

Teknologiens mørke side

En retorisk filmanalyse av *Black Mirror: Shut Up and Dance* og *Black Mirror: Nosedive*.



(Watkins, *Black Mirror: Shut Up and Dance*, 2016)



(Wright, *Black Mirror: Nosedive*, 2016)

Av: Sindre Kirkaas Normann

Veileder: Svein Olav Sandem



Bacheloroppgave i fjernsyn- og multimedieproduksjon

Kandidatnummer: 5659

Studentnummer: 249300

Universitetet i Stavanger

Mai 2021

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	3
2. Teori og terminologi	4
2.1 Protagonisten	4
2.2 Antagonisten	5
2.3 Konflikt	6
2.4 Klimaks	6
2.5 Subtekst	7
3. Metode	8
4. Retorisk analyse og drøfting	8
4.1 Shut Up and Dance (2016)	9
4.1.1 Handlingsreferat	9
4.1.2 Analyse og drøfting	10
4.2 Nosedive (2016)	12
4.2.1 Handlingsreferat	12
4.2.2 Analyse og drøfting	13
5. Konklusjon	15
Litteraturliste	17

1. Innledning

“A protagonist and his story can only be as intellectually fascinating and emotionally compelling as the forces of antagonism make them.” (McKee, 1998)

Filmer forteller historier, informasjon, ideer og viser oss nye måter å leve på som vi kanskje ikke er kjent med. (Bordwell & Thompson, 2010, s. 2). De skal altså fortelle en god historie på en god måte. Som filmskaper er det viktig å vite om de forskjellige prinsippene og triksene for å fange og holde en seer sin oppmerksomhet og interesse.

Konflikt er kjernen til å skape et spenningsmoment i en film for ingenting beveger seg fremover bortsett fra gjennom en konflikt. (McKee, 2014, s. 210). En slik konflikt kan ofte settes opp mellom en hovedperson som vi empatiserer med, og en motpart som vi ofte anser som den “slemme”. Disse beskrives som protagonist og antagonist. Å kunne skille mellom disse to helt forskjellige faktorene i en fiksjon er essensielt, men hvordan benytter en produsent seg av filmatiske virkemidler for å uttrykke hvem som er protagonist og antagonist? I denne teksten skal jeg gjøre en retorisk analyse av to episoder fra en fiksjonell TV-serie og hvordan de forskjellige regissørene forsøker å oppnå et slikt skille.

Black Mirror (2011) er en suksessfull TV-serie laget av Charlie Brooker. Serien omfatter det samme temaet gjennom hele serien, men det spesielle med den er at alle episodene følger en ny historie for hver gang, og kan anses som selvstendige filmer. De er best kjent for å sette fenomenet om teknologi og innovasjon i dag og i fremtiden i et dystopisk lys. (IMDb, 2021).

Teknologi og innovasjon er et fenomen som mange lar seg fascinere av. Det er derfor interessant at *Black Mirror* setter spørsmåltegn rundt enkelte situasjoner med dagens og fremtidens teknologi. Dette byr på en utfordring til *Black Mirror*-produsentene: *Dersom teknologien er rammeverket for historien, hvordan fremstilles brukere av den som antagonistiske krefter i Black Mirror?*

Jeg har valgt filmepisodene *Shut Up and Dance* og *Nosedive* fordi teknologien spiller helt forskjellige roller i de episodene. I den ene er fienden i form av en hacker som truer en gutt over internett, i den andre er fienden en samling av flere mennesker som gir en jente dårlige rangeringer i et poengbasert samfunn.

Denne analysen er delt opp i fire deler. I førstkommende kapittel skal jeg gjøre rede for teori og fagrelevante begreper slik at selve analysen blir forståelig. Deretter skal jeg spesifisere hvilken analysemetode jeg vil benytte meg av. Etter det kommer selve filmanalysen av episodene fra Black Mirror. Til slutt vil jeg komme med en konklusjon som jeg baserer på funn og personlige oppfatninger etterfulgt av at svar på problemstillingen.

2. Teori og terminologi

Jeg kommer til å fokusere på teori rundt karakterutvikling i en historie og hva som kjennetegner protagonister og antagonister i fiksjon. Jeg vil også ta for meg hva en konflikt, klimaks og subtekst påvirker i en historie og hva de har å si for antagonistens rolle. Disse fem begrepene er relevante for analysen senere i teksten. Jeg kommer til å referere mye av teorien fra Robert McKee sin bok om *Story* siden den boken har gitt meg best forståelse på hvordan strukturen i en film kan være bygd opp. McKee sier selv at disse kravene ikke er universelle regler, men heller hans egne prinsipper som han anbefaler å følge når det gjelder noe så komplisert som å skrive en god historie. (McKee, 2014, s. 3).

2.1 Protagonisten

Protagonisten var opprinnelig den som hadde hovedrollen i gresk drama. Proto betyr “deltaker i konkurranse” av gresk etymologi. (protagonist, Arntzen, 2020). Protagonisten er den sentrale karakteren i en fiksjon. (Yorke, 2014, s. 3). Det er den karakteren vi empatiserer med, men ikke nødvendigvis sympatiserer med. (McKee, 2014, s. 141). Det er derfor den mest komplekse karakteren og den krever en fullstendig karakterstruktur. Jeg skal beskrive de tre vanligste av dem.

For at en fiksjon skal være interessant må tilskuere ønske at et mål skal bli nådd i historien, og derfor må protagonisten ha viljestyrken til å nå et slikt mål. (McKee, 2014, s. 137). Hvis protagonisten ikke vil noe så er den passiv, og hvis den er passiv så er den død. (Yorke, 2014, s. 8). Dom Cobb ønsker å befri seg selv som fange på rømmen i *Inception*, nazisten Oskar Schindler ønsker å bruke billige, polske jødeslaver til å produsere emaljegods i *Schindlers Liste* og Luke Skywalker ønsker å bli en pilot med opprøret mot den mørke siden i *Star Wars*:

Et Nytt Håp. Protagonisten vil og må X for å nå Y, og ønsket må være bevisst. (McKee, 2014, s. 138).

Protagonisten må i det minste ha en mulighet for å oppnå målet sitt. (McKee, 2014, s. 139). Dersom et mål er helt umulig vil den menneskelige hjernen gi opp alt håp øyeblikkelig, og det gjelder oss tilskuere av historien også. Målet kan godt være lite sannsynlig å oppnå, men så lenge det er mulig, så er det håp. Dom Cobb er den beste på å dykke i drømmer til sovende mennesker og får derfor i oppdrag å plante en idé i en C.E.O. sitt hode mot frihet som betaling i *Inception*. Oskar Schindler er rik og av høy rang blant nazistene og har derfor økonomisk mulighet til å styre en fabrikk i *Schindlers Liste*. Luke Skywalker møter på en pilot i landsbyen sin og kan derfor bli med han til opprørets kjerne og bli pilot selv i *Star Wars: Et Nytt Håp*.

Protagonisten har som regel et selv-motstridende, ubevisst ønske. (McKee, 2014, s. 138). Det er her en protagonist begynner å bygge en viss dybde i sin karakter. Poenget med en historie, særlig i fiksjonsfilmer, er at man skal lære noe nytt om en kultur og om seg selv, og dette skjer gjennom reisen til protagonisten. Dette skyldes ofte en svakhet hos protagonisten, og protagonisten vil derfor ikke vite om det ubevisste ønsket før på slutten av reisen sin. (Yorke, 2014, s. 11). For eksempel Dom Cobb tror han vil befri seg selv som fange, men alt han vil er egentlig å gjenforenes med sin bortkomne familie i *Inception*.

Disse tre prinsippene beskrevet er noen få av mange uskrevne regler og prinsipper for hvordan en protagonist kan og bør være. Hovedpoenget er at at protagonisten er den vi empatiserer med, følger med på reisen og egentlig den personen vi “er” i en historie. (Yorke, 2014, s. 7).

2.2 Antagonisten

Mens protagonisten er “deltaker i konkurranse” fra gresk etymologi, omtales antagonisten som “motstander”. Sammenhengen er at protagonisten kjemper for en sak, mens antagonisten kjemper i mot. (antagonist, Gundersen, 2019). Jeg startet innledningen med følgende sitat : *En protagonist og hans historie kan bare være like intellektuelt fascinerende og emosjonelt overbevisende som det de antagonistiske kreftene gjør dem*. (McKee, 2014, s. 317). Det vil altså si at de antagonistiske kreftene, eller antagonisten, skal legge press på protagonisten og

motarbeide dets vilje. Antagonisten er den tingen eller den personen som protagonisten må beseire for å oppnå målet sitt. Antagonismens kraft kan ligge i en gal forbryter som skaper kaos i en by, men den kan også ligge inne hos protagonisten selv, i form av svakhet som holder igjen protagonisten fra å nå målet. (Yorke, 2014, s. 7). Antagonistens oppgave er å sette opp hindre for protagonisten. Antagonisten trenger nødvendigvis ikke å gå gjennom en endring selv, slik som protagonisten gjør. Antagonistens kraft har ett mål gjennom hele historien, og den endres aldri. Da har vi en konflikt mellom protagonisten og antagonisten.

2.3 Konflikt

Konflikt er en tilstand hvor to eller flere motstridende ønsker er til stede og kolliderer. (konflikt, Svartdal, 2020). Ingenting beveger seg fremover i en historie bortsett fra gjennom en konflikt. (McKee, 2014, s. 210). Det må ligge press på protagonisten og det må være en risiko for å ikke kunne oppnå målet sitt for at tilskuere skal sitte med øynene klistret til skjermen. Dersom vi oppnår alle våre ønsker så vil vi til slutt kjede oss. En konstant konflikt og konstant kamp om å oppnå sine ønsker er vår ubevisste måte å holde oss tilfreds på. (McKee, 2014, s. 212).

Konflikten forsterkes i en historie ved å bygge opp “Beats”. Det er en aksjon-reaksjon forveksling som former vendepunkter i historien. Når en protagonist gjør et forsøk på å gå et skritt nærmere målet sitt vil antagonisten gjøre en reaksjon for å motarbeide den framgangen. (McKee, 2014, s. 37). En scene må inneholde en verdiendring som går fra negativt til positivt eller positivt til negativt. Slik vil da konflikten hele tiden påvirke protagonistens reise. (McKee, 2014, s. 36). Dette aksjon-reaksjon mønsteret og disse verdiendringene vil gjøre konflikten større gradvis med tiden til den når et klimaks.

2.4 Klimaks

Klimaks betyr høydepunkt, og kommer av gresk etymologi for “stige” eller “trapp”. Det vil da si at klimaks er det høyeste punktet på en metaforisk trapp. (klimaks, Gundersen, 2018). I en historie stemmer dette som klimaks. Aksjon-reaksjon-mønsteret har bygget opp en trapp til klimakset som er høydepunktet som skal være full av betydning. Klimakset skal være en reversering av verdier som svinger med maksimal effekt. Altså det skal være en endring som er absolutt og irreversibel, og den endringen skal røre publikum. (McKee, 2014, s. 309). Det

er det stadiet hvor protagonisten finner frigjøring fra deres tilsynelatende uunngåelige knipe. (Yorke, 2014, s. 16).

Forrige avsnitt består av litt vage forklaringer, så derfor skal jeg komme med et eksempel. I *Inception* bruker Dom Cobb reising i andre sine drømmer for å flykte fra virkeligheten, en virkelighet hvor han er en fange på rømmen. Til slutt havner han i et klimaks hvor han må få til oppdraget med å plante en ide i en selskapseier sin drøm. Han klarer oppdraget i klimakset, og er frigjort som fange. Men han innser at det den falske virkeligheten i drømmene til folk som han kun benyttet for å frigjøre seg, er den virkeligheten han vil bli værende i sammen med familien sin, selv om han er løslatt i virkeligheten. Altså var tanken hans at han vil leve i fred i virkeligheten og rømme fra kunsten av å kunne hoppe i drømmer, men han endte opp med tanken om å bli i drømmene for å være med sin fortapte familie, selv om han hadde muligheten til å leve i fred i virkeligheten.

2.5 Subtekst

Subtekst er et skjult eller mindre åpenbart budskap. (Cambridge Dictionary, 2021). Man skiller gjerne mellom fremre plot og sub-tekstuelte plot i historier. Det fremre plottet er det vi ser og hører i en film, og vi er aldri i tvil om hva den handler om. Det sub-tekstuelle plottet er den skjulte delen av historien som vi gjerne må tenke oss frem til selv. (Yorke, 2014, s. 165).

I en film er subteksten til stede nesten hele tiden. Den ligger til og med i dialogen. Dersom to personer snakker om været så er det egentlig en større mening som er underlagt i samtalen. De bryr seg egentlig ikke om været, men det som egentlig blir sagt er “vi to er venner, og la oss ta et minutt fra vår travle dag til å stå her i hverandres selskap og bekrefte på nytt at vi faktisk er venner.” Man ser og hører sjeldent det som egentlig er hensikten. (McKee, 2014, s. 388).

Dette henger litt i hop med avsnittet om et ubevisst og motstridende ønske hos protagonisten i kapittel 2.1.

Dom Cobbs historie om å befri seg selv fra fangenskap ved å gjennomføre et tilbudt oppdrag er tydelig, men det underliggende budskapet handler om at det har ikke så mye å si hvilken virkelighet han får leve i fred i, så lenge han får være med familien sin i *Inception*. Oskar Schindler sin historie handler om å sette opp en suksessfull fabrikk under 2. verdenskrig, men den underliggende historien handler om at Oskar Schindler ofrer alt han har for å redde

jødefangene fra Auschwitz i *Schindlers Liste*. Luke Skywalkers historie handler om Luke som vil bli en pilot for å hjelpe motstandsbevegelsen så godt han kan i stjernekrigen, men det underliggende budskapet handler mer om at han selv faktisk er redningen i stjernekrigen i *Star Wars: Et Nytt Håp*.

En film kan ha mange forskjellige budskap. Noen veldig spesifikke, andre litt vage. Poenget er at du kan gjøre filmens historie til din egen og tolke den på din egen måte.

3. Metode

Et viktig prinsipp i historiefortelling baserer seg på at man skal vise, ikke fortelle i fiksjon. (Lubbock, 1921, s. 63). Det prinsippet er grunnsteinen i min analyse. I *Black Mirror* blir det aldri direkte fortalt at “teknologien er vår fiende”. Det blir heller formidlet gjennom historiefortellingen at teknologien er fienden, og dette kommer til å spille en stor rolle i min analyse. Jeg kommer altså til å benytte meg av en narrativ filmanalyse av de to filmepisodene i *Black Mirror* hvor jeg konsentrerer meg særlig om hvordan produsentene får teknologien til å fremstå som en antagonistisk kraft. Først presenterer jeg et handlingsreferat for begge episodene. Deretter etablerer jeg protagonistens univers og rolle før drøfting rundt antagonistens kraft vil gi mening. Omsider undersøker jeg hvordan produsentene får publikum til å føle at teknologien er antagonist ved bruk av strukturelle virkemidler i historiefortelling. Det er da viktig å se på hvordan antagonist etableres i begynnelsen og hvordan antagonist bygges opp gjennom historien. Jeg kommer til å benytte meg av nevnt teori på begge analysene av *Shut Up and Dance* og *Nosedive* og trekke likheter og ulikheter mellom de.

4. Retorisk analyse og drøfting

I dette kapittelet vil jeg foreta selve analysen og drøftingen av to filmepisoder fra serien *Black Mirror* og sette de to opp mot problemstillingen om hvordan de fremstiller teknologi, og brukere av den, som antagonist. Jeg har valgt *Shut Up and Dance* og *Nosedive* fordi de er to veldig forskjellige eksempler på hvordan teknologien og brukere av den spiller en

antagonistisk rolle. Grunnen til dette er fordi *Shut Up and Dance* er mer tidsrelevant til samfunnet i dag og presenterer en situasjon med hackere og lekkning av sensitiv informasjon som trussel, mens *Nosedive* beskriver en mulig fremtid hvor alle mennesker har en samfunnsmessig rangering som er synlig for alle og byr på mange kompliserte situasjoner. Episodene bærer altså to veldig forskjellige budskap, men samtidig benytter de seg av flere av de samme strukturelle virkemidlene for å få teknologi til å fremstå som en skummel faktor.

4.1 *Shut Up and Dance* (2016)

4.1.1 Handlingsreferat

I denne episoden følger vi tenåringsgutten Kenny (Alex Lawther) fra Storbritannia som bor i et helt vanlig britisk hjem med sin mor og søster. En dag onanerer han på rommet sitt ved datamaskinen sin, etter det får han en melding fra en anonym kilde med video av at han nettopp onanerte vedlagt. Hackeren truer Kenny med å følge instruksjoner dersom han vil at videoen ikke skal sendes til kontaktene hans.

Dette fører til en rekke instruksjoner som Kenny må følge hvor han må bringe en tildelt boks med kake til et hotell hvor han treffer på Hector. Hector er i samme situasjon hvor hackeren truer Hector med å dele informasjon om en prostituert han har bestilt til kona. De får beskjed om å gjennomføre et bankran sammen, og når det er gjennomført skal de ta med pengene til et åpent jorde. Der får de beskjed om å skille lag hvor Kenny må ta med pengene inn i en skog. Han møter på en annen person som også blir truet med å få opptak av onanering publisert. Her kommer det frem at både han og Kenny har onanert til barnepornografi. De får instruksjoner om å slåss til døden og ta pengene fra banken som premie.

Mens kampen pågår tror Hector at han er fri fra hackeren, men når han kommer hjem så har kona fått tilsendt informasjon om den prostituerte. Deretter har Kenny vunnet slåsskampen men får en telefon fra moren sin som har sett videoen av Kenny som onanerer etterfulgt av at politiet arresterer han.

4.1.2 Analyse og drøfting

La meg starte med vår protagonist Kenny. Først må vi finne ut hva som gjør han til vår protagonist. Kenny har en tydelig viljestyrke og et tydelig mål i ønsket om å få fred fra hackeren. Han står stadig i dilemmaet om å følge det hackeren sier og få videoen fjernet, eller å ikke høre på hackeren og la videoen publiseres uten ran og mord på samvittigheten. Han gjør hva som helst for at den anonyme kilden sletter videoen og gir han fred. Dermed kan vi bekrefte at Kenny, som en protagonist, er en karakter med viljestyrke.

Kenny sitt mål er som sagt at hackeren gir slipp på han. Den anonyme hackeren sender han en eksplisitt melding rett etter den første meldingen som tyder “Svar med ditt mobilnummer ellers vil videoen sendes til alle dine kontakter.” Kenny har altså en mulighet til å nå målet sitt dersom han følger instruksene til hackeren. Dette gir håp til Kenny, og til publikum som empatiserer med Kenny. Derfor vil vi heie på han og håpe han klarer å rekke tidsfrister og gjennomføre instruksene, selv om de er brutale. Kenny har derfor, som en protagonist, mulighet til å oppnå ønsket sitt.

Nå som jeg vet helt sikkert at Kenny er protagonisten i denne historien, kan jeg konsentrere meg om antagonisten. Antagonisten må som sagt være den personen eller den tingen som legger press på protagonisten. Hvem er det som starter konflikten? Hackeren. Hvem er det som opphisser konflikten? Hackeren. Hvem er det som fører konflikten inn i et klimaks og avslutter den? Hackeren. Man er aldri i tvil om at hackeren er antagonisten.

Nå skal jeg gå mer i detalj på hvordan dynamikken i konflikten mellom Kenny og hackeren blir til og hvordan publikum bygger empati for Kenny og motstand hos hackeren. Når Kenny er på jobb på restauranten er det en liten jente som har glemt igjen lekebil sin på bordet og Kenny leverer den tilbake. Denne menneskeligheten til Kenny gjør at publikum liker han. Deretter blir Kenny ertet av noen kollegaer. På jobben har også Kenny en kvinnelig kollega som han har en god tone med, og i blikkene hans kan man anta at han liker henne. Alle disse små detaljene er avgjørende for at publikum empatiserer med Kenny. Det vil da si at dersom Kenny opplever motstand, vil publikum også oppleve motstanden. (Yorke, 2014, s. 7).

Så får Kenny en melding fra en anonym kilde med video av Kenny som onanerer vedlagt. I meldingen står det også “We saw what you did”. Etter denne hendelsen går Kenny rundt med en konstant frykt som blir verre over tid, og dette gjør spenningen større inntil han får første

instruks av Hackereren. Hackereren viser derfor ingen nåde til Kenny ved å gi han koordinater til første lokasjon han skal møte opp innen en tidsfrist som nesten er umulig å rekke. Kenny sier til hackeren at han skal til å begynne jobbskiftet, men hackeren truer med å sende videoen rundt. Dilemmaet til Kenny om å adlyde hackeren eller ikke blir fornyet, og Kenny velger å la det gå utover jobben. Dette forsterker konflikten igjen, og skaper større misnøye og frykt for hackeren hos publikum.

Kenny rekker å møte ved koordinatene innen tidsfristen, får tildelt en boks med en kake. Dette er altså et positivt vendepunkt for Kenny og kravene til hackeren virker ikke så ille som man kanskje tror. Dette er gjort for å skape falske forhåpninger hos publikum. Disse forhåpningene blir ødelagt når hackeren ber Kenny og Hector om å se hva som er i kaken, finner forkledning og en pistol, og skal rane en bank. Her blir det tydelig at hackeren er noe sinnsyk, og dilemmaet til Kenny blir igjen satt mer på spill. Selv om Kenny absolutt ikke burde gjennomføre et ran og risikere at videoen blir publisert, så gjennomfører han det, og publikum forstår det fordi de føler at det er hackeren som er den “slemme” i situasjonen.

Kenny og Hector gjennomfører ranet med suksess og det verste hittil er over. Hector får beskjed om at han er ferdig og puster lettet ut. Kenny venter på å få beskjed om at han er ferdig, men han får heller beskjed om at han skal møte på nye koordinater. Her blir igjen forhåpningene slått ned på. Det samme skjer igjen når Kenny møter opp på det nye stedet i håp om å kun levere pengesekken og gå derfra, men får beskjed om å slåss med en person til døden hvor vinneren får beholde pengene. Nå har altså publikum sitt inntrykk av hackeren blitt enda verre da man forstår at han/hun er villig til å få folk til å slåss til døden. Denne rytmen med overgang fra negativt ladd stemning til positivt ladd stemning, og omvendt, er et viktig prinsipp for å holde spenningen oppe, og ikke minst, skape gradvis større press på protagonisten fra antagonistens. (McKee, 2014, s. 36).

Den nevnte scenen er klimakset i filmen når Kenny forstår at livet står på spill. Dynamikken til protagonistens og antagonistens roller endres ganske kraftig når det blir tydelig at Kenny ikke bare onanerte til pornografi, men til barnepornografi. Dette blir delvis tydelig når Kenny sier “I just looked at some pictures” og motstanderen spør “How young were they?”, i tillegg blir det bekreftet når moren ringer Kenny senere og sier “What did you do Kenny? They’re saying it’s kids! That you’ve been looking at kids! [...]”.

Personlig mistet jeg all empati jeg hadde for Kenny når dette ble klart, og jeg forstår meg på hackerens handlinger, noe jeg ikke gjorde før dette vendepunktet. Hackeren gjør altså alt dette for samfunnet og ikke i mot samfunnet som man kanskje tenker i starten av filmen.

Dermed sitter vi igjen med denne situasjonen: antagonisten har gjort en ulovlig handling i form av å hacke en annen person sin datamaskin og få tak i sensitiv innhold av protagonisten som ser på barnepornografi, har ranet en bank og drept en person. Dette er kanskje tatt ut av kontekst, men min mening er at produsenten av episoden prøver å skape en situasjon hvor publikum får empati med protagonisten etterfulgt av at de snur situasjonen på hodet på slutten og skal få publikum til å revurdere sin empati med protagonisten. Som sagt tidligere ønsker *Black Mirror* å sette spørsmål rundt teknologi og innovasjon, og det er tydelig i denne episoden.

Som en avslutning på dette delkapittelet er det altså avgjørende med hackerens rolle som antagonist i denne episoden og det er han/hun som skaper hele konflikten og driver den frem.

4.2 *Nosedive* (2016)

4.2.1 Handlingsreferat

I denne episoden møter vi Lacie Pound (Bryce Dallas Howard) som lever i et poengbasert samfunn i fremtiden. I dette samfunnet har alle teknologiske linser på øynene som gjør at man kan se rangeringen til alle i en skala fra 1 til 5 stjerner. Hun prøver å være snill og søt mot alle hun møter slik at hun kan få 5 stjerner tildelt så mye som mulig. Hun har en score på 4.2 som er litt over gjennomsnittet og bor sammen med broren sin. Hun har lyst til å bo alene og er på visning i et moderne hus i et dyrt nabolag. Hun får beskjed her om at det blir alt for dyrt, men dersom hun er på 4.5 i rangering vil hun få rabatt på huset. Hun tar en prat med en ekspert som sier at det vil ta henne hele 18 måneder å komme opp på 4.5, men med et sosialt løft vil hun klare det på kortere tid.

Svaret på dette løftet er barndomsvenninnen til Lacie, Naomi Jayne Blestow (Alice Eve), som skal gifte seg. Naomi spør Lacie om hun vil være hennes forlover. Det vil si at Lacie skal holde en tale foran folk som er minst 4.5 og oppover i rangsystemet, noe som vil bety at Lacie

kan få et kjempeløft i rangsystemet på dette bryllupet. Lacie har bare et problem, hun har maksimal uflaks når hun forsøker å komme seg til bryllupet. Flyet blir kansellert, leiebilen går tom for strøm, og hun går gradvis ned i rangering på grunn av dårlig oppførsel på reisen. Hun må deretter haike med flere folk og låne en firehjuling før hun kolliderer og havner i en innsjø. Naomi har fått med seg at Lacie har gått ned i rangering og avslører til Lacie at hun ikke er invitert lenger og kun var invitert for å gi Naomi og kjæresten gode rangeringer fra gjestene. Men Lacie møter opp likevel, helt skitten og med en ny rangering på 1.1. mens hun gjennomfører talen sin. Hun truer kjæresten til Naomi med en kniv og blir deretter arrestert og satt i en fengselscelle hvor linsen på øynene blir fjernet. Her møter hun en annen person og de begynner å si stygge ting til hverandre.

4.2.2 Analyse og drøfting

Lacie bruker mye tid og krefter på å gi 5-stjerners vurdering på innlegg på sosiale medier til andre folk og fysisk gi vurdering til forbipasserende. Deretter drar hun på en kafé hvor hun kjøper en kjeks og en kaffe kun for å ta et fint bilde av det og legge det ut på sosiale medier. Når hun møter på folk har hun en tilsynelatende falsk oppførsel og overdreven latter for å fremstå som det hun selv tror er den beste versjonen av seg selv.

Alle disse situasjonene skaper en distanse mellom fiksjonen og virkeligheten for publikum. At hovedpersonen adlyder dette systemet og strever hardt for å få en høy rangering vil ikke publikum få sympati med. Men som teorien i kapittel 2.1 tilsier så trenger vi ikke å sympatisere med protagonisten, det holder med empati. Vi kan forstå at Lacie har en stor vilje i å bli akseptert i det samfunnet hun lever i, og det holder for at publikum skal heie på henne. Målet til Lacie er å gå fra 4.2 til 4.5 i rangering. Siden publikum allerede har empati med henne vil de håpe på at hun når dette ønsket. Hun får også konkret beskjed av en ekspert om at dette er fullstendig mulig. Derfor har Lacie også, som en protagonist, i det minste mulighet til å nå målet sitt. Denne muligheten blir forsterket når Naomi spør om hun vil være hennes forlover, for da er det helt klart for Lacie og publikum hva som må til for å komme opp på 4.5 på en rask måte. Derfor kan jeg bekrefte at Lacie er protagonisten i denne historien dersom jeg skal følge McKee sin teori.

Som nevnt i teorien, må protagonisten oppleve konflikt for at historien skal ha noen framgang. Denne konflikten oppstår når hun havner i en krangel med broren sin før hun skal dra til bryllupet. Broren er midt på treet i rangsystemet og prøver å forklare til Lacie at hun bør slappe av litt og ikke streve så hardt på å komme høyt opp på rangstigen. Krangelen

avslutter med dårlig stemning mellom dem og de forveksler 1-stjerners-rangering til hverandre. Dette setter for første gang universet til Lacie i ubalanse. Krangelen fører til at hun er forsinket til taxien som fører til at taxisjåføren også gir henne en dårlig rangering, som gjør at hun ikke har høy nok rangering til å bli prioritert på flyplassen, og det ene etter det andre skjer. Konflikten oppstår altså på grunn av tilfeldige hendelser som er uflaks for Lacie. Derfor eksisterer ikke antagonistene i person som det gjør i *Shut Up and Dance*. Det er heller en antagonistisk kraft til stede som legger press på Lacie. Kraften kan ligge hos flere mennesker, altså broren, taxisjåføren, resepsjonisten på flyplassen, bilutleiet, ladestasjonen, Naomi og hennes kjæreste. Det alle de har til felles er at de gjør det motsatte av det Lacie vil, å få gode rangeringer. Dette er en mer kompleks måte å sette opp en antagonistisk kraft på og gir stor effekt. Da vil Lacie føle at hele samfunnet er i mot henne.

Som sagt er subteksten den delen av historien som er litt mindre åpenbar enn det fremre plottet som vi ser og hører. Min tolkning er at i den bevisste tilstanden til Lacie er for eksempel broren hennes en motpart, men det underliggende i historien er at broren egentlig bare prøver å hjelpe Lacie. Det jeg mener med dette er at han egentlig er en person som skal hjelpe Lacie mot det hun egentlig ubevisst vil være. Hennes selv-motstridende og ubevisste ønske er, etter min mening, å få fred med seg selv og ikke trenge å streve med å ligge høyt i rangeringen. I siste scene har Lacie fått linsene fjernet og blitt plassert i en fengselscelle ved siden av en annen person der de begynner å si stygge ting til hverandre uten stopp. Det virker som Lacie liker det, fordi det ikke går på bekostning av noen rangering i det hele tatt. De kan snakke uten filter og det er befriende, og kanskje slik Lacie egentlig vil leve.

Det vil altså si at dersom det bevisste ønsket til Lacie er å gå opp i rangering, så er de som gir dårlig rangering antagonistene. Dersom det ubevisste ønsket til Lacie er å slippe unna dette systemet er faktisk hun selv sin egen antagonist.

De antagonistiske kreftene blir forsterket i hvordan samfunnet blir presentert i filmen. Det perfekte liv for samfunnet i filmen presentert såpass perfekt at det blir for mye av det gode. Publikum tenker at de ikke orker å ofre all glede og energi på å søke gode rangeringer dagen lang slik som menneskene i filmen gjør. Nøkkelordet her er overdrivelse. Et eksempel er at hun har en såpass høflig og vennlig samtale med en tilfeldig dame i heisen hvor hun ler overdrevent og prater i en unaturlig tone. Det blir for tydelig at de begge kun er ute etter gode rangeringer. Produsentene har altså ikke brukt detaljer i filmen som tilsynelatende er negative elementer, men heller overdrevet de positive elementene til de blir negative. Dette er

avgjørende for at publikum skal ønske at Lacie egentlig bør unngå systemet. Derfor vil presset fra de antagonistiske kreftene i denne filmen sende Lacie i riktig retning med tanke på hennes ubevisste ønske om indre fred.

5. Konklusjon

I denne analysen har jeg sett på hvordan de to filmepisodene har fremstilt brukere av den teknologien som antagonistiske krefter. Jeg har kommet frem til at antagonistene fremstår i svært forskjellige former i de to episodene, men følger likevel en lik struktur.

I *Shut Up and Dance* fremstilles de antagonistiske kreftene hos en hacker som gir groteske instruksjoner med en video av Kenny som trussel mot han. Publikum får i denne episoden følelsen av falsk fremgang når det viser seg at ønsket til Kenny var umulig fra begynnelsen av da hackeren hadde tenkt til å sende videoen hans rundt uansett om han adlydet eller ikke. Kenny opplever altså sterk antagonistisk motstand hvor hackeren uansett hadde tenkt til å gjøre livet surt for Kenny. Publikums forhold til Kenny og hackeren endres helt når man innser at Kenny onanerte til barnepornografi og forstår at hackeren egentlig gjorde samfunnet en tjeneste i sine handlinger.

I *Nosedive* fremstilles de antagonistiske kreftene i form av mennesker som gir Lacie dårlige rangeringer. Når Lacie har en klar plan på hvordan hun kan gå fra 4.2 til 4.5 skjer det en rekke tilfeldigheter som gjør at hun går ned i rangering og ikke kommer frem til bryllupet i tide og med god nok rangering. Publikum får følelsen av falsk fremgang her også når Lacie kommer gradvis nærmere destinasjonen sin men muligheten til å gå opp i rangering er lenger og lenger unna. Den antagonistiske kraften prøver i slutten å lære publikum en lekse når man innser at Lacie egentlig burde slutte å adlyde samfunnssystemet og heller kunne si, og gjøre hva hun vil.

Episodene presenterer to helt forskjellige verdener, helt forskjellig konflikt og helt forskjellige motstander. Strukturen på de antagonistiske kreftene er likevel den samme. Det er en antagonistisk kraft i begge episodene som skaper en konflikt og som forverrer konflikten og dilemmaet mer og mer frem til et klimaks hvor antagonistene sørger for at det er ingen vei tilbake og kun en mulig løsning. Begge protagonistene har blitt presset av antagonistene til å lære noe nytt om seg selv.

Skaperen av *Black Mirror* sa i 2011 at seriens navn er basert på en skjerm er som et svart speil når du stirrer på det, så er det noe kaldt og skummelt med det. (Urie, 2019). Når episodene er ferdige og skjermen er svart sitter man og tenker på det man nettopp har sett. Produsentene sitt mål er, etter min mening, å få oss til å tenke oss en gang ekstra på de forskjellige teknologiene og innovasjonene som blir fremstilt i episodene. Den stillheten når det er svart bilde forsterker dette. Slik har altså produsentene av *Black Mirror* benyttet seg av strukturelle virkemidler gjennom antagonisme i historiefortelling på å fortelle et budskap om teknologi og innovasjon.

Litteraturliste

- Arntzen, K. O. (2020). protagonist. Store Norske Leksikon. Hentet fra <https://snl.no/protagonist>
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2010). *Film Art. An Introduction* (9. utg.). New York: McGraw-Hill
- Cambridge. (2021). Subtext. Cambridge Dictionary. Hentet fra <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/subtext>
- Gundersen, D. (2019). antagonist. Store Norske Leksikon. Hentet fra <https://snl.no/antagonist>
- Gundersen, D. (2018). klimaks. Store Norske Leksikon. Hentet fra <https://snl.no/klimaks>
- IMDb. (2021). Black Mirror. Hentet fra https://www.imdb.com/title/tt2085059/?ref_=ttep_ep_tt
- Lubbock, P. (1921). *The Craft of Fiction*. (1. utg.). London: Jonathan Cape
- McKee, R. (2014). *Story* (1. utg.). Storbritannia: Methuen.
- Svartdal, F. (2020). konflikt: psykologi. Store Norske Leksikon. Hentet fra https://snl.no/konflikt_-_psykologi
- Urie, C. (2019, 5. juni). 10 surprising things you didn't know about 'Black Mirror'. Hentet fra <https://www.insider.com/black-mirror-fun-facts-2018-10>
- Yorke, J. (2014). *Into The Woods* (1. utg.). Storbritannia: Penguin Books