reporter och hennes kameraman som gör ett nattligt tv-reportage på en brandstation, kontrasten blir därför större när de under en utryckning hamnar i ett hus fullt med zombier.

Normaliteten övergår plötsligt i ovisshet och panik i båda filmerna medan kameran fortsätter att rulla.

Mårten Blomkvist kontextualiserar i sin *Filmrutan*-artikel *Tystnad! Skakning! Cloverfield* i en Dogma-liknande våg av nya filmer till följd av *The Blair Witch Project*. Han kallar dem ihopskarvade, ärrade Frankensteins monster, som knappt sitter ihop vilket är ett medvetet val av regissörerna med målet att publiken ska betrakta dessa osminkade filmer som autentiska.³³

Den danska Dogme 95-rörelsen innebar med sitt manifest eller ”kyskhetslöfte” en våg av filmer som gick emot tidens specialeffekts-trender med sitt främsta mål att tvinga fram sanningen ur karaktärer och miljöer. Genom att förbjuda pålagt ljud, optisk redigering och endast använda handkameror ville man hitta tillbaka till det ursprungliga historieberättandet men till skillnad mot den nya ”Skakiga skräckvågen” fick Dogma-filmerna inte innehålla någon ytlig action, något våld eller vapen och all typ av genrefilm var förbjuden.

Även om den enkla kamerahanderingen och sökandet efter den osminkade sanningen känns igen bland filmer som *Blair Witch Project*, *Cloverfield*, *Diary of the Dead* och *Paranormal Activity* så är utgångspunkten den närmast motsatta. På många sätt är *Cloverfield* en generisk monsterfilm på samma sätt som *Diary of the dead* är en konventionell genrefilm i zombie-facket, dess användning av handkameran till trots så utesluter regissörerna aldrig ett klassiskt genreberättande – de nyttjar snarare det nya fotot för att ”dogme:ifiera” sina verk och spela på verklighetsfaktorn som finns laddad i den sortens bilder och på så sätt gjuta nytt liv i sina genrefilmer.

³² North, Daniel, ”Evidence of Things Not Quite Seen: Cloverfield's Obstructed Spectacle”, *Film & History*, Nr.1, 2010

³³ Blomkvist, Mårten, ”Tystnad! Skakning”, *Filmrutan*, Nr.2/2008, s.6

Blomkvist menar att många nya filmer idag, likt *Cloverfield* och *Redacted* ”vill framstå som bara stora stycken verklighet som brutit sig loss och ramlat in i salongen.”³⁴ När nya vågor av film som den franska nya vågen kom med enklare krav på produktionsteknik skedde det i jakten på att få berätta nya historier, som inte passade de klassiska ramarna i tidens filmberättande.

Blomkvist spårar här istället denna skakiga filmvåg till en lockelse av det halvfärdiga i en tid då allt som är viktigt verkar pågå på internet och kablas ut som obehandlade filmsnuttar med en brådska som inte tillåter snygg klippning.³⁵ Han utvecklar:

Nätet har skapat bilden av att färdigt är gammalt. Det är den föreställningen många filmskapare spelar på, när de låtsas att kameran inte riktigt hänger med huvudpersonen, eller när thrillrar ljussätts som om man fått klara sig med det gråmiga ljuset från datorskärmarna. Är det skickligt gjort kan det vara rätt effektivt. Vi kommer att få se mer halvfärdiga filmer. Fortsätter det så här dröjer det inte länge innan någon får ta emot den första Oscar-statyetten för sämsta foto.³⁶

Cloverfield kommenterar våra nya vanor i en digital värld, men är även i sig en del i en ny filmvåg som följd av digitalkamerans frammarsch. I en tid där omvärldens verklighet serveras genom teven i form av korthuggna ögonvittnesskildringar medan panoreringar och kameraåkningar visuellt förknippas med den filmiska sagan likt litteraturens anfanger och illustrationer, åker *Cloverfield* och dess gelikar snålskjuts på de nya mediernas trovärdighet med skakigt handkamerafoto, naturlig ljussättning, och utan musikaliskt soundtrack. De skakiga, sterila, obehandlade och klipplösa digitala filmrutorna som vunnit sin trovärdighet genom bland annat dokumentärfilmen har plötsligt blivit monsterfilmens vassaste vapen för att kunna skrämma sina tittare.

Likt en nyhetsreporter från *CNN* skildrar Hud världen omkring honom som han ser den i form av rå och obehandlad sanning, Matt Reeves fyller sedan bilderna med det vi kanske annars skulle ha svårast av allt att ta till oss som en sanning, ett enormt monster skapat av specialeffekter. Att kameran flimrar, pixlar hoppar och linsen smutsas ner blir således en medveten filmstil i hopp om att nå dokumentär autencitet och bryta säkerhetsavståndet mellan tittaren och filmen. Daniel North ringar i sin artikel *Evidence of Things Not Quite Seen* snyggt in hur *Cloverfields* dåliga bildkomposition hänger samman med dess autencitetsambitioner:

A pseudo-reportage aesthetic – intended to give the impression of being accidental. The film purchases authenticity by displaying shaky camera that seems not to know where the next point of interest will be located, catching it too late or misframing it. [...] The amateur aesthetic of *Cloverfield* is not just a “trick” to allow spectators to imagine that the depicted events are really happening before the camera. By simulating the impression that the monster is a chaotic agent not

³⁴ Ibid.

³⁵ Ibid.

³⁶ Ibid.

under the control of the filmmakers, not served up for viewing as a spectacular “pay-off”, *Cloverfield* feigns the appearance of documentary, where events should not seem to be unfolding in patterns pre-determined by genre or commercial expectation.³⁷

Tematik

Från Nyhetsbilder till Blockbuster – *Cloverfield* i skuggan av *Tvillingtornen*



If 9/11 taught us one thing, it's that when disaster strikes, cameras are turned on,
*James Berardinelli, Filmkritiker, Reelviews*³⁸

Bild 5. *Cloverfield*

Mårten Blomkvist kallar i sin artikel *Tystnad! Skakning, Cloverfield* för en *Blair Witch Project* på Manhattan, där videomaterialet presenteras som en upphittad film som når ett abrupt slut när filmaren inte kom undan längre. Han förvånas dock av att det kändes som om filmarna inte hade haft någon tanke, inte ens en dum, om vad monstret egentligen ville.³⁹ Jag är övertygad om att filmmakarna har minst en tanke kring monstrets syfte utöver att bara äta människor, och att mystiken kring dess ankomst och avsaknaden av bakgrundshistoria är en del i deras tanke. En tanke som förstärks av filmens foto, vilket jag tänkt belysa i detta avsnitt.

Det är ingen slump att *Cloverfield* hade ”1/18/08” som arbetstitel.⁴⁰ När det smäller på södra Manhattan efter tjugo minuter tänker alla instinktivt på terrorbomber och den där oförglömliga dagen, någon flämtar till och med:

- Do you think it's another terrorist attack?!

Innan någon sett monstret så skulle gatubilderna nästan kunnat ha varit hämtade från den elfte september 2001. Paniken på gatunivå, den skakiga handkameran, ovissheten, rökmolnen som pressas mellan husen när en skyskrapa rasar och askan som färgar gatorna som grå snö låter oss återuppleva terrorn åter igen.

³⁷ North, Daniel, ”Evidence of Things Not Quite Seen: Cloverfield's Obstructed Spectacle”, *Film & History*, Nr.1, 2010, s.7-8

³⁸ Berardinelli, James, ”Cloverfield”, *Reelviews*, 2008

³⁹ Blomkvist, Mårten, ”Tystnad! Skakning”, *Filmrutan*, Nr.2/2008, s.6

⁴⁰ Internet Movie Database (IMDb), *Cloverfield*, <http://www.imdb.com/title/tt1060277/>, 2011-12-12

Stephen Prince skriver i *Firestorm: American Film in the Age of Terrorism*:

Cloverfield (2008) reimagined the September attacks as a monster movie. A giant reptile loose in Manhattan reduces the city to rubble, and the imagery replicates many indelible 9/11 moments – collapsing buildings, people running through the streets, clouds of dust and debris, jerky, handheld video shots of the chaos. Seven years after it seemed unthinkable, moviegoers had again destroyed Manhattan.⁴¹

Ikoniska New York-landmärken förstörs i det närmaste målmedvetet av det ansiktslösa monstret, Frihetsgudinnan halshuggs och Brooklyn Bridge klyvs på mitten utan att vi egentligen får veta varför monstret är där eller varifrån det kom, därav ytterligare ett fyndigt smeknamn från den amerikanska pressen – ”al-Qaedazilla”⁴²

De videoklipp som kablades ut via världens tv-kanaler från attackerna mot World Trade Center var långt ifrån uteslutande bestående av material från nyhetsteam eller helikoptrar. År 2001 var utvecklingen av mobilkameran fortfarande i sin linda, men i en stad som New York, i framkant av den tekniska utvecklingen blev mängder av videokamera-försedda personer vittnen till attentaten som direkt kunde sända vidare sitt material till nyhetsbyråer. Denna omfattande videodokumentation möjliggjorde en omfattande rekonstruktion av händelserna ur massvis av olika vinklar, något som närmast gav oss på andra sidan havet känslan av att ha varit där när det hände. Stephen Keane summerar i *Disaster Movies* Geoff Kings tankar från *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster* på följande vis;

Where contemporary Hollywood cinema has worked in convincing us of the reality of its spectacle, television and documentary reconstructions of the events of 9/11 have presented us with a form of reality as spectacle. From the images themselves to the ways in which the events of the day were to be conveyed through the sort of narrative and grammar found in disaster movies, the most mediated disaster of all time was also to become the most cinematic in terms of its initial scope and subsequent re-construction.⁴³

Ur ett rent estetiskt perspektiv har *Cloverfield* betydligt mer gemensamt med nyhetsbilder från internet, *Al Jazeera* och *Sky News* än genresläktingar som *Godzilla* och *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996). *Cloverfield* återväcker genom sitt medvetet amatörmässiga foto och avsaknaden av rytmisk klippning kaoset från den elfte september när filmen skildrar den lilla människan i en storstad som förvandlats till en krigszon. I en sekvens i en korsning dyker plötsligt monstret upp från ingenstans, från andra hållet rullar amerikanska armén in stridsvagnar och i mitten har vi Rob och hans vänner. Hud fryser till under några sekunder och löper plötsligt lika stor risk att bli fångad

⁴¹ Prince, Stephen, *Firestorm: American Film in the Age of Terrorism*, New York: Columbia University Press, 2009, s.120

⁴² Lee, Nathan, ”Cloverfield Is One Giant, Incredibly Entertaining ‘Screw You!’ to Yuppier New York”, *Village Voice*, 2008-01-15

⁴³ Keane, Stephen, *Disaster Movies: The Cinema of Catastrophe*, 2. ed., London: Wallflower, 2006, s.91

i den våldsamma korselden som att bli monster-mat. Där och då blir Hud och hans kamera en amerikansk "Average Joe" som försöker smälta en attack som kom från ingenstans och ett lika brutalt efterspel i form av Irak-kriget som kom vare sig någon ville det eller inte. Allt gick väldigt fort, precis som efter elfte september. Stephen Prince utvecklar:

9/11 ruptured the nation because of the shock induced by the attacks, and as 9/11 morphed into the Iraq War, it elicited bitter feelings of betrayal among a significant segment of the American public who opposed the war. 9/11 was horrific enough as a singular event, the backwash of a highly controversial war made it even more toxic.⁴⁴

Det intressanta här är att trots att den subjektiva handkameran är ett färskt grepp på en gammal genre så känns inget här helt nytt filtrerat genom den skakiga linsen. Privatfilmerna från terrorattackerna har etsat sig fast på våra näthinnor, askan och röken som täcker Manhattan känns obehagligt bekant och genom hela 00-talet har nyhetsbilder från inbäddade reportrar i Irak och Afghanistan gett oss en ny typ av närvaro i krig som utspelar sig långt borta. Det enda som är nytt är givetvis det enorma mystiska monstret som sprider skräck på Manhattan, men som symbolen "al-Qaeda" förkroppsligar det en rädsla för en okänd fiende och känsla av utsatthet som spridit sig i "The land of the free and home of the brave" efter terrorattentaten.

Daniel North beskriver i sin artikel *Evidence of things not quite seen* hur traditionella science fiction- och monsterfilmer oftast innehåller jakten på monstrets akilleshäla, á la bakterien som tar kål på marsianerna i *War of the Worlds* (Världarnas Krig, Steven Spielberg, 2005) eller datorviruset som förstör de flygande tefatens sköldar i *Independence Day*. Men North menar att *Cloverfield*, i en tid av osynliga fiender, bjuder på ett monster som varken kan fångas på film, stoppas eller bli förstått.⁴⁵

⁴⁴ Prince, Stephen, *Firestorm: American Film in the Age of Terrorism*, New York : Columbia University Press, 2009, s.122

⁴⁵ North, Daniel, "Evidence of Things Not Quite Seen: Cloverfield's Obstructed Spectacle", *Film & History*, Nr.1, 2010

Undergångssymbolik - Frihetsgudinnan

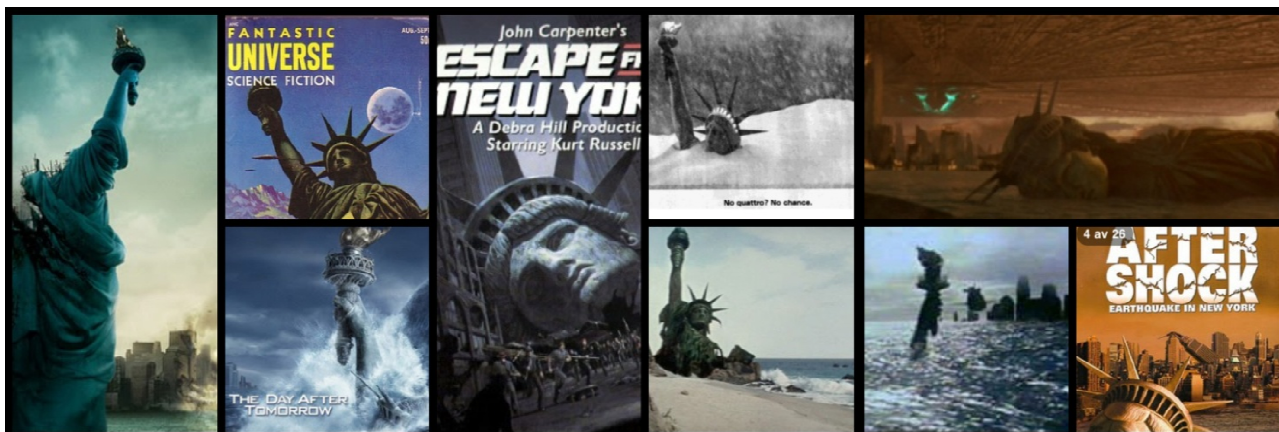


Bild 6. Från vänster: *Cloverfield*, *Fantastic Universe Aug-Sep 1953*, *The Day After Tomorrow*, *Escape from New York*, *Audi Quattro-reklam från 1990*, *Planet of the Apes (1968)*, *A.I.*, *Independence Day*, *After Shock*.

Möjligen är det ett sidospår som inte direkt är kopplat till filmens foto, men jag tycker det kan vara intressant att undersöka filmens kanske mest ikoniska bild, den halshuggna frihetsgudinnan (Bild 4, längst till vänster). Som följd av attackerna den elfte september har filmskaparna bakom Hollywoods katastroffilmer blivit alltmer försiktiga med det strategiska förstörandet av Amerikanska landmärken. Att just Frihetsgudinnan ändå halshuggs i *Cloverfield* och poserar dekapiterad på bioaffischen kan spåras tillbaka till en gammal tradition inom science-fiction och populärkulturen. Den förstörda statyn har genom åren fått symbolisera mänsklighetens undergång och blivit närmast sinnebilden av apokalypsen. Med detta i minnet är det intressant att notera att Frihetsgudinnan i *The Day After Tomorrow* (Roland Emmerich, 2004) överlever både flodvågor och köldstormar och står kvar som en symbol för hoppet på en ny framtid, medan statyn totalförstörs i både *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996) och *Deep Impact* (Mimi Leder, 1998) som gjordes några år före terroristattackerna i New York.⁴⁶

Utöver att det är en kraftfull filmisk bild med spår från *Flykten till New York (Escape from New York, John Carpenter, 1981)* så symboliserar möjligen den halshuggna Frihetsgudinnan i *Cloverfield* de inskränkningar på frihets- och medborgarrättigheter som följde i terrorattentatens efterspel, den tiden då filmen kommit till, men fungerar även som ytterligare en hattlyftning till den tradition av filmer som *Cloverfield* härstammar från.

⁴⁶ Keane, Stephen, *Disaster Movies: The Cinema of Catastrophe*, 2. ed., London: Wallflower, 2006, s.96

En Monsterfilm för *YouTube*-generationen – Kulturell Kontext

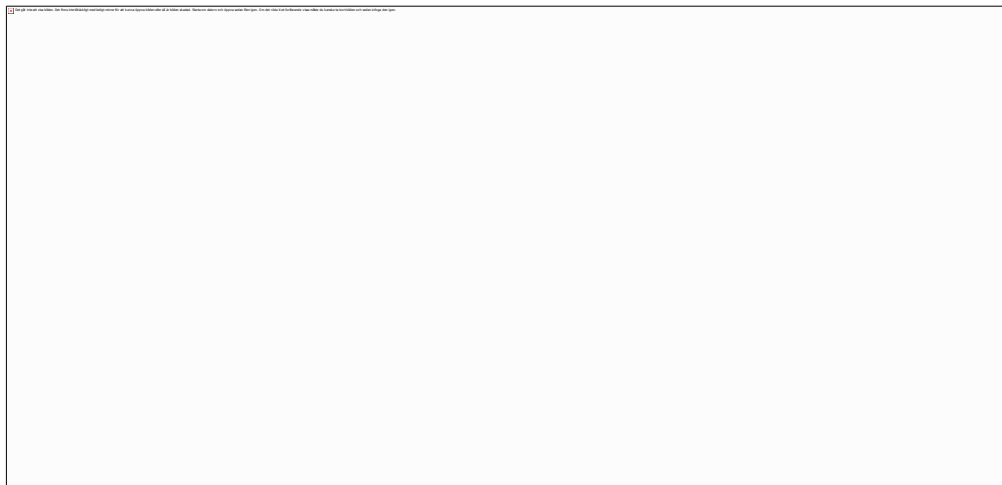


Bild 7. *Cloverfield*

Redan i *Cloverfields* öppningssekvens sätts tonen för en annan tematik som genomsyrar hela filmen och där det stilmedel jag valt att analysera, kameran, är central. Det är tidigt på morgonen och Rob går runt med sin videokamera och väcker Beth som slumrar i sängen. Hon döljer sitt ansikte och har ingen lust att vara med på film då hon säger att hon inte skulle bli förvånad om han laddade upp filmen på internet. Det är en av deras första morgnar ihop, men kameran finns redan där för att fånga vad som senare ska visa sig vara en flyktig romans.

Lika mycket som kameran i *Cloverfield* väcker minnen från den elfte september säger den något om ungdomarna bakom den. Filmen kommenterar sin tids oroliga besatthet av att dokumentera allt vi upplever, oavsett om det handlar om att föreviga en kyss i ett pariserhjul eller ett enormt monster som hotar att äta dig så kliar det i fingrarna på *YouTube*-generationen och det finns något sjukt i detta, vilket *Cloverfield* understryker.

När Frihetsgudinnans huvud kommer flygande mellan gatorna byts panik och hysteri mot tystnad då folk instinktivt går fram och fotar det raserade landmärket med sina mobilkameror. Tematiken knyts direkt till kameran då Hud stannar upp och filmar katastrofen trots att han egentligen borde springa för sitt liv. Även på väg över Brooklyn Bridge då folk mest borde bry sig om att hålla ihop och sätta sig själva i säkerhet på fastlandet passerar gänget människor som står stilla och filmar förödelsen med sina mobilkameror.

Satiren finns där, när tekniken sviker Rob i form av ett dött mobilbatteri, precis efter att han fått reda på att hans bror har dött. Han ansluter sig till plundrarna och börjar rota bland mobilbatterierna i en elektronikbutik trots att de alla svävar i livsfara. Hud följer efter och chockeras när han ser tv-bilderna på attacken mot bron de nyss upplevt som visas på nyheterna, chockerad är det först där och då som han inser vad som hänt. Bredvid honom står ett gäng plundrare i hans egen

ålder som frusit till med händerna fulla av stöldgods och står som små barn, eller snarare offer för tekniken med blanka ansikten och öppna munnar och ser tv-bilderna från nyhetshelikoptrar som filmar monstrets framfart på Manhattan. Först filtrerat genom tv-bilderna blir allt verklighet för dem trots att världen går under utanför dörren. Hud tar i samma sekvens klivet ut på gatan och filmar nyhetshelikoptrarna som bara är några gator bort, då inser han allvaret i situationen och börjar mana på Rob att det är dags att lämna elektronikaffären.

I *Cloverfield* är ett nytt mobilbatteri, tillika en återkoppling till kommunikationsnätet viktigare än överlevnad. När det smäller för första gången på festen blir den första reflexen hos alla att slå på teven trots att nyhetsreportrarna vet lika lite som dem om vad som händer. Den lilla människans utsatthet blir extra påtaglig när vi får följa en generation som framställs som helt beroende av elektroniken för att kunna kommunicera med varandra och tolka sin verklighet. Avskurna från informationsflöden och mobilnätverk blir de nakna och sårbara.

Jag slås ofta av hur fort mobilkamerorna flyger upp så fort något uppseendeväckande händer omkring en nuförtiden, ofta helt utan att någon har en tanke på om det man filmar är värt att återuppleva. Mobilkameran får agera ett filter mot världen som hindrar oss från att bara uppleva stunden där och då, som ett reflexmässigt behov av att fånga flyktiga ögonblick, frysa tiden och konservera den digitalt på ett litet chip. Matt Reeves behandlar och parodierar i det närmaste denna mani, kanske något ironiskt att detta görs av en man som gjort sig en karriär på att filtrera världen genom en filmkamera.

Rob: - Still filming?

Hud: - Yeah, people are gonna want to know... how it all went down.

Rob: - Well, you can just tell them how it all went down, Hud.

Hud: - No, that wouldn't work. People need to see this, you know? It's gonna be important. People are going to watch this.

Slutdiskussion

Reeves och Abrams har på ett kreativt vis korsat ett klassiskt narrativ med den nya tidens bildberättande och på så sätt lyckats vädra in frisk luft i en något dammig genre. Utan att egentligen ta ut några stora svängar i manuset har man med stilmedlens hjälp gett lite status åt den något förbisedda monsterfilmen. Intressanta krockar uppstår när ett foto som normalt sett tillhör amatörvideon eller independent-filmer som *Blair Witch Project* möter specialeffekter i världsklass, när handkameran filmar något som aldrig fångats i det formatet och när en gammal B-stämplad genre möter Hollywoods hippaste producent.

Det är som Bordwell och Thompson skriver i *Film Art* om stilanalysen, svårt att förstå ett stilelements roll och funktion genom att enbart detaljstudera användandet av det.⁴⁷ Genom att granska fotot och se hur det hänger samman med narrativet har jag i min text tagit upp tre genomgående teman som jag tror Matt Reeves, med bland annat kamerans hjälp vill illustrera; oron och rädslan i Amerika efter terrorattackerna 2001, mobilkameragenerationens media-beroende och mystikens attraktionskraft i en tid av konstanta informationsflöden.

I en tid där vi med endast en *Google*-sökning kan få svar på nästan alla våra frågor, där vi närmast drunknar i det oändliga informationsflödet har Matt Reeves och hans producent J.J. Abrams (som gjort sig en karriär med pussel-dramaserien *Lost*) insett tjusningen i ett mysterium och följaktligen placerat ut kryptiska ledtrådar om sin nya film på internet och sett på medan mystiken tätat i takt med att förväntningarna steg på internetforumen där filmen ganska snart marknadsförde sig själv. Med internetkampanjen och filmen, som båda osade av mystik, lyckades Reeves och Abrams bevisa att i en tid av informationsöverflöde så är ingenting så fängslande som ett riktigt mysterium.

Som Stephen Keane skriver in *Disaster Movies* så har händelserna den elfte september 2001 förändrat sättet vi ser på katastroffilmer och möjligen även dess status, detta gäller inte bara hur post-9/11-filmerna behandlar ämnet utan synen på denna typ av underhållning i stort då miljontals människor följde händelserna live på sina tv-apparater den dagen, många med tanken att de sett nått liknande tidigare.⁴⁸ Likt nyhetsbilderna från terrorattackerna i New York är intrycken i *Cloverfield* fragmentariska vilket bidrar till en kylig igenkänningsfaktor.

Stephen Prince menar att historieberättandet i form av filmiska narrativ fyller en viktig funktion i den mänskliga kulturen och hjälper oss att behandla svåra ämnen som post-9/11-oron utan att gå rakt på:

The key point, is that narrative is an extremely important experience for both cultures and individuals. Narrative helps to orient cultures and individuals within the world, to establish meaning and to mediate and modulate experiences in the aftermath of events that bring overwhelming human violence close at hand.⁴⁹

⁴⁷ Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film Art: An Introduction*, 8. ed., New York: McGraw-Hill Education, 2007, s.314

⁴⁸ Keane, Stephen, *Disaster Movies: The Cinema of Catastrophe*, 2. ed., London: Wallflower, 2006, s.89

⁴⁹ Prince, Stephen, *Firestorm: American Film in the Age of Terrorism*, New York: Columbia University Press, 2009, s.121

Richard Rushton och Gary Bettison problematiserar dock i *What is Film Theory?* dessa, ibland rätt sökta kopplingarna:

Cloverfield (2008) and *The Mist* (2007) might instantiate post-9/11 sensibilities. None of these assumptions is very historically or conceptually precise however. Historical and cultural factors inevitably find their way into movies, but such factors – in the sense of collective ‘moods’ or attitudes – are not necessarily the most proximate influences impinging upon films. In place of vague abstractions such as zeitgeists, the poetician seeks to find shaping forces of a more concrete and historically verifiable sort. Industrial practices, norms of storytelling, and other mediating factors are likely to exert a greater practical influence on the film than do putative anxieties drifting in the ether. Thus the poetician will often treat such proximate factors as fruitful points of departure, exploring their influence upon the film’s functions and effects.⁵⁰

Prince, som enligt Rushton och Bettisons definition ovan nog skulle kallas en “poetician” har en annan ståndpunkt och beklagar rvärtom att dessa kulturella och politiska kontexter suddas ut av tiden till fördel för kopplingar till tidens filmiska normer:

The downside of the metaphoric expression contained within conventional genre storylines is that the connections fade with time, and years from now *I, Robot*, *V for Vendetta*, *War of the Worlds*, *Children of Men* and other similar films will become the sum of their genre elements and lose the specificity of their connection with a moment in time.⁵¹

Visst kommer dessa parallelldragningar inte helt problemfritt och jag har full förståelse för att man i ”analysens hetta” hittar just det man söker efter, utan att kanske ifrågasätta en extra gång. Jag tror knappast att regissören Matt Reeves och producenten J.J. Abrams i första hand tänkt sig att göra en 9/11-film i kontexten av en monsterfilm, men planerar man en katastroffilm på Manhattan sju år efter terrorattentaten så måste man på ett eller annat sätt ta ställning till oron i skuggan av attentaten. Samtidigt, hör det liksom till genren att anknyta till sin samtid, likt *Godzilla* förkroppsligade den japanska skräcken i spåren av atombomberna bör Amerikas eget monster från havet ge fysisk form åt tidens rädslor.

I amerikansk press har *Cloverfield* kritiserats av vissa för att ha ”expolaterat” eller ”slagit mynt av” rädslan som följt i efterspelet av den elfte september, åsikter jag kan ha viss förståelse då det fortfarande anses vara ett känsligt ämne i USA, även Steven Spielbergs *War of the Worlds* mötte liknande kritik när den hade premiär tre år före *Cloverfield*, möjligen glömmer dessa kritiker att även förlagorna, H.G. Wells originalroman och Orson Welles radiodrama anspelade tydligt på politiska skräckämnen av sin tid. Ser man i backspegeln så känns intet på så sätt nytt under solen. Även västernfilmen, som under sin storhetstid främst sågs som en underhållningsgenre bär med

⁵⁰ Rushton, Richard & Bettinson, Gary, *What Is Film Theory?: An Introduction to Contemporary Debates*, Maidenhead, Berkshire: Open University Press, 2010, s.140

⁵¹ Prince, Stephen, *Firestorm: American Film in the Age of Terrorism*, New York: Columbia University Press, 2009, s.120

facit i hand en gammal tradition som samhällspegel, något som David Bordwell konstaterar:

Genre films carry well-established patterns and triggers for feelings, and a shrewd filmmaker can channel them for comment on current events—as we see in the changing face of westerns and war films in earlier phases of Hollywood history.⁵²

Filmens roll som samhällspegel är ju knappast något nytt, många filmer har genom åren hyllats för denna funktion och förmåga. Men det verkar, som jag ser det, som om publikvänliga underhållningsgenrer som monster- och science fiction fortfarande lider en del av den gamla B-stämpeln från 50-talet och ännu inte tillåts tillhöra det kulturella finrum där samhällssatir och kritik kan florera, utan att det betraktas som smaklöst. När askan väl har lagt sig och vi kan se tillbaka på den här tidsepoken är jag övertygad om att ”simpla monsterfilmer” som *Cloverfield* kommer att beskådas ur ett helt annat ljus.

Fiktionen har en förmåga att på bekvämt avstånd behandla svåra ämnen och rädslor, i monsterfilmen är fantasin central och illusionen av det omöjliga är det stora spektaklet biografbesökarna betalar för. Men skräcken och fantasin får sällan fäste utan att vara grundad i verkligheten och jag har svårt att tänka mig ett medium som bättre kan behandla vår rädsla och utsatthet i terrorkrigens tider än just monsterfilmen. *Cloverfield* lyckas ta sina tittare ner på New Yorks gator, förmedla utsattheten, skräcken och paniken i kaoset när skyskraporna faller utan att en enda gång nämna det laddade datumet ”9/11”. På ett liknande vis illustrerar regissören Gareth Edwards i sin science-fiction film *Monsters* (2010), om en rymdinvasjon som blivit vardagsmat, vår relation till kriget i mellanöstern. Gareth kommenterar denna koppling med egna ord i *Sight & Sound*:

If ‘Cloverfield’ is like September 11, my film is Afghanistan six years later – and people have just got bored with it. The stuff I’m really proud of in the film is where they get to the motel, stick on the TV, and it’s like CNN showing some night-vision alien attack. But Sam just crashes out, like it’s just wallpaper [...] You make a monster movie more real by stealing from reality.⁵³

Listan på samtida monster- och science fiction-filmer som kommenterar problematiska samtidsämnen kan göras lång, ett förhållandevis uppmärksammat exempel är den Sydafrikanske regissören Neil Blomkamps apartheid-allegori *District 9* (2009) om utomjordingar som hamnar under mänskligt förtryck efter att ha kraschat i Sydafrika. Trots hög specialeffektsbudget överraskade filmen både publik och kritiker genom att lyckas att behandla människans omänsklighet i både Palestina och Sydafrika, som utav bara farten.

⁵² Bordwell, David, "A Behemoth from the Dead Zone", *Observations on Film Art*

⁵³ Johnston, Trevor, "Stealing From Reality", *Sight & Sound*, Nr.1, 2011, s.57

På så sätt kan ett monster, ett fantasifoster utan namn eller bakgrundshistoria enkelt och effektivt agera spöket i garderoben och ta på sig de kläder ingen skådespelare vågar ta i med tång.

Konklusion

Sammanfattningsvis vill jag mena att *Cloverfields* kamera, som kritiserats som en trendig gimmick, vid närmare anblick fyller fler funktioner än att bidra till en modern estetik. Så många att sidorna i min uppsats inte alltid räcker till för att helt utveckla mina resonemang kring dem. Men jag tror att jag på så sätt, med min uppsats lyckats illustrera det som många kritiker inte gjort. Vid första anblick upplevs kameraarbetet närmast kaotiskt men en noggrannare studie visar hur bilder som till synes kommit till genom en slump är noga planerade och fyller tydliga funktioner. Inledningsvis fyller kameran en viktig narrativ funktion för introduktionen av historien och de ofrivilliga tillbakablickarna kontrasterar effektivt våldet och motiverar på så vis protagonisten Robs agerande.

Skakigheten och de filmtekniska defekterna antyder realism vilket bidrar till en nerv samt väcker minnen från privatfilmerna från elfte september-attentaten. Kamerans subjektiva roll för tankarna till datorspelens förstapersons-perspektiv vilket ger en extrem närvarokänsla. Kameran formar historien och räddar karaktärerna i mörkret samtidigt som dess ständiga närvaro understryker tematiken kring vår tids besatthet av videodokumentation. I jakt på autenticitet korsbefruktar Matt Reeves den nya tidens dokumentära nyhetsbilder med dess digitala motsats, datoreffekter som fyller filmrutorna med en omöjlig varelse vilket resulterar i en ny tids krock av filmiska motsatspar av ettor och nollor som får oss att ifrågasätta våra ögon, vad är verklighet och vad är lögn?

9/11-kopplingen i *Cloverfield* är som tittare svår att missa, men jag vill påstå att Matt Reeves snarare än att ha gjort en förklädd 9/11-film, berättar en historia som bottnar i dagens visuella mediakultur, en film om vår besatthet av att filma allt och beroende av tekniken som verktyg för kommunikation och tolkning av vår verklighet. En teknik som förvisso knyter oss samman och gör världen mindre men även riskerar att förlama oss från att se det som är rakt framför ögonen på oss. Jag tycker det känns intressant att se hur filmen genom sin stil kommenterar hur vi tar till oss och tenderar att reagera på katastrofer idag.

Som jag skrev i inledningen om filmstil så brukar man ju säga att en bild säger mer än tusen ord, jag tror Matt Reeves vill påstå att verkligheten säger ännu mer än så, vilket i tider som dessa är lätt att glömma. ♦

Källförteckning

Otryckta källor

Primärfilm

Titel: *Cloverfield*

Produktionstitel: *1-18-08*

Produktionsbolag: Paramount Pictures, Bad Robot, 2008

Ursprungsland: USA

Regi: Matt Reeves

Producent: J.J. Abrams

Manus: Drew Goddard

Foto: Michael Bonvillain

Klippning: Kevin Stitt

Speltid: 85min

I Rollerna: *Rob*: Michael Stahl-David, *Beth*: Odette Annable, *Hud*: T.J. Miller, *Marlena*: Lizzy Caplan, *Lily*: Jessica Lucas, *Jason*: Mike Vogel.

Sekundärfilmer

[REC], Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007, Spanien, *Castelao Producciones, Filmax, TVE*.

Diary of the Dead, George A. Romero, 2007, USA, *Artfire Films, Romero-Grunwald Productions*.

Godzilla, Roland Emmerich, 1998, USA, *Centropolis Film Productions, Fried Films, Independent Pictures*.

Paranormal Activity, Oren Peli, 2007, USA, *Blumhouse Productions*.

Redacted, Brian De Palma, 2007, USA, Kanada, *Film Farm, The, HDNet Films*.

The Blair Witch Project, Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999, USA, *Haxan Films*.

Trolljegeren (Trolljägaren) André Øvredal, 2010, Norge, *Filmkameratene A/S, Film Fund FUZZ*.

Internetkällor

Bordwell, David, "A Behemoth from the Dead Zone", *Observations on Film Art*, 2008-01-25, (<http://www.davidbordwell.net/blog/2008/01/25/a-behemoth-from-the-dead-zone/>) hämtat 2011-12-13

Berardinelli, James, "Review: Cloverfield", *Reelviews*, 2008, (<http://www.reelviews.net/movies/c/cloverfield.html>) hämtat 2011-10-15

Dellorto, Danielle, "Scary movie making viewers sick", 2008-01-24. *CNN Health*, (http://articles.cnn.com/2008-01-24/health/movie.sickness_1_motion-sickness-vertigo-viewers?_s=PM:HEALTH) hämtat 2011-12-13

IMDb - The Internet Movie Database, *Cloverfield*
<http://www.imdb.com/title/tt1060277/>, hämtat 2011-12-12

Litteratur

Bordwell, David, *On The History of Film Style*, Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press, 1997

Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film Art: An Introduction*, 8. ed., New York: McGraw-Hill Education, 2007

Gibbs, John, *Mise-en-Scène: Film Style and Interpretation*, London: Wallflower, 2002

Keane, Stephen, *Disaster Movies: The Cinema of Catastrophe*, 2. ed., London: Wallflower, 2006

King, Geoff, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*, London: Tauris, 2000

King, Geoff & Krzywinska, Tanya, *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*, London: Wallflower, 2000

Jenkins, Henry, *Konvergenskulturen: Där gamla och nya medier kolliderar*, Göteborg: Daidalos, 2008

Prince, Stephen, *Firestorm: American Film in the Age of Terrorism*, New York: Columbia University Press, 2009

Rushton, Richard & Bettinson, Gary, *What Is Film Theory?: An Introduction to Contemporary Debates*, Maidenhead, Berkshire: Open University Press, 2010

Thompson, Kristin & Bordwell, David, *Film History: An Introduction*, 3. ed., Boston, Mass.: McGraw-Hill, 2009

Artiklar

Blomkvist, Mårten, ”Tystnad! Skakning”, *Filmrutan*, Nr.2/2008, s.5-6

Brooker, Will, ”Camera-eye, CG-eye: Videogames and the 'Cinematic' ”, *Cinema Journal*, Nr. 3 2009, s.122-128

(<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=1876730491&jid=006/0000069>)

Lane, Anthony, ”Mosterous Times”, *The New Yorker*, 2008-01-28

(http://www.newyorker.com/arts/critics/cinema/2008/01/28/080128crici_cinema_lane?currentPage=all)

Lee, Nathan, ”Cloverfield Is One Giant, Incredibly Entertaining ‘Screw You!’ to Yuppie New York”, *Village Voice*, 2008-01-15, (<http://www.villagevoice.com/2008-01-15/film/cloverfield-is-one-giant-incredibly-entertaining-screw-you-to-yuppie-new-york/>)

Miller, Henry K., ”Cloverfield.”, *Sight & Sound*, Nr.4, April 2008, s.51-52

(http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/indexFullText.do?id=004/0349642&area=index&resultNum=1&queryId=../session/1325687892_26524&extra_SOURCE=config.cfg&QueryIndex=index&jid=006/0000306)

North, Daniel, ”Evidence of Things Not Quite Seen: Cloverfield's Obstructed Spectacle”., *Film & History*, Nr.1, 2010, s.75-92 (<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=2010289881&jid=006/0000124>)

Rahner, Mark, "The Seattle Times, Movie Review "Cloverfield, It's "The Blair Godzilla Project", *The Seattle Times*, 2008-01-18, (http://seattletimes.nwsources.com/html/movies/2004129313_cloverfield170.html)

Thompson, Anne, ”Scare Fare Wears 'Blair' Flair”, *Variety*, Nr.7, 13-01-2008, s.16,20,

(<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=1443880691&jid=006/0000336>)

Turner, Pete, "Cloverfield - JJ's Viral Baby Delivers on the Hype", *Total Film*, 2008-02-01.

(<http://www.totalfilm.com/reviews/cinema/cloverfield-1>)

Walters, Ben, “A Guaranteed Premonition”, *Film Quarterly*, Nr.2, 2008, s.66-67

(<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=1409991111&jid=006/0000142>)

Witmer, Jon D., ”Some Kind of Monster”, *American Cinematographer*, 2008:3 s.36-40,42,44-45,

(<http://fiaf.chadwyck.com/fulltext/showpdf.do?PQID=1446198651&jid=006/0000009>)

Bildförteckning

Titelsida: Montage av Jakob Åsell, med bild hämtad ur *Cloverfield*, Matt Reeves (2007), Bildadress:

http://4.bp.blogspot.com/_Iau3R3yMIr4/TLIM4xi4FCI/AAAAAAAAACbA/uQpWkZOZT-s/s1600/cloverfieldRobBethEnd.jpg

Bild 1: Bild hämtad ur *Gojira (Godzilla – Monstret från Havet*, Ishirô Honda, 1954), Bildadress:

<http://www.goodbadgirl.se/wp-content/uploads/2011/03/godzilla001.jpg>

Bild 2: Bild hämtad ur *The Beast from 20,000 Fathoms (Skräcködlan*, Eugène Lourié, 1953) Bildadress:

<http://www.cinemotions.com/data/films/0458/31/2/photo-Le-Monstre-des-temps-perdus-The-Beast-from-20-000-Fathoms-1953-1.jpg>

Bild 3: Bild hämtad ur *Cloverfield*, Bildadress:

http://craigbe.typepad.com/movieblog/WindowsLiveWriter/image_20.png

Bild 4: Bild hämtad ur *Cloverfield*, Bildadress:

<http://ferdyonfilms.com/04.jpg>

Bild 5: Bild hämtad ur *Cloverfield*, Bildadress: <http://www.dvdverdict.com/images/reviewpics/cloverfield01.jpg>

Bild 6: Montage av blandade bilder av Jakob Åsell, Sammanställning av bilder: Gerry Canavan, Bilder hämtade från: <http://gerrycanavan.blogspot.com/2008/01/look-on-my-works-ye-mighty-and-despair.html>
Motiv (från höger): *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), *Fantastic Universe Aug-Sep 1953* (Leo Margulies, H.L. Herbert, King-Size Publications), *The Day After Tomorrow* (Roland Emmerich, 2004), *Escape from New York* (John Carpenter, 1981), *okänd Audi Quattro-reklam* (1990), *Apornas Planet* (Planet of the Apes, Franklin J. Schaffner, 1968), *A.I. Artificiell intelligens* (*Artificial Intelligence: AI*, Steven Spielberg, 2001), *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), *Aftershock: Earthquake in New York* (Mikael Salomon, TV 1990).

Bild 7: Bild hämtad ur *Cloverfield*, Bildadress:

<http://spinoff.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2011/01/cloverfield-570x380.jpg>

Referenser

Nämnda Filmer

Cannibal Holocaust (Ruggero Deodato, 1980)

Children of Men (Alfonso Cuarón, 2006)

Deep Impact (Mimi Leder, 1998)

Déjà vu (Tony Scott, 2006)

District 9 (Neil Blomkamp, 2009)

Doom (Andrzej Bartkowiak, 2005)

Enter The Void (Gaspar Noé, 2009)

Escape from New York (*Flykten från New York*, John Carpenter, 1980)

Gojira (*Godzilla – Monstret från havet*, Ishirô Honda, 1954)

Independence Day (Roland Emmerich, 1996)

I, Robot (Alex Proyas, 2004)

Lady in the Lake (*Kvinnan i Sjön*, Robert Montgomery, 1947)

Monsters (Gareth Edwards, 2010)
Pleasantville (*Välkommen till Pleasantville*, Gary Ross, 1998)
Predator (*Rovdjuret*, John McTiernan, 1987)
Rear Window (*Fönstret åt Gården*, Alfred Hitchcock, 1954)
RoboCop (Paul Verhoeven, 1987).
Star Wars (*Stjärnornas Krig*, George Lucas, 1977)
Strange Days (Kathryn Bigelow, 1995)
Terminator (James Cameron, 1984)
The Beast from 20,000 Fathoms (*Skräcködlan*, Eugène Lourié, 1953)
The Day After Tomorrow (Roland Emmerich, 2004)
The Descent (*Instängd*, Neil Marshall, 2005)
The Mist (Frank Darabont, 2007)
Them! (*Spindlarna*, Gordon Douglas, 1954)
V for Vendetta (*V för Vendetta*, James McTeigue, 2006)
War of the Worlds (*Världarnas Krig*, Steven Spielberg, 2005)

Nämnda TV-Serier

Peep Show (Jesse Armstrong, 2003-)
Lost (J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, 2004-2010)

Övriga referenser

The War of the Worlds (radiodrama), Orson Welles, Mercury Theatre on the Air, CBS Radio, 1938
Världarnas Krig (originalroman), The War of the Worlds, Wells, H.G, 1898.