



## JB2900 1 Fordypningsoppgave

# Kandidat 111

Oppgaver	Oppgavetype	Vurdering	Status
<b>i</b> Informasjon	Dokument	Ikke vurdert	Lever
1 Besvarelse	Filopplasting	Manuell poengsum	Lever
2 Evt. vedlegg	Filopplasting	Manuell poengsum	Ikke lever
3 Evt. vedlegg	Filopplasting	Manuell poengsum	Ikke lever
4 Evt. vedlegg	Filopplasting	Manuell poengsum	Ikke lever

### JB2900 1 Fordypningsoppgave

Emnekode	JB2900	PDF opprettet	02.06.2017 12:22
Vurderingsform	JB2900	Opprettet av	Yan Hoffmann
Starttidspunkt:	26.05.2017 18:00	Antall sider	50
Sluttidspunkt:	02.06.2017 12:00	Oppgaver inkludert	Ja
Sensurfrist	201706230000	Skriv ut automatisk rettede	Nei

# Seksjon 1

## 1 OPPGAVE

### Besvarelse

Last opp besvarelsen din her:

*Last opp filen her. Maks én fil.*

BESVARELSE

#### Filopplasting

Filnavn	17119461_cand-5037257_17117467
Filtype	pdf
Filstørrelse	592.305 KB
Opplastingstid	02.06.2017 06:29:25



Neste side  
**Besvarelse vedlagt**

# De andres virkelighet

En analyse av hvordan 360-filmer i *The New York Times* skaper nærhet til subjektene

Fordypningsoppgave bachelorstudium i journalistikk vår 2017  
Høgskolen i Oslo og Akershus  
Kandidatnummer: 111  
JB2900

## Sammendrag

Teknologien har alltid spilt en viktig rolle i journalistikken og i utviklingen av hvordan publikum møter "de andre". Stadig bedre teknologi gir stadig større grad av nærhet, identifikasjon og empati. I dag omtales virtuell virkelighet (herunder 360-graders film) som det ultimate formatet for å skape empati, men klarer egentlig redaksjonene som benytter seg av teknologien i dag å benytte seg av dette potensialet?

Denne kvalitative innholdsanalysen av tre 360-filmer fra *The New York Times* viser at formatet har stort potensiale til å skape nærhet mellom publikum og subjekt. Samtidig spiller en rekke faktorer som teknologi, historiefortelling og roller en viktig rolle for hvor sterk følelse av oppslukthet publikum får. Jo mer oppslukt man blir i opplevelsen, jo mer vil man føle at en er tilstede i de virtuelle omgivelsene, og graden av tilstedeværelse påvirker hvordan seeren setter seg inn i subjektens situasjon. I dag utnytter ikke journalister teknologiens fulle empatipotensiale, men dette kommer antakeligvis av at formatet er relativt nytt. Videre prøving, feiling og erfaring må til, men denne analysen har altså funnet noen faktorer som det kan være lurt å være bevisst når man lager journalistiske VV- og 360-saker om "de andre".

## Innholdsfortegnelse

<b>Sammendrag</b>	<b>- 2 -</b>
<b>Del 1: Introduksjon</b>	<b>- 4 -</b>
1.1 <i>Bakgrunnen for oppgaven</i>	- 4 -
1.2 <i>Problemstilling og formål</i>	- 4 -
1.3 <i>Hypotese</i>	- 5 -
<b>Del 2: Teori</b>	<b>- 5 -</b>
2.1 <i>Bildets viktighet i journalistikken</i>	- 5 -
2.2 <i>Om virtuell virkelighet i og utenfor journalistikken</i>	- 6 -
2.3 <i>"De andre"</i>	- 8 -
2.4 <i>Å dokumentere "de andres" lidelse</i>	- 9 -
<b>Del 3: Metode og materiale</b>	<b>- 11 -</b>
3.1 <i>Avgrensning av materiale</i>	- 11 -
3.2 <i>Metode</i>	- 12 -
3.3 <i>Koding</i>	- 12 -
3.4 <i>Begrensninger</i>	- 13 -
3.5 <i>Kort hermeneutisk selvrefleksjon</i>	- 13 -
<b>Del 4: Funn og analyse</b>	<b>- 13 -</b>
4.1 <i>Sammendrag av filmene</i>	- 13 -
4.1.1 <i>"The Displaced"</i>	- 14 -
4.1.2 <i>"We Who Remain"</i>	- 14 -
4.1.3 <i>"The Fight for Falluja"</i>	- 14 -
4.2 <i>Seerens posisjon til subjektene</i>	- 15 -
4.2.1 <i>Hvem møter vi og hvordan plasseres publikum i forhold til dem?</i>	- 15 -
4.2.1 <i>Hvem snakker og hvordan gjør de det?</i>	- 18 -
4.3 <i>Materialitet og teknologi</i>	- 18 -
4.4 <i>Dramaturgi og narrativ</i>	- 19 -
4.5 <i>Modaliteter</i>	- 23 -
<b>Del 5: Oppsummering og konklusjon</b>	<b>- 24 -</b>
<b>Litteraturliste</b>	<b>- 27 -</b>
<b>Muntlige kilder</b>	<b>- 28 -</b>
<b>Vedlegg</b>	<b>- 28 -</b>

## Del 1: Introduksjon

### 1.1 Bakgrunnen for oppgaven

Magne Lindholm poengterte i sin forelesning "Medienes samfunnsrolle" 20.08.2015 at journalistikken er i kontinuerlig endring, og at vi nå står midt i en sterk endringsperiode. Dette vekket nysgjerrigheten i meg. Hva fører til denne endringen? Internett og sosiale medier har hatt sterk påvirkning på journalistikken, men dette er gammelt nytt. Hva slags teknologi er med på å endre journalistikken *i dag*? Og er vi egentlig klar over hvordan vi kan bruke denne teknologien for å styrke journalistikken, i stedet for å klage over at den truer den?

Jeg begynte å lese om ny teknologi, og et fenomen dukket stadig opp. "Virtual reality", eller virtuell virkelighet, er noe det i flere år har blitt satset på i underholdningsindustrien. I journalistikken har man begynt å investere i 360-graders film og virtuell virkelighet i en del andre land, mens i Norge later vi til å fortsatt være i en prematur fase.

I journalistiske kretser diskuteres til stadighet hvordan man kan skape forståelse og nærhet mellom publikum, "vi", og "de andre". Virtuell virkelighet og 360-graders filmer trekkes av mange frem som makeløs teknologi når det gjelder å skape empati i journalistiske historier. Jake Silverstein i *The New York Times* understreker dette om teknologien: "It is capable of triggering a sense of connection between you as a viewer and the people or the events that are in the film, because you feel as if you're present," (Newman, 2017). Kan dette bety at vi har en type teknologi rett fremfor oss, som kan hjelpe journalister å gi publikum en dypere forståelse for fjerne sakskomplekser ved å skape nærhet til subjektene i sakene? Og er journalistene som allerede har begynt å bruke teknologien, klar over hvordan de på best mulig måte kan oppnå dette? Det ønsker jeg å finne ut mer om.

### 1.2 Problemstilling og formål

For å utforske hvordan bruk av virtuell virkelighet og 360-graders film i journalistikken påvirker det journalistiske identifikasjonskravet vil jeg dele oppgaven i to deler, en teoretisk og en praktisk analytisk. I den teoretiske delen skriver jeg om bildets viktighet i journalistikken, fenomenene virtuell virkelighet og 360-graders film og om "de andre". Jeg vil også skrive om å dokumentere "de andres" lidelse fordi det påvirker hvordan det vestlige publikum ser "de andre", og dermed sier noe om hvordan man kan skape nærhet, empati og identifikasjon. I den praktiske delen vil jeg med teorien fra den første delen i bakhodet, analysere tre utvalgte 360-graders filmer fra *The New York Times*. Problemstillingen jeg bruker som retningslinje gjennom hele arbeidet er som følger:

*Hvordan kan 360-graders film og virtuell virkelighet få et vestlig publikum til å identifisere seg med "de fjerne andre", og utnyttes teknologiens fulle potensiale til å skape empati slik den brukes i dag?*

Ifølge "Metodebok for mediefag" må en tekstanalyse ha et formål (Østbye, Helland, Knapskog, Larsen og Moe, 2016 s. 65). Denne oppgavens formål er å gi et innblikk i hvordan virtuell virkelighet og 360-graders film skaper nærhet og identifikasjon i journalistikken. Ved å analysere hvilke elementer og faktorer som skaper empati, og hvilke som kanskje gjør det motsatte, vil oppgaven forhåpentligvis gi en pekepinn om hvordan journalister kan bruke

formatet til å strekke konstruerte samfunns bekymringer forbi sin egen eksisterende tilhørighet (Chouliaraki, uten år s. 14).

### 1.3 Hypotese

Siden teknologien i virtuell virkelighet og 360-filmer har mulighet til å ta med publikum til nye steder og møte mennesker på en mer kraftfull måte enn tidligere, tror jeg disse formatene i stor grad kan skape nærhet, empati og identifikasjon. På den annen side er det lite sannsynlig at journalister i dag utnytter formatenes fulle potensiale, med tanke på at teknologien er såpass ny.

## Del 2: Teori

### 2.1 Bildets viktighet i journalistikken

Fotografiet har, siden sin spede begynnelse, blitt sett som et slags sannhetsmedium (Linfield, 2010 s. 13 – 14), og man mente tidligere at fotografier hadde et iboende krav på objektivitet fordi de var tatt med maskiner (Sontag, 2004 s. 27). At de er tatt med maskiner fører ifølge Roland Barthes til to ting. Det ene er at motivet later til å ligge *i* underlaget i stedet for oppå, som i håndlagde bilder. Det andre er at øynene til fotograf, kamera og seer smelter sammen idet seeren ved å se på fotografiet ser akkurat det samme som fotografen og kamera så i øyeblikket bildet ble tatt. Denne sammensmeltingen av synspunkter gjør at fotografiet skaper en illusorisk følelse av tilstedeværelse hos publikum. Barthes kalte dette "virkelighetseffekten" (Solomon-Godeau, 1994 s. 180). Selv om vi i dag vet at fotografiet ikke er fullstendig objektivt, kan vi uansett med grunnlag i virkelighetseffekten stadfeste dets viktighet i journalistikken. Følelsen av tilstedeværelse det skaper hos publikum gjør det lettere å føle empati for subjektene og dermed forstå sakskomplekset på en bedre måte.

Fotografier skaper ikke bare følelsen av tilstedeværelse hos seeren, de skaper følelser generelt. Vi ser med følelsene våre, i den forstand at nerveimpulsene fra øyet sendes direkte til hjernens følelsescenter (Evensen og Simonsen, 2017 s. 35). Det er altså ikke til å unngå at visuelle medier skaper følelser. Walter Benjamin kalte fotografiet et "document of history and possibility" fordi det både dokumenterer historie og har makt til å få seeren til å føle noe rundt det h\*n ser, og dermed ville gå inn i den avbildede verden for å endre den (Linfield, 2010 s. 17 - 18). Ta for eksempel bildene av lemlestelede kongolesere under kong Leopolds regime, eller Nick Úts bilde av de vietnamesiske barna som gråtende flykter fra amerikanernes napalm-angrep. Hos publikum skapte fotografiene følelser, engasjement og et ønske om å gjøre noe med virkeligheten som var avbildet. Samtidig mener mange at fotografier kan skape *for* sterke følelser, slik at de rett og slett paralyserer publikum. Allan Sekula mente for eksempel at "documentary photography has contributed much to spectacle, to retinal excitation, to voyeurism, to terror, envy and nostalgia, and only a little to the critical understanding of the social world" (Linfield, 2010 s. 21). På den annen side hevder Linfield at det å føle noe når man ser et bilde, tvinger publikum til å tenke enda dypere. Hun mener dermed vi bør se fotografiet som starten på en prosess i stedet for som en statisk gjenstand (Linfield, 2010 s. 28 – 29).

Det dokumentariske fotografiets viktighet og funksjon blir altså diskutert, roset og kritisert, og selv om bildet ofte avgjør hvor populær en sak blir, oppfatter journalister og redaktører fortsatt tekst i stor grad som innhold, og bilder som illustrasjon (Moses i Evensen og Simonsen, 2017 s. 23). Ifølge Martin Engebretsen er dette fordi kultureliten fortsatt ser på bilder som lettvinne og overflatiske sammenliknet med det skrevne ord (2013 s. 13). Men fotografier skal ikke bare brukes som illustrasjoner. De må brukes til å dokumentere viktige hendelser og ikke minst til å avsløre urett. Viktigheten av slike fotografier så vi for eksempel da *CBS News* publiserte fotografier av amerikanske soldater som torturerte og ydmyket innsatte i fengselet Abu Ghraib.

David Perlmutter hevder at fotografier i seg selv ikke kan forandre verden, men at de egner seg til å vekke til live kunnskap seeren allerede har (Evensen og Simonsen, 2017 s. 42). På et rent fysiologisk nivå har han helt rett fordi meningsdannelsen gjennom synet foregår i to parallelle prosesser, hvorav den ene innebærer at det man ser tolkes i lys av eksisterende kunnskap (Evensen og Simonsen, 2017 s. 35). Han har også rett i at mange bilder ikke ene og alene fører til endring. Nick Úts bilde av barna som flykter fra napalmen i Vietnam har blitt trukket frem som et som har endret verden, men det var en allerede sterk motvilje mot krigen som lå til grunn for reaksjonene bildet skapte. Samtidig må vi erkjenne at det simpelthen finnes ting vi ikke vet at vi ikke vet, såkalte "unknown unknowns" (Rumsfeld i Phelan, 2012 s. 58), og bildene fra Abu Ghraib viste publikum nettopp slike ting. Dette var ikke kunnskap som kunne vekkes til live, slik Perlmutter skriver, for det var ingen som visste om overgrepene fra før. Allikevel skapte fotografiene reaksjoner og endring og viste at fotografiets styrke til å dokumentere og bevisstgjøre oss våre "unknown unknowns", er uvurderlig. I mange tilfeller kommer hjelpen først når media viser at den trengs (Campbell, 2012 s. 90).

## 2.2 Om virtuell virkelighet i og utenfor journalistikken

I 2015, fem år etter at VV-pionér Nonny de la Peña beskrev hvordan teknologien ville ta publikum *inn* i journalistiske historier (Watson, 2017 s. 7), leverte *The New York Times* ut én million Google Cardboard-headsets med papiravisene sine. Dermed lastet over 600.000 personer ned appen "NYTVR", hvor de kunne se 360-saken "The Displaced". Det journalistiske VV-eventyret var i gang. Jake Silverstein, redaktør i *The New York Times Magazine*, skrev at "this new filmmaking technology enables an uncanny feeling of connection with people whose lives are far from our own," (Tornøe, 2017). Det hadde han nok rett i, for i rapporten "Virtual Reality Journalism" hevder forfatterne at følelsen brukeren får av å virkelig være tilstede i en virtuell virkelighet skaper langt mer empati hos seeren enn det som er mulig i noe annet medium (Owen, Pitt, Aronson-Rath og Milward, 2015).

Virtuell virkelighet fikk en renessanse da headsetet Oculus Rift ble sluppet i 2012, og ble kanskje ennå mer kjent da Facebooks senere kjøpte selskapet for to milliarder dollar (Owen et al., 2015). Dette headsetet, i tillegg til HTC Vive, ble sluppet på det kommersielle markedet i 2016. Headsetene, som i praksis er heldekkende briller og øreklokker, gjør at man kun ser og hører den virtuelle verden, og ikke sine fysiske omgivelser. Med disse headsetene kan brukeren bevege seg og interagere med gjenstander i den virtuelle virkeligheten. Senere har det også kommet billigere alternativer på markedet, som Google Cardboards (enkle "briller" laget av papp), Google Daydream og Galaxy Gear VR (Newman, 2017). I disse headsetene festes smarttelefonen foran et par linser som man ser filmen gjennom. (Owen et al., 2015).



I dag er bare omlag to millioner såkalte high-end headsets (som Oculus Rift og HTC Vive) solgt over hele verden. I Storbritannia har 60 prosent av den voksne befolkning muligheten til å se 360-graders film på smarttelefonen sin, eller med et pappheadset, mens bare under én prosent har tilgang til high-end-headsets (Watson, 2017 s. 14 – 15).

Da headsetet Google Daydream kom ut inkluderte det forskjellige apper, og det var en milepæl for journalistisk virtuell virkelighet at nyhetsappene ble promotert på lik linje som spillappene. *The New York Times'* "NYTVR" var en av dem (Watson, 2017 s. 8). Ingen andre medieselskaper har investert like mye i virtuell virkelighet- og 360-teknologi som *The New York Times* (Tornoe, 2017), og i rapporten "VR for news: The new reality?" oppga mange intervjuobjekter avisen som en inspirasjon. Varun Shetty fra avisen mener selv at de nå er forbi eksperimentering:

With the Daily 360 we now have hundreds of 360 cameras spread across our bureaux throughout the world, with hundreds of reporters being trained on them ... we've produced over a hundred Daily 360 films and over 25 longer-form NYTVR films. So I think we're squarely out of the core experimental phase there. (Shetty i Watson, 2017 s. 15)

Det må sies at *The New York Times* noe feilaktig kaller sakene sine for virtuell virkelighet, da det egentlig er 360-graders filmer. Dette er to begreper som man har begynt å blande i journalistikken. For at man skal kunne kalle noe virtuell virkelighet, forutsettes at brukeren kan bevege seg rundt i den virtuelle omverden og samhandle med gjenstander – for eksempel åpne eller holde ting, osv. (Watson, 2017 s. 9). For å oppleve virtuell virkelighet må man altså ha high-end headsets. Som Francesca Panetta, redaktør for virtuell virkelighet i *The Guardian* påpeker: "If you're in a headset then you're immersed in another world. If you're clicking around on a 360 video then you're not." (Watson, 2017 s. 18). 360-filmer trenger man derimot ikke et headset for å se. Man kan se dem i nettleseren eller på smarttelefonen sin (Watson, 2017 s. 15). I nettleseren drar seeren bildet rundt med musepekeren for å se seg rundt, mens med headset eller smarttelefon snur man seg fysisk rundt for å se seg om i omgivelsene. Mange mener forøvrig at headsetene er for begrensende og at fremtiden ligger i utvidet virkelighet (augmented reality), som i *Pokemon Go* og *Snapchat*, hvor man plasserer objekter i bilder eller filmer av våre ekte omgivelser (Newman, 2017).

I rapporten "Virtual Reality Journalism" beskriver forfatterne to viktige faktorer som står i kjernen av virtuell virkelighet og 360-film: "Immersion" og "presence". La oss kalle det oppslukthet og tilstedeværelse. Oppslukthet er følelsen publikum får når de forlater den fysiske verden og går inn i en virtuell verden. Witmer og Singer beskriver det som følelsen av å bli omsluttet av, inkludert i eller å interagere med digitale omgivelser. De identifiserer visse faktorer som fremmer oppslukthet: Hvor sømløst interaksjonen foregår, hvor realistiske bildene er, lengden på opplevelsen, sosiale faktorer i opplevelsen, indre faktorer som er unike for brukeren og systemfaktorer som standarden på utstyret. Jo kraftigere følelse av oppslukthet publikum får, jo mer vil de føle at de virkelig er tilstede i de virtuelle omgivelsene. Tilstedeværelse skaper en følelsesmessig forbindelse til historien og stedet, og dermed også subjektene, eller "de andre" (Owen et al., 2015).

Nonny de la Peña mener publikum responderer på ting de opplever i virtuell virkelighet, som om de er ekte, selv om en vet at de ikke er det. Det kalles "Response As If Real" (RAIR). RAIR krever i liten grad at opplevelsen er presis, så selv et lav-kvalitets headset kan skape denne effekten hos publikum. En kombinasjon av tre variabler bestemmer den journalistiske verdien av RAIR-effekten: Presentasjonen av stedet for opplevelsen, følelsen av at

opplevelsene er ekte og brukerens transformasjon fra å være en som står utenfor til å bli en førstehånds deltaker (Owen et al., 2015).

Chris Milk sier i et Ted Talks foredrag at virtuell virkelighet er "den ultimate empatimaskinen", men det ser det ut til at redaksjonene er lite opptatt av. Marcelle Hopkins fra *The New York Times* sier for eksempel:

We understand that often the journalism that we're doing does elicit an emotional response, but I wouldn't say that it is part of our agenda. So we don't think about empathy in the way that I think a lot of VR is being used in documentary for example, or campaigns. For us in journalism, it is a medium that allows us to take our audience to places, to allow, to help them to experience something, to absorb sights and sounds of a particular place unedited. (Hopkins i Watson, 2017 s. 21)

Jason Farkas fra *CNN* stiller til og med spørsmål ved om fokuset på empati kan ha blindet oss for andre muligheter i teknologien (Watson, 2017 s. 21). Allikevel er det en kjensgjerning at visuell kommunikasjon handler om sanseopplevelser, følelser og minner (Engebretsen, 2013 s. 14 – 15). Det er viktig at redaksjonene er bevisst makten de har til å påvirke hvordan publikum oppfatter "de andre", og bruker teknologien til å lage journalistikk som bidrar til et mer globalt samfunn ved å skape nærhet mellom "oss" og "de andre" (Chouliaraki, uten år s. 4).

I dag har ekstasen rundt headsetene fra 2016 lagt seg, og ifølge Nic Newman er spørsmålet nå hvordan plattformene utvikler seg videre, og hva vi vil være i stand til å gjøre med dem. 38 prosent av de som ble spurt i rapporten hans "Journalism, media and technology. Trends and predictions 2017", svarte at deres selskap vil fokusere på virtuell virkelighet i 2017. Samtidig trenger forbrukerne en god grunn til å investere tid og oppmerksomhet i teknologien, spesielt fordi headsetene man trenger for å få mest mulig ut av den, fortsatt er ganske dyre. Mange redaksjoner lar derfor teknologien utvikle seg videre før de investerer i den, noe Maarten Lauwaert, digital strateg i *VRT News* påpeker: "When a bigger group of youngsters starts wearing vr [headsets], then we'll be there... it feels like a platform where the artists and the gaming industry can have their fun and try things out and push the adoption rate, and then we'll get in once it's time for us." (Lauwaert i Watson, 2017 s. 12 - 14). Samtidig er det viktig at journalister tar del i prosessen rundt utviklingen av teknologien allerede nå, slik at de kan være med på å forme den på en måte som er hensiktsmessig for journalistikken.

### 2.3 "De andre"

Idet et lite barn opplever seg som atskilt fra moren, skapes en opplevelse av dets *selv*, og at alle som ikke inngår i dette selvet er *de andre*. Dette er en naturlig reaksjon for å finne ens plass i verden, og det bidrar til å definere hva som er normalt og dermed hva som ligger utenfor normalen. Alle mennesker har med andre ord en iboende oppfatning av hvem som er en selv og hvem som er "de andre". Mer varierende er hvem som blir sett som "de fjerne andre", for det påvirkes nemlig av maktforhold i samfunnet (Eide og Simonsen, 2008 s. 32).

Media er en av samfunnets institusjoner som har makt til å påvirke publikums forståelse av hvem som er de "fjerne andre". Dette er fordi media velger hvilke saker som settes på dagsorden. Man kan ikke rapportere alt, og man kan heller ikke prioritere alle saker på lik linje, derfor må media foreta valg om hva som skal prioriteres. Vi oppfatter verden med utgangspunkt i egne følelser, og siden følelser er en begrenset ressurs, reserveres nyhetene

ofte til "våre egne" (Chouliaraki, uten år s. 6). Etter tsunamien i 2004 uttalte Koffi Annan at den uforbeholdte hjelpen kom av at hele verden hadde vært vitner til tragedien. Han mente altså at det var en forutsetning å spre lidelsen så mye som mulig, for å få hjelp. Men han la også til at hjelpen kom av at seksti nasjoner sørget over *sine* ofre, og at 9000 av ofrene kom fra vestlige land (Chouliaraki, uten år s. 9). At så mange av "våre egne" ble direkte rammet førte til bred dekning i media, og bred dekning i media førte altså til at hjelpen kom.

En annen grunn til at media har makt over publikums oppfatning av de "fjerne andre" er at de bestemmer – mer eller mindre bevisst – hvordan de omtales. Omtales mennesker (eller hendelser) på en deskriptiv og faktaorientert måte, blir den følelsesmessige og moralske distansen mellom publikum og disse menneskene større. Rike verbale og visuelle historier med nærbilder, øyekontakt og direkte tale kan derimot ende med å kreve publikums udelte engasjement for "de andre" (Chouliaraki, uten år s. 6 - 7).

En tredje grunn til medias makt når det gjelder såkalt "othering" er Benedict Andersons poeng om at journalistiske historier har en forbigående popularitet som skaper en slags masseseremoni, hvor mennesker har et nesten simultant konsum av nyheter. "Gjennom denne samtidige "seremonien" opplever leseren seg selv som en del av et fellesskap" (Eide og Simonsen, 2008 s. 34 – 35). Ved å få en følelse av hvem som tilhører fellesskapet, får man som sagt også en følelse av hvem som faller utenfor.

#### 2.4 Å dokumentere "de andres" lidelse

Hvordan det konstruerte "vi" oppfatter "de andre" blir i høy grad påvirket av hvordan "de andres" lidelse dokumenteres. Dessuten handler alle de tre sakene jeg skal analysere om mennesker som lider under krig eller flyktningstatus. I denne oppgaven baserer jeg derfor mye av teorien på litteratur og diskusjoner om "de andres" lidelse, og jeg vil derfor redegjøre for noen av synspunktene rundt emnet før jeg går videre til analysen.

Dokumentasjonen av "de andre", og særlig deres lidelse, har blitt kritisert for å bygge opp under oppfatningen av et offer-helt-forhold mellom det vestlige publikum og "de andre". Samtidig er dokumenteringen nødvendig for å rette oppmerksomheten mot dem som trenger hjelp. Redaktør i *The New York Times Magazine*, Jake Silverstein, mener VV-teknologien åpner for en ny type nærhet til mennesker med en virkelighet som er fjern fra publikums egen (Tornoe, 2017). Hvis han har rett kan det bety at virtuell virkelighet og 360-film egner seg til å dokumentere "de andre" uten å underbygge forestillingen om et skjevt maktforhold mellom "oss" og "dem". I så fall må journalister være bevisst hvordan man kan bruke formatet for å oppnå dette, og får å bli det må man vite hva som tidligere har fungert i dekningen av andres lidelse, og ikke – og hvorfor.

Jacob Riis anses som dokumentarfotografiets stamfar. På slutten av 1880-tallet dokumenterte han livet i leiegårdene i New Yorks slumstrøk, (Solomon-Godeau, 1994 s. 173 - 175). Dokumentarfoto har altså blitt brukt til å belyse andres lidelse helt fra sin egen spede start. For øvrig begynte man å fotografere krig ennå tidligere. Vi har krigsfotografier allerede fra Krimkrigen (1853 – 1856) og den amerikanske borgerkrigen (1861 – 1865). Forfatter Henry James sine ord om grusomhetene i 1. Verdenskrig forklarer hvorfor det alltid har vært viktig å fotografere krig: "I alt dette opplever man det like vanskelig å finne ord som å holde ut sine egne tanker. Krigen har brukt opp ordene; de er svekket, de har tapt sin verdi..." (Sontag, 2004 s. 27).

Fotografiene av krig var ganske annerledes på denne tiden enn hva vi er vant til i dag. Store, tunge og trege fotoapparater gjorde det vanskelig å fotografere det som skjedde i nuet.

[På denne tiden] lå selve trefningene utenfor kameraets rekkevidde. [...] Når det gjelder krigsbildene som ble offentliggjort mellom 1914 og 1918 var de – i den grad de formidlet noe av krigens gru og ødeleggelser – stort sett preget av et episk modus, og de var vanligvis avbildninger av et etterpåk: De likbestrødde eller måneaktige landskapene en skyttergravskrig hadde etterlatt seg; de plyndrede franske landsbyene krigen hadde passert gjennom. (Sontag, 2004 s. 23)

"Etterpåk-fotograferingen" som Susan Sontag skriver om, endret seg med en tysk oppfinnelse fra 1925: Leica-kameraet som tok bilder på 35 millimeters film. Kameraet var mindre enn apparater som tidligere kunne ta tilsvarende profesjonelle bilder, og man kunne ta flere bilder per filmrull. Det ble dermed mulig å fotografere mennesker i ekte situasjoner. (Collins, uten år). Den spanske borgerkrigen var den første krigen som ble dekket med slike kameraer (Sontag, 2004 s. 23), og Robert Capas "Death of a Loyalist Soldier" ble tatt under denne krigen med et Leica-kamera (Leica, uten år).

En grunn til at fotografier som "Death of a Loyalist Soldier" har blitt ikoniske, er at de i sin tid viste noe nytt. Folk flest hadde ikke sett hvordan krigen faktisk så ut, og derfor var bildene sjokkerende. Bildene hadde nok ikke hatt samme effekt i dag, publikum er rett og slett så vant til å se andres lidelse, i alle fall "de fjerne andres" lidelse. Grunnen til at publikum ikke lenger reagerer like sterkt har med habituering å gjøre. Det innebærer at sansene reduserer aktiviteten når de utsettes for et konstant stimuli, og derfor oppfatter vi lettest forandringer, kontraster, og det som er *nytt* (Evensen og Simonsen, 2017 s. 33).

Bildene som så dagens lys etter 2. Verdenskrig hadde en ny funksjon. Ikke bare kritiserte og dokumenterte de krigen, de *forklarte* den også. Bildene definerte grusomheten av handlingene som hadde foregått. Motivene fra konsentrasjonsleirene rett etter at de ble åpnet, og bildene som viste konsekvensene av bombingene av Hiroshima og Nagasaki, rettfærdiggjorde på sett og vis krigen. De viste at den hadde vært nødvendig (Sontag, 2004 s. 26 – 34).

På 50 – 60-tallet begynte folk å få fjernsyn, og Vietnamkrigen var den første som ble fulgt av TV-kameraer på nært hold. Mennesker satt i sine egne hjem og opplevde for første gang krig og lidelse på en mer intim måte, og denne dekningen førte til en kraftig utbredt motstand mot USAs krigføring i Vietnam. Senere har live-dekning, internett, sosiale medier og interaktiv historiefortelling gjort det mulig å oppleve andres lidelse på en stadig nærmere måte, og her er altså virtuell virkelighet det kanskje nyeste tilskuddet i rekken.

Hvordan "de andres" lidelse dokumenteres, diskuteres stadig. På den ene siden mener man at dokumenteringen fremmedgjør og skaper et større skille mellom seeren og subjektet. 80 prosent av briter forbinder for eksempel utviklingsland med bilder av hungersnød, katastrofer og vestlig hjelp. Fotografier av lidelse er altså med på å underbygge en oppfatning av at "vi" i vesten er overlegne menneskene i u-land, "de andre", fordi de avhenger av vår bistand (Campbell, 2012 s. 89). Samtidig har Susie Linfield et godt poeng i at fotografiet har tatt fra publikum unnskyldningen "jeg visste ikke om dette" (2011, s. 46), for fotografiet retter oppmerksomheten mot urett og de som trenger hjelp.

Og igjen, hvis man prøver å vise et mer variert bilde av situasjonen, at menneskene ikke først og fremst er lidende, men individer som dessverre står i forferdelige situasjoner, kan også det

virke mot sin hensikt. Fotografier av smilende, fornøyde subjekter kan gi publikum følelsen av at disse menneskene er ferdig hjulpet, og ønsket om å bidra blir mindre (Campbell, 2012 s. 88 - 90). Man må med andre ord dokumentere "de andre" og "de andres" lidelse på en måte som faller mellom den sjokkerte dokumenteringen som tar fra dem menneskeheten, og dokumenteringen som ikke skaper noen form for empati og engasjement hos publikum (Chouliaraki, uten år s. 12). Lidelse må uansett dokumenteres, for som Arthur og Joan Kleinman poengerer, er "public silence [...] perhaps more terrifying than being overwhelmed by public images of atrocity" (Kleinmann i Campbell, 2012 s. 88).

## Del 3: Metode og materiale

### 3.1 Avgrensning av materiale

Materialet jeg vil se på er tre 360-graders filmer fra *The New York Times*: "The Displaced", hvor vi møter tre barn fra Ukraina, Syria og Sudan, som er drevet på flukt fra hjemmene sine, "The Fight for Fallujah", hvor vi følger irakiske styrker som kjemper for å gjenerobre Falluja fra terrororganisasjonen IS og "We Who Remain" hvor vi møter menneskene som har blitt igjen i Nuba Fjellene i Sudan, etter at de fleste har flyktet på grunn av krigen.

Jeg har gjort et strategisk utvalg av saker fra *The New York Times* fordi denne avisen hele tiden har vært ledende i bruk av virtuell virkelighet (360-format). Ifølge Zillah Watsons rapport "VR for news: The new reality?" lages to typer nyhetsinnhold i VV- eller 360-format i dag. Den ene typen har en dokumentarisk stil, varer i fem – 15 minutter, har relativt høy produksjonskostnad og leveres via egne apper, hvilket innebærer at produsentene ønsker at de skal ses med headsets. Den andre typen er filmer i kortere format, under to minutter, som likner mer på tradisjonelle sosiale medie-videoer, og som er beregnet for å ses på smarttelefoner eller i nettleseren. Produksjonen er raskere og billigere enn den andre typen, og de er nok laget for å deles. *The New York Times* lager begge typer, men de tre filmene jeg har valgt er alle av den første typen. (Watson, 2017 s. 17) Disse ligger nærmest virtuell virkelighet selv om det bare er 360-film, og det vil dermed være lettere å føre funn fra analysen over til ekte virtuell virkelighet.

En del av analysen er å finne ut om virtuell virkelighet og 360-film bidrar til å skape nærhet og empati mellom "oss" og "dem". Hvordan andres lidelse dokumenteres og presenteres er et gjentakende tema i denne debatten. Jeg har derfor valgt akkurat disse tre sakene fordi de handler om krig og flyktninger. Tematikken gir altså en god mulighet til å analysere hvordan vi identifiserer oss med subjektene i lys av teorien og argumentene til forfattere som Sontag, Linfield, Campbell og Solomon-Godeau. I tillegg vil en komparasjon av tre saker om samme tema gjøre det lettere å identifisere hvilke elementer som fungerer og ikke fungerer i formatet.

Ettersom de fleste ser 360-filmer på smarttelefonene sine (Watson, 2017 s. 15), har jeg valgt å kun bruke smarttelefon når jeg ser og analyserer filmene. Man kan også se filmene i en nettleser som støtter 360-graders film, for eksempel Google Chrome. Derfor legger jeg ved YouTube-linker til hver av sakene:

"The Displaced": <https://www.youtube.com/watch?v=ecavbpCuvkI>

"The Fight for Falluja": [https://www.youtube.com/watch?v=\\_Ar0UkmID6s](https://www.youtube.com/watch?v=_Ar0UkmID6s)

"We Who Remain": <https://www.youtube.com/watch?v=d04n6aE8FOk>

### 3.2 Metode

For å svare på problemstillingen skal jeg gjøre en kvalitativ innholdsanalyse av de tre ovennevnte filmene. Sjangere utvikler seg over tid, gjennom "gjentatt bruk av visse typer ytringer i visse typer sosiale situasjoner", og spesielt på internett ser vi ofte uferdige sjangerformer som bærer trekk fra flere andre sjangre (Engebretsen, 2013 s. 17 - 20). Formatet disse filmene presenteres i er så nytt at de ennå ikke går inn under en etablert sjanger, så det finnes ingen spesifikk analysemodell jeg kan bruke. Allikevel må man gjøre seg en mening om hva slags tekst man skal analysere før man begynner. Tekster kan være beskrivende, fortellende og argumenterende. Jostein Gripsrud definerer en fortelling som "en framstilling av menneskelig (eller menneskelignende) subjekt som har et prosjekt (vilje, ønske, begjær) og som gjennomlever en kjede av kausalt sammenhengende begivenheter" (Gripsrud i Østbye et al, 2016 s. 69 – 70). Alle de tre sakene har menneskelige subjekter som har prosjekter eller begjær. I "The Fight for Falluja" gjennomlever subjektet en kjede av kausalt sammenhengende begivenheter. Det gjør de ikke direkte i de to andre sakene, men siden subjektene der forteller om slike begivenheter, kan vi kategorisere alle de tre sakene som fortellende tekster.

Yngve Benestad Hågvar sa i sin forelesning om tekstanalyse 28. mars 2016 at man gjerne kan kombinere forskjellige metoder som er hensiktsmessige for å få svar på det man lurer på i undersøkelsen, og derfor har jeg hentet metode og teori fra forskjellige hold.

Oppsettet for analysen er i høy grad inspirert av oppsettet Martin Engebretsen bruker når han analysere lydbildesaken "Barn i Kongo" i boken "Visuelle samtaler", en bok som har en vid variant av diskursteori (med sosialemiotikk, sjangerteori og medieteorier) som teoretisk rammeverk (Engebretsen, 2013 s. 16), og Østbye et al. sin skisse til reklameanalyse i "Metodebok for mediefag" (2016 s. 78 – 86).

Videre innebærer det utvidede tekstbegrepet at også levende bilder er tekst (Østbye et al., 2016 s. 64), og derfor har jeg hentet teori fra kapittelet om tekstanalyse i "Metodebok for mediefag" og fra Hågvars bok "Å forstå avisa" som lener seg på diskursanalysen. En samfunnsvitenskapelig diskursanalyse søker å avdekke samfunnets mer eller mindre skjulte maktstrukturer, og denne analysen forsøker å avdekke hvordan virtuell virkelighet og 360-film påvirker publikums oppfatning av forholdet mellom "seg selv" og "de andre"

Jeg har også hentet teori om analyse av visuelle uttrykk fra Evensen og Simonsens "Se! Lærebok i visuell journalistikk" fordi 360-filmer og virtuell virkelighet kan sammenliknes med sjangere som TV-reportasje, dokumentarfotografi og –film.

### 3.3 Koding

Man kan ikke beskrive *alt* i et uttrykk, da ville beskrivelsen blitt alt for lang. Derfor må man la problemstillingen bestemme hva man konsentrerer seg om i beskrivelsen (Østbye et al., 2016 s. 71). Beskrivelsen av filmene i selve oppgaven er bare korte handlingssammendrag, men jeg har lagt vet mer inngående sekvenserte oversikter over filmene som vedlegg.

I analysen leter jeg etter egenskaper ved filmene som skaper nærhet, identifikasjon og empati, og derfor er det slike elementer jeg har kodet filmene etter i de sekvenserte oversiktene. Jeg har delt filmene inn i scener eller sekvenser, og disse inn i klipp. For hvert klipp har jeg notert starttid, en kort beskrivelse av hva som skjer, hvilke mennesker man ser, hvem som snakker og hva som sies, blikkretning og om det er lagt til elementer (som for eksempel musikk og grafikk) i redigeringen. Alle disse faktorene kan kaste lys over om filmen skaper nærhet, identifikasjon og empati mellom seeren og subjektet og hvordan den gjør det.

Når jeg i løpet av analysen viser til bestemte klipp, forklarer jeg hvilket klipp det er ved å skrive tallet for scenen eller sekvensen og bokstaven for klippet. For eksempel er det første klippet i den første sekvensen av alle filmene kodet som 1-A.

### 3.4 Begrensninger

Jeg kunne gjort en kvantitativ resepsjonsstudie for å finne ut hvordan publikum responderer på virtuelle virkelighetsklipp i forhold til vanlige nettsaker om tilsvarende emner. Ved å se på hvordan saker om liknende temaer uten 360-filmer, deles og kommenteres i sosiale medier, i forhold til 360-sakene, ville man fått et inntrykk av hvor mange de forskjellige sakene treffer. I denne oppgaven er dog det viktigste å finne ut om 360-filmene bidrar til en større grad av nærhet og identifikasjon. Da er ikke delingskulturen på sosiale medier det viktigste, men det hadde vært interessant å forske på.

Jeg kunne også intervjuet journalister som har begynt å jobbe med 360-film her i Norge, om hva de tenker om fremtiden til 360- og vv-journalistikk her til lands.

### 3.5 Kort hermeneutisk selvrefleksjon

Tekstanalyse (som dette i høy grad er, jeg har som sagt hentet mye teori fra kapittelet om tekstanalyse i "Metodebok for mediefag") er tolkningsarbeid. Man kan ikke sette opp en modell som gir samme korrekte resultatet hver gang, som i en kvantitativ analyse (Hågvar, 2015 s. 105). Jeg vil derfor ikke hevde at denne analysen ene og alene gir et fullstendig bilde av hvordan 360-graders film eller virtuell virkelighet skaper nærhet til subjektene. Dessuten fortolker, analyserer og konkluderer jeg ut fra min virkelighet, og dermed min bakgrunn som journaliststudent. Hadde en sosialantropolog eller dokumentarfilmskaper foretatt samme analyse, ville resultatet helt sikkert blitt annerledes. Jeg vil gjennom oppgaven strebe etter å være åpen om at jeg bruker meg selv i tolkningene, og ut fra premissene jeg legger til grunn håper jeg at oppgaven vil være et relevant og nyttig tilskudd til diskusjonen om bruk av virtuell virkelighet og 360-film i journalistikken.

## Del 4: Funn og analyse

### 4.1 Sammendrag av filmene

I denne delen beskriver jeg kort handlingen i filmene. Se de sekvenserte oversiktene i vedlegg 1 – 3 for en grundigere denotativ oversikt over sakene.

## 4.1.1 "The Displaced"

Denne filmen handler om Oleg fra Ukraina, Chuol fra Sudan og Hana fra Syria, som alle er eller har vært på flukt. Oleg har kommet tilbake til landsbyen sin i Ukraina, etter at han måtte flykte derfra med familien. Han er glad for at han fortsatt har vennene sine som vi ser han leke med i ruinene av sin gamle skole, og han har bestemt seg for å aldri forlate landsbyen sin igjen, uansett om bombene faller rundt ham.

Chuol og bestemoren måtte flykte fra landsbyen sin i Sør-Sudan til en øy i sumpen på grunn av krigen. Han ble skilt fra moren i kaoset, mens faren og bestefaren ble brent levende. Det kommer stadig flere flyktninger til stedet hvor Chuol bor nå, og vi er vitne til at fly slipper matsekker ned til dem, slik at de kan spise. Chuol skulle ønske han kunne bli en løve, slik at han kan drepe fiendene sine og bli et vanlig barn igjen.

Hana forlot Syria med familien sin i 2012 og bor i en flyktningleir i Libanon. Hun forteller at libaneserne ikke liker flyktningene, og hver dag må hun plukke agurker for å hjelpe familien. Hun savner lekene sine i Syria, og håper at krigen en dag vil ende så hun kan gå tilbake til å være et barn, slik hun var før.

## 4.1.2 "We Who Remain"

Nuba-folket kjempet side om side med Sør-Sudan før landet ble delt, men området de bor i ble ikke innlemmet i det nye landet (Sør-Sudan). Dermed har president Omar Al-Bashir uttalt at han vil utsette Nuba-folket. I denne filmen møter vi fire av dem som er igjen i Nuba-fjellet etter at de fleste har flyktet.

Hannan Osman Kajo mistet hjemmet sitt i et angrep, men hun er takknemlig for at hun og barna overlevde. Mannen hennes er soldat, og det er lenge siden hun har sett han. Allikevel vil hun at også hennes egne barn skal bli soldater og hun vil ikke la dem få utdanning før det er fred i landet.

Al-Bagir Ibrahim Hamdan er operativ leder for en av opprørernes styrker. Han forteller at Nuba-folket alltid har blitt undertrykket, og nekter å godta hvordan president Omar Al-Bashir ydmyker folket hans. Selv om det innebærer at han sjelden ser familien sin, vil Al-Bagir kjempe for Nuba-folket så lenge det er nødvendig.

Jordania Jamal Abdel-Raheem studerer og mener at dersom flere hadde gjort det samme ville man kjempet med penn og papir i stedet for våpen. Det er akkurat det journalisten Musa John gjør. Han jobber for å dokumentere forholdene i Nuba-fjellene, men regjeringen har gjort det ulovlig for journalister å skrive om området. En gang han var på oppdrag fikk Musa John en metallbit i benet, noe som har gjort han svakere. Derfor er han nå usikker på fremtiden til familien, men han nekter han å gi opp arbeidet med å kjempe for rettighetene til Nuba-folket.

## 4.1.3 "The Fight for Falluja"

I denne filmen følger vi irakiske styrker som kjemper for å gjenerobre byen Falluja fra terrororganisasjonen IS. Filmen er delt i to deler, og i den første delen møter vi journalisten Ben C. Solomon, som presenterer hendelsene fra sitt synspunkt. Med han følger vi soldatene når de rykker inn i byen og når de feirer etter å ha drevet terroristene ut.



I den andre delen opplever vi ettervirkningene av kampene. Vi får se burene som IS holdt fangene sine i, og blir vitne til at irakiske soldater poserer og fotografères med liket av en IS-soldat. Videre reiser vi til en flyktningleir hvor flere av innbyggerne fra Falluja nå bor. Vi møter en kvinne som er takknemlig for å være i sikkerhet, og som vil flytte tilbake til Falluja når hun kan. En annen mann vi møter, forteller derimot at han aldri vil flytte tilbake til byen. Til slutt kjører vi blant ruinene i Falluja mens Solomon påpeker at selv om dette ene slaget er vunnet, er Irak fortsatt et svært skadet land.

## 4.2 Seerens posisjon til subjektene

### 4.2.1 Hvem møter vi og hvordan plasseres publikum i forhold til dem?

Et fellestrekk for persongalleriet i de tre filmene er at vi i alle tre møter mennesker som er direkte rammet av forskjellige kriger, men hvem som er hovedpersoner varierer. I "The Displaced" er det de tre barna Oleg, Chuol og Hana som forteller historien. I "We Who Remain" er det Hannan, Al-Bagir, Musa John og Jordania. I "The Fight for Falluja" derimot, er journalisten Ben C. Solomon hovedperson og forteller historien fra sitt standpunkt. Den aktive rollen Solomon tar i "The Fight for Falluja" er velkommen, fordi publikum muligens forstår saken bedre når den fortelles av en reporter hvis doxa er nærmere seerens eget. Ifølge Hågvar streber mange reportere etter et balanse- og objektivitetsideal som skremmer dem fra å være til stede i fortellingen fordi de er redd det kan virke manipulerende (2015, s. 171), men i "The Fight for Falluja" oppleves reporterens beretninger og kommentarer som effektive fortellerelementer. Hans refleksjoner kan skape videre tanker og egne refleksjoner hos publikum (Steensen, 2016 s. 161). I "The Displaced" og "We who remain" ser vi derimot ingen journalister i det hele tatt. Marcelle Hopkins forklarer at *The New York Times* har tatt et valg om å ikke vise reportere i dette formatet, for å skille sakene fra tradisjonell nyhetsrapportering på TV (Watson, 2017 s. 23).

Det er ikke bare journalistens rolle og plassering i filmene det er viktig å være bevisst på. Produsenten må også være klar over konsekvensene av hvilken rolle h\*n gir publikum. De kan være usynlige tilskuere til handlingene eller aktive deltakere, og kanskje kan de ta over en annens rolle, for eksempel journalistens? Forskjellen på følelsen av oppslukthet publikum får av å være usynlige tilskuere eller aktive deltakere ser vi eksempler på i "We Who Remain" og "The Displaced". I "We Who Remain" er vi i flere klipp plassert blant subjektene. Ett slikt klipp er klipp 2-A, hvor man sitter i et hull i bakken sammen med kvinner og barn som søker ly for bombeflyene. Publikum sitter *blant* kvinnene, en plassering som tilsier at man er en av dem, i motsetning til om man er plassert overfor eller på avstand. Publikum transformeres fra utenforstående til førstehåndsdeltaker, noe som forsterker den journalistiske verdien av RAIR-effekten hos seeren (de la Peña i Owen et al., 2015). I "The Displaced" derimot, er publikum i mange av klippene plassert mer på utsiden, som om man bare er en såkalt usynlig tilskuer. Eksempler på slike klipp er 2-B hvor Oleg leker med vennene sine på taket og 4-E hvor Hana plukker agurker. Seeren tar ikke del i handlingene. Kameraet står stille mens barna beveger seg rundt, og publikum blir stående på en slags halvdistanse med følelsen av å betrakte i stedet for å delta. Et unntak er klippene 7-C til 7-E, hvor publikum beveger seg i flyktningleiren sammen med barna, hvilket skaper en mye større følelse av tilstedeværelse. Dette har journalisten løst ved å la et av barna bære kameraet, noe som kan være et effektivt virkemiddel å bite seg merke i for videre produksjoner i dette formatet.

I "The Fight for Falluja" har publikum ofte en naturlig plassering blant journalistene og soldatene, som for eksempel i klipp 2-B hvor vi sitter inni et pansret kjøretøy. Dette klippet er et godt eksempel på hvor viktig noe banalt som blikkretning er for følelsen av oppslukthet hos publikum. I klippet ser subjektene hovedsakelig i naturlige retninger, nemlig ut av vinduene på kjøretøyet. Samtidig sendes korte blikk i andre retninger, blant annet mot seeren (kameraet). Blikkene sendes fra ansikter som viser nysgjerrighet (som er naturlig når man ser på en gjenstand man kanskje aldri har sett tidligere) og noen ganger irritasjon. Kanskje synes soldatene at kameraet er i veien, kanskje er de redd for å ødelegge det, eller å gjøre noe dumt under opptak. Disse blikkene fra til tider nysgjerrige og irriterte ansikter kan gjøre at seeren føler seg fremmedgjort, for man ville ikke sett slik på en medsoldat eller en journalist som har vært med troppen i lang tid. Dette er blikk man sender en fremmed. Samtidig må det poengteres at dette ikke nødvendigvis svekker seerens følelse av oppslukthet og tilstedeværelse i historien. Det kommer helt an på øyet som ser og seerens egen bakgrunn. Med øyet som ser, mener jeg at det kan være forskjellig fra seer til seer om man inntar den virtuelle virkeligheten med en følelse av å være seg selv eller følelsen av å ha inntatt en annen rolle. Dette kan nok journalisten påvirke til en viss grad ut fra hvordan publikum plasseres i saken. I tillegg har som sagt seerens egen bakgrunn noe å si for opplevelsen. For undertegnede, en norsk, 25 år gammel jente i sivile klær oppleves blikkene som realistiske, for om jeg i virkeligheten hadde sittet i et pansret kjøretøy med en gruppe irakiske soldater hadde jeg helt sikkert fått slike nysgjerrige og skeptiske blikk som jeg opplever i dette klippet. Det ville jo vært svært spesielt at jeg var der! En 30 år gammel yrkessoldat fra Telemarkbataljonen som ser filmen, oppfatter kanskje blikkene på en annen måte. Alle seere vil tolke ting forskjellig, ut fra sin egen virkelighet:

For en israelsk jøde er et fotografi av et barn som er sønderrevet etter angrepet på en pizzarestaurant i sentrum av Jerusalem først og fremst et fotografi av et jødisk barn drept av en palestinsk selvmordsbomber. For en palestiner er et fotografi av et barn sønderrevet i et panservognangrep i Gaza først og fremst et fotografi av et palestinsk barn drept av israelsk artilleri. (Sontag, 2004 s. 12 - 15).

At subjektet ser i kamera når h\*n prater skaper nærhet fordi seeren i større grad føler at subjektet henvender seg direkte til dem. Både "The Displaced" og "We Who Remain" har klipp hvor subjektene er regissert til å se inn i kamera mens de prater. "The Displaced" avsluttes med at de tre barna presenterer seg selv (klipp 9-A, 9-B og 9-C). De står nære publikum, kanskje med en meters avstand og man føler nesten at intimsone er i ferd med å brytes. I "We Who Remain" er det også klipp hvor subjektene henvender seg direkte til seeren (klipp 2-B, 3-B, 4-A og 5-A). I de sistnevnte klippene får man allikevel mindre følelse av oppslukthet enn av klippene i "The Displaced", men det er antakeligvis fordi stemmene til subjektene blir overdøvet av en engelskspråklig speak som oversetter. Dette kommer jeg tilbake til senere.

Uansett om subjektet ser rett inn i kamera, må ikke publikum møte blikket deres, noe som er unikt for dette formatet. Virtuell virkelighet og 360-film gir publikum en ny form for agens i historien i den forstand at de selv har kontroll over hva de ser på i scenen, og dermed i større grad enn i tradisjonelle medier kan påvirke hvordan de opplever historien. Dette endrer ifølge Owen et al. hvordan publikum engasjerer seg i journalistikken, fordi de bringes inn i historien på en oppslukende måte som ikke er mulig i andre medier (2015). Samtidig har journalisten mulighet til å påvirke publikums opplevelse av historien. 360-scener er gjerne designet slik at seeren får best opplevelse av å se rett frem, mot det som kalles den såkalte "forventede frontrammen", men journalisten kan også bruke bevegelse for å rette seerens oppmerksomhet mot andre viktige punkter i omgivelsene. Noen former for bevegelse kan dog skape

problemer. At noe eller noen beveger seg 360 grader rundt publikum kan for eksempel være frustrerende fordi man føler at man må snu seg for å følge med på det de gjør (Owen et al., 2015). Scene 2-B i "The Displaced" viser hvor viktig det er at journalisten er klar over dette. I scenen leker Oleg og kameratene på taket. De løper rundt publikum, til tider i forskjellige retninger slik at det er umulig å følge alle tre på en gang (dette er slitsomt for publikum, fordi man ønsker å følge med på alle tre). I tillegg begynner Oleg å fortelle noe på speak, hvilket oversettes med en tekstplakat. Tekstplakaten befinner seg i den forventede frontrammen, men dette er ikke nødvendigvis lenger retningen publikum ser mot da de antakeligvis har fulgt barnas bevegelse rundt på taket. Bevegelsen skaper altså forvirring og frustrasjon hos seeren.

Samtidig er det faktum at publikum kan se alt av omgivelsene unikt for formatet, og journalisten bør benytte seg av dette. Publikum bør oppfordres til å se seg rundt, men da bør journalisten på en bevisst måte lede oppmerksomheten deres mot de rette stedene. Publikums opplevelse av historien blir nemlig bedre dersom de guides gjennom den (Owen et al., 2015). Et klipp hvor dette gjøres på en god måte er klipp 2-A i "We Who Remain", hvor vi sitter i et hull og hører bombefly fly forbi. Kvinnene vi sitter sammen med ser mot himmelen og publikum får lyst til å følge blikkretning og gjøre det samme, noe de også *kan*, takket være formatet. Her bidrar altså teknologien til å oppsluke seeren og dermed skape sterk følelse av tilstedeværelse.

Det er for øvrig en annen faktor som gjør at dette klippet skaper nærhet, identifikasjon og empati hos seeren og det er at barna i klippet ikke ser ut til å bli affisert av flylydene. Det betyr to ting: a) de er vant til lyden og b) de forstår ikke at den betyr livsfare. Barnas manglende reaksjon betyr at mødrene er flinke til å beskytte og betrygge dem. Det ser man også i klippet. Mødrene er rolige og stille, og bare ansiktsuttrykkene viser en form for frykt. Noen ting er universale, og én av dem er en mors instinktive trang til å beskytte sitt barn fra fare og frykt. Slik såkalt Madonna-ikonografi er en veletablert måte å vise morsrollens sårbarhet, uskyldighet og renhet i vesten (Chouliaraki, uten år s. 12), og man trenger ikke være mor selv for å tenke seg at en ville beskyttet barnet sitt på samme måte. Dermed identifiserer man seg med kvinnene. De rolige mødrene skaper også nærhet til publikum fordi de fremstilles på en måte som gjør lidelsen lettere å sette seg inn i enn den desperate formen for lidelse som nyheter ofte viser; for eksempel hylende kvinner som sørger over døde og savnede etter bombeangrep. Slike desperate fremstillinger av lidelse skaper ikke empati hos publikum, selv til tross for at seeren vet at de burde føle det. De kan faktisk fremstille irritasjon og sinne i stedet for (Linfield, 2010 s. 27): "Moaning, lowing, crying – expressing one's private suffering – makes no claims on others, remains outside of discourse, humanity, the political sphere." (Thomas Keenan i Linfield, 2010 s. 27).

Visst er dokumentering av lidelse avgjørende for at de som trenger det får mediernes oppmerksomhet og dermed hjelp, men samtidig kan det føre med seg en oppfatning av at de som dokumenteres er underlegne og avhengige av bistand fra vesten. Kanan Makiya mener at "Victimhood is the greatest killer of solidarity with others that could possibly be invented" (Linfield, 2010 s. 28). Klipp 7-F i "The Displaced" viser hvordan man kan vise mennesker som lider uten å skape en slik forestilling om underlegenhet. I scenen ser vi kvinner som sitter langs veggen i en brakke, og det slår en hvor velstelte og flotte de ser ut. De har rene og hele klær, sitter rolig og prater eller ser fremfor seg. Flere av dem er pent sminket. Kvinnene fremstilles som mennesker med integritet, deres menneskehet blir ikke tatt fra dem, og det blir lettere å føle nærhet til dem, identifikasjon med dem og empati for dem.

#### 4.2.2 Hvem snakker og hvordan gjør de det?

I alle de tre filmene snakker subjektene til publikum, men hvordan de gjør det varierer. I "The Fight for Falluja" prater journalisten Ben C. Solomon kun til publikum via speak. Det gjør også barna i "The Displaced" helt frem til slutten. I klipp 9-A, 9-B og 9-C ser de rett inn i kamera og presenterer seg selv. Dette er første gang barna prater direkte til seeren, og det er nok et bevisst grep fra journalistens side. Seeren har stort sett hatt følelsen av å være litt på avstand, og plutselig står barna og prater direkte til en. Denne kontrasten skaper inntrykk, og man blir minnet på at det er faktiske individer man følger med på. Også i "We Who Remain" hender det at subjektene prater direkte til publikum mens de ser inn i kamera, men her foregår oversettelsen med engelsktalende speaker. Det drar publikum vekk fra nærhetsfølelsen. Man blir veldig bevisst på at det er feil stemme som prater, og situasjonen får et kunstig preg over seg. Da fungerer det bedre med tekstingen som brukes i "The Displaced", da den understreker istedenfor å forvirre.

Det som dog fungerer aller best er når man ikke trenger å oversette i det hele tatt, som når journalisten Musa John prater i "We Who Remain". Han snakker engelsk, riktig nok litt gebrokkent så det kan være vanskelig å forstå noe av det han sier (her må det poengteres at publikumet til *The New York Times* i hovedsak er engelskspråklig, så det er kanskje lettere for dem å forstå hva som blir sagt enn for undertegnede), men det fungerer absolutt best. Man kan selvfølgelig ikke alltid komme unna oversetting og man skal ikke velge bort kilder fordi de må oversettes, men selv ganske gebrokket eller utydelig engelsk fungerer bedre. Grunnen er at hvis seeren virkelig hadde vært til stede og pratet med subjektet, ville vedkommende sannsynligvis ha pratet engelsk (med mindre seeren snakker språket til subjektet). Ved å unngå oversetting øker man dermed følelsen av tilstedeværelse hos publikum.

Også i "The Fight for Falluja" oversettes to personer med speak. Dette skjer i del to (klipp 11-E, 11-F og 11-g), hvor en kvinne og en mann fra flyktningleiren prater med journalistene. Begge ser på journalistene når de prater og dette kombinert med oversettingen fører til at publikum ender med å være tilskuere til andres samtale. Intervjuet kunne vært vel så effektivt fortalt i et skriftlig format.

Noe som på den annen side fungerer godt i "The Fight for Falluja" er når journalisten selv forteller via speak over bilder. Som publikum sitter jeg med en grunnleggende bevissthet om at det jeg ser er fjernt fra min virkelighet. Derfor blir det mer håndgripelig når en person som kommer fra et sted i verden som er mer likt der jeg selv kommer fra, forteller. Det er lettere for seeren å forstå opplevelsene til en amerikansk journalist, enn opplevelsene til en irakisk kvinne som har levd med krig i flere år, selv om opplevelsene er av én og samme situasjon. Solomons doxa ligger nærmere det vestlige publikums doxa (Mral og Olinder, 2011 s. 17). Man kan riktig nok ikke ta utgangspunkt i at det er et kollektivt "vi" som observerer, men med tanke på den geografiske tilhørigheten til *The New York Times* kan man regne med at mesteparten av dens publikum bor i vesten.

#### 4.3 Materialitet og teknologi

Virtuell virkelighet, med sine muligheter for identifikasjon og empati, avhenger som sagt ikke bare av godt innhold, men også av at publikum har rett utstyr (headsetene) (Watson, 2017 s. 14). Formatet gjennomsyres av relativt dyr teknologi, og det oppleves som et paradoks at det er blitt slik at man, for å føle nærhet til fattige mennesker, er avhengige av dette utstyret. Men

la oss se på hvordan 360-filmene fungerer på en smarttelefon. Appen "NYTVR" har en tendens til å henge seg opp. Det tar ofte en stund før avspillingen begynner. Noen ganger forsvinner lyden og andre ganger fryser bildet. Har man blitt oppslukt av opplevelsen, blir man revet ut igjen når filmen stopper og ikonet for innlasting dukker opp på skjermen, og Witmer og Singer fremhever hvor sømløs opplevelsen er som en av faktorene som bestemmer grad av oppslukthet hos seeren (Owen et al., 2015). En annen grunn til at det er viktig at teknologien fungerer sømløst, er at når seeren blir bevisst den omkringliggende teknologien, blir subjektene ikke bare deler av kunstverk, slik Adorno poengterer (Linfield, 2010 s. 44), eller av journalistiske produkter. De blir til deler av en slags underholdning. Publikum underholdes av teknologien, og fascinasjonen ligger ikke nødvendigvis i historien eller lidelsene, men i teknologien – hvor langt den har kommet og hvordan den fungerer. Niko Chauls fra *USA Today Network* understreker dette med hans egne første opplevelser av virtuell virkelighet: "I know that maybe the first three times I experienced VR... I was so dazzled by the medium... It wasn't really about the content. I think my habits and desires as a content consumer weren't set in VR until I had hours and hours if not days of that under my belt" (Watson, 2017 s. 36).

Det er viktig at historiene fortelles på en så god måte at de overskygger fascinasjonen for teknologien. Allikevel ser det ut til at mange redaksjoner begynner med virtuell virkelighet og 360-film uten å ha tenkt nevneverdig over hvordan innholdet bør presenteres i formatet. Dette underbygges av flere av intervjuobjektene i Zillah Watsons rapport "VR for news: The new reality?". Nico Chauls i *USA Today Network*, forteller at de startet med 360-saker fordi de så muligheten til å posisjonere seg som eksperter i det nye formatet. Max Boenke, sjef for video i *Berliner Morgenpost* forteller at deres motivasjon var nysgjerrighet, i tillegg til at teknologien ga en måte å skille seg ut fra mengden. "We have a lot of local newspapers in Berlin. The competition is probably the hardest in all of Europe. We're constantly trying to do things that others can't do." (Watson, 2017 s. 10 – 13) Journalister kjemper altså med hverandre om å dele sine tolkninger av virkeligheten (Mral og Olinder, 2011 s. 75), og i kampens hete kan det se ut som redaksjonene bryr seg mer om egen posisjon, enn at det journalistiske produktet skal fortelles i et mest mulig effektivt format. En annen grunn som oppgis er fascinasjon for teknologien: "Pretty much every person that I can get a headset on and show them one of the stories we've made starts spewing out ideas. War reporters are always very excited to say, 'You have to get me one of these cameras so people can see what I'm seeing,'" forteller for eksempel *Wall Street Journals* Jarrard Cole (Watson, 2017 s. 7 - 10)

Ingen av disse grunnene er dårlige grunner til å begynne å jobbe med nye formater, men burde ikke hovedargumentet for å kaste seg på ny teknologi være at den fremmer det journalistiske budskapet mest effektivt? Marcelle Hopkins i *The New York Times* sier: "There's some things that are better explained in words, and some that are better explained in photographs, and some with graphics, and we're searching for those stories where we can do it better in 360.", og som Watson skriver i sin rapport: "Hvis du kan filme det bedre i 16:9, ikke gjør det i 360" (Watson, 2017 s. 20 - 21)

#### 4.4. Dramaturgi og narrativ

Virtuell virkelighet og 360-film presenterer en ny narrativ form med uferdige tekniske og stilistiske normer. (Owen et al., 2015). I rapporten "VR for news: The new reality?" fremmes varierte meninger om hvilke historier som egner seg i 360- og VV-format. CNN bruker "The witness test" som går ut på om historien fortelles best av noen som forstår omgivelsene, og

om tilstedeværelse på stedet får publikum til å forstå saken bedre (Farkas i Watson, 2017 s. 21). Samtidig gjelder begge disse kriteriene reportasjer i et hvert medium. Det er jo allerede bred enighet om at førstehåndskilder (det er som regel de som forstår omgivelsene best) gjerne er de beste kildene – uansett hvilket format man opererer med. Og når det gjelder at publikums tilstedeværelse på stedet får dem til å forstå saken bedre, så er stedet uansett en viktig del av reportasjer i alle formater.

Marcelle Hopkins fra *The New York Times* mener det ikke finnes regler for historiefortelling i 360- og VV-format, men at saker hvor stedet er en viktig del av historien, og hvor noe skjer foran kamera fungerer godt:

One of our most popular pieces was the night that the Chicago Cubs won the World Series. They hadn't won in 108 years. Our 360 was just the few seconds before they won the game, and then the moment that thousands of people standing in those crowds saw the Cubs win the game. People knew, by the time we published that piece four hours later, that the Chicago Cubs had won. So, it wasn't about delivering that information, but it was about allowing people to be there in that moment when people learned it, and people were crying, they were popping champagne bottles, they were cheering. (Hopkins i Watson, s. 23)

Hopkins har rett i at stedet bør være en viktig del av historien, og at noe bør skje foran kameraet som publikum lite sannsynlig ville opplevd selv. Jason Farkas fra *CNN* påpeker at journalisten i høy grad avhenger av naturlig handling som foregår rundt kamera (Watson, 2017 s. 22) fordi man har begrenset mulighet til å benytte seg av tradisjonelle teknikker som zooming, panorering rask klipping mellom vinkler og lysutstyr, hvilket gjør historien vanskeligere å sy sammen (Owen et al., 2015). Owen et al. mener at mangelen på disse mulighetene gir journalisten mulighet til å utøve en større grad av regi for å skape et tilfredsstillende narrativ i formatet. Å bare plassere kameraet på et interessant sted, kan få publikum til å føle seg tilstede, men det gir ikke en effektiv journalistisk opplevelse (2015). Jeg mener man heller bør fokusere, som Farkas sier, på å finne historier og omgivelser som gir naturlige hendelser rundt kamera. Klipp med slike naturlige situasjoner er svært effektfulle. Det ser man for eksempel når bombeflyet flyr over hullet vi sitter i i Nubafjellene (2-A), når skuddvekslingene overrasker oss i Falluja (3-B) og når matsekkene slippes over slettene i Sudan (5-A til 5-D). Hvor sterk følelse seeren får av at det som skjer er ekte er et element som påvirker RAIR-effekten, og ekte situasjoner gir derfor publikum en sterkere følelse av å være tilstede i omgivelsene, i motsetning til når de bare får fortalt noe som *har* skjedd.

I "The Fight for Falluja" vet vi at journalisten har hatt begrenset mulighet til å regissere opptakene. Bombene som faller er ekte bomber, og skytingen vi hører *er* faktisk skuddvekslinger mellom IS-soldater og irakiske styrker. Visst har vi tilsvarende situasjoner i "We Who Remain", men "The Fight for Falluja" gjennomsyres av slike scener, og det styrker følelsen av tilstedeværelse. Lag ikke en sak om subjekter som forteller om noe som *har* skjedd (da kunne saken like gjerne bestått av skrift og bilder), men om noe som skjer her og nå. 360-formatet er avhengig av situasjoner, kanskje ennå mer enn TV-reportasjen.

Owen et al. mener journalisten ikke *må* finne en historie hvor ekte situasjoner utspiller seg foran kameraet, slik Farkas sier, men at man bør være mer åpen for å bruke rekonstruerte situasjoner til å skape gode historier (2015). I tilfelle er det viktig at det gjøres på en gjennomsiiktig måte. I noen segmenter i "We Who Remain" er det vanskelig å forstå om man ser på en rekonstruksjon eller ikke, som når Musa John ligger i sykesengen og forteller om metallbiten han fikk i benet (klipp 5-E). Når han begynner å fortelle historien i klipp 5-B og

5-C får publikum inntrykk av at det er en stund siden dette skjedde, men plutselig er det så nylig at han ligger bandasjert foran oss i sykesengen. Enten har journalisten brukt rekonstruksjon uten å være åpen om det, eller så hopper historien frem og tilbake mellom ting som har skjedd til forskjellig tid. Uansett gjør dette strukturen i historien slitsom å følge med på, noe publikum kan henge seg opp i og miste følelsen av oppslukthet. Dermed mister man også følelsen av tilstedeværelse.

Noe Hopkins *ikke* har rett i, er at det ikke finnes regler for historiefortelling i 360- og VV-format. Visst er dette nye formater som tillater (og krever) eksperimentering, men noen elementer bør være med uansett hvilket format en historie fortelles i. Owen et al. identifiserer disse elementene som karakterer, handlinger, følelser, steder og kausalitet. Disse må presenteres for, og forstås av publikum for at man skal få en tilfredsstillende og overbevisende opplevelse av saken (2015). I alle de tre sakene presenteres karakterer, handlinger, følelser og steder, men en kausal linje av hendelser ser vi kun i "The Fight for Falluja". I de to andre sakene får vi simpelthen fortalt forskjellige historier om noe som *har* skjedd. Anders Idland Melchior mener at mange journalistiske filmer på nett mangler en slik klar kausal handlingsutvikling, og han har definert en rekke andre elementer som kan drive historien fremover (Evensen og Simonsen, 2017 s. 114 – 117). Ett av disse fremdriftskomponentene er rytme og variasjon. Dette går på lengden på klippene, og i de tre filmene varierer klippelengden veldig. I "The Fight for Falluja" er det korteste klippet tre sekunder, mens det lengste er 48 sekunder. I "We Who Remain" er det korteste klippet ni sekunder og det lengste er 39 sekunder, og i "The Displaced" er det korteste klippet fire sekunder mens det lengste er 44 sekunder. Gjennomsnittslengden på klippene er dog ganske lik i de tre filmene, henholdsvis 19,7 sekunder ("The Fight for Falluja"), 20,6 sekunder ("We Who Remain") og 17,1 sekunder ("The Displaced"), hvilket er relativt lange klipp. Mange av klippene oppleves også som lange fordi de mangler handling. Dette kan være forsøk på å vise at det er mye dødtid og ventetid i den virtuelle verdenen, slik journalisten selv påpeker i "The Fight for Falluja" (klipp 5-A). Problemet er bare at for publikum er dette et moment de simpelthen kan spole seg forbi – det kan ikke de irakiske soldatene som kjemper krigen. Det er også et klipp i filmen (8-B) hvor det ikke er *noe* som skjer, men dette fungerer derimot som et behagelig temposkifte for publikum. "Etter perioder med høy intensitet har publikum behov for pauser og tid til å la den nye informasjonen de har fått, synke inn." (Melchior i Evensen og Simonsen 2017 s. 117). Å opprettholde en tilfredsstillende variasjon i tempo er derfor viktig, og det samme gjelder opplysninger. Hvis det blir for få inntrykk kan publikum begynne å kjede seg, og hvis for mange elementer presenteres på en dårlig organisert måte, kan de bli forvirret (Owen et al., 2015).

Tradisjonelle fortellerteknikker er altså lurt å bruke, selv i nye formater. Når man jobber med nye teknologiske medier som virtuell virkelighet og 360-film, er det lett å falle for fristelsen til å mestre teknologien i stedet for historiefortellingen (Owen et al., 2015). Det ser vi på de tre sakene, som alle har svært forskjellig struktur. "The Fight for Falluja" er bygget opp etter Hollywood-modellen, og spenning driver historien fremover. Klarer de irakiske soldatene å gjenerobre Falluja fra IS? I anslaget er vi på taket med skarpskytteren (klipp 1-A og 1-B). Videre presenteres hovedrollen (journalisten Ben C. Solomon) og bakteppet for filmen. I utdypningen får vi mer informasjon om IS og krigen i Falluja, og vi når et "point of no return" når Solomon forteller at "Now is the most dangerous part of the fight" (klipp 6-E). Publikum forstår at dette er et kritisk øyeblikk, og snart er det avgjort om soldatene klarer å presse IS ut av byen. Så kommer klimakset. De irakiske soldatene har gjenerobret byen og de tar bilder med IS-flagg og en død IS-soldat. Til slutt trappes spenningen ned når vi er i flyktningleiren. Vi forstår at folk er takknemlige for å være trygge, men at det fortsatt gjenstår mye arbeid.

Journalisten lar publikum sitte igjen med en sterk følelse av at ett problem er løst, men at det fortsatt er mange igjen (Evensen og Simonsen, 2017 s. 111). Saken har en tydelig spenningskurve som bidrar til å holde på publikums oppmerksomhet, og modellen fungerer godt i dette formatet.

Steensen mener at Hollywood-modellen kan dra journalistikken "i en retning som i beste fall er diskutabel, og i verste fall til noe som ikke lenger er journalistikk, men fiksjon" (2016 s. 98 - 99). Men at journalistikken dras mot fiksjonens, eller snarere kunstens verden trenger ikke være negativt. Alfredo Cramerotti diskuterer i boken "Aesthetic journalism. How to inform without informing" at det at journalistikk inkluderer eller inkluderes i andre formater snarere kan føre til muligheter enn begrensninger (Cramerotti, 2009 s. 28). Cramerotti mener at nyhetsjournalistikkens tilsynelatende objektive formidlingsform bare bryter ned tilliten hos dagens publikum som for lengst har forstått at all formidling er subjektiv (Engebretsen, 2013 s. 60). Fordi publikum i dag vet dette, krever de noe annet av journalistikken enn de gjorde tidligere:

What is happening, in short, is a revolution in the way young people access information. They don't want to depend on a figure similar to a divinity who tells them what is important. They want a point of view on facts, not just what happened, but why it happened. They want new stories to speak to them directly, something that relates to their lives. They want to be able to use that information in a broader community, they want to discuss, ask questions and meet other people who hold the same or opposite views of the world. (Murdoch i Cramerotti, 2009 s. 26)

Ved å trekke kunstens subjektive, skapende og reflekterende blick inn i det journalistiske arbeidet vil man bygge opp under objektiviteten fordi det lar publikum være med å tolke det journalistiske budskapet. Cramerotti skriver: "If journalism at large can be considered a view of the world [...], then aesthetics would be the view of the view: a tool to question both the selection of the material delivered, and the specific reasons for why things are selected" (Cramerotti, 2009 s. 28). Ved å være bevisste på hvordan journalistikken presenteres (slik man i høy grad er når man ser på virtuell virkelighet og 360-film), kan publikum altså gjøre seg en mer kritisk oppfatning av det journalistiske produktet og utvalget og dermed det som fortelles. Morten Goll forklarer det på denne måten: "We get closer to the real not because we use a set of binoculars that do not distort the picture, but because we become aware that we are viewing the world through a set of distorting binoculars" (Goll i Cramerotti, 2009 s. 33). Teknologien rundt virtuell virkelighet og 360-filmer er et element som bevisstgjør publikum sine såkalte "distorting binoculars" og fra Cramerottis standpunkt kan man mene at dette er positivt. På den annen side er det negativt fordi bevisstheten rundt teknologien minsker følelsen av oppslukthet og tilstedeværelse hos publikum. Journalisten må altså ta en avveining på om h\*n ønsker at seeren skal oppleve en høy grad av oppslukthet og tilstedeværelse (og dermed mer empati for subjektene), eller om de skal være bevisste hvordan de får presentert produktet, for så å kunne bruke denne kunnskapen til å se saken med et mer kritisk blick.

Når det gjelder de to andre filmene, er de ikke bygget opp etter samme struktur som "The Fight for Falluja". Hollywood-modellen er en såkalt plott-drevet modell. Det konfliktfylte handlingsforløpet som hovedkarakteren skal komme seg gjennom skaper fremdrift. Man kan også ha karakterdrevne filmer som drives av karakterenes behov eller ønsker, eller fortellinger som drives av temaer som gjør seeren nysgjerrig og engasjert (Melchior i Evensen og Simonsen, 2017 s. 116). "We Who Remain" har et slikt engasjerende tema (overgrepene mot Nuba-folket), men bruker man aktantmodellen til å analysere, finner en at den snarere drives fremover av karakterene. Vi får presentert fire forskjellige historier og kunne brukt modellen



på hver enkelt av dem, men vi kan også bruke den for å analysere hele saken. Subjektet kunne vært de fire hovedrollene Jordania, Al-Bagir, Musa John og Hannan, men Steensen mener at aktøren i en fortelling også kan være et helt samfunn (2016 s. 90), så la oss si at subjektet er Nuba-folket. Deres mål er en trygg hverdag, så objektet er fred i Nuba-fjellene. Avsenderen av freden kan være presidenten fordi han sitter på makten til å stanse krigen. Samtidig er det han og regjeringsstyrkene som er motstanderne. Mottakeren er de fire hovedpersonene og resten av Nuba-folket. De som hjelper dem med å oppnå målet er Al-Bagir og soldatene som kjemper mot regjeringsstykkene, og Musa John og journalistene som jobber for å avdekke forholdene i Nuba-fjellene (Hågvar, 2015 s. 98 – 99).

Historiene som fortelles i "We Who Remain" etablerer i større grad én historie enn hva som er tilfellet i "The Displaced", fordi de dreier seg om samme konflikt. Historiene i "The Displaced" er for forskjellige til at man kan bruke aktantmodellen for å finne en helhetlig struktur i saken, men Steensen skriver om en modell i "Stedets sjanger" som heter "den tredje fortellermåten", som kombinerer underholdende fortellingslementer med substansiell informasjon (2016 s. 101). I starten passer saken godt inn i Mikkel Hvids modell hvor det er klare skiller mellom opplysning og opplevelse. Oleg som skriver på tavlen og Chuol i båten er opplevelser. Tekstplakaten som forteller hvor mange som er på flukt, er opplysning. Hana på taket er opplevelse og presentasjonen av Oleg er opplysning. Altså: Scene – BBI – scene – BBI. Men etter dette begynner barna å fortelle via speak over scenene, og overgangen mellom opplysning og opplevelse blir mer flytende, som i det Steensen kaller "slangemodellen" (2016 s. 104 – 105). Den tredjefortellermåten bør ikke nødvendigvis stå alene som struktur i en sak, men den kan være en rettesnor for å få sømløse overganger mellom fakta og opplevelse i kombinasjon med andre modeller. I "We Who Remain" får man også presentert opplevelser og opplysninger om hverandre, men opplysningene i denne saken dreier seg om et større sakskompleks enn i "The Displaced". Der formålet til "We Who Remain" ser ut til å være å opplyse om forholdene Nuba-folket lever under, later formålet i "The Displaced" til å være å vekke følelser rundt barnas situasjon.

#### 4.5 Modaliteter

De tre sakene er bygget opp av en varierende sammensetning av elementene 360-film, 2D-film, naturlig lyd, grafikk, tekst og musikk. Jeg vil først diskutere hvordan det å legge til elementer i filmen påvirker publikums følelse av oppslukthet og tilstedeværelse, før jeg ser på hvordan samspillet mellom modalitetene skaper fremdrift i filmene.

Owen et al. mener det finnes to strategier for å skape et narrativ i dokumentarisk virtuell virkelighet og 360-film. Den første er som sagt regi mens den andre er å legge til elementer som grafikk eller 2D-videoklipp (som i "We Who Remain", klipp 3-C). De mener slike elementer gjør det lettere å tydeliggjøre journalistiske poenger og beskrive hendelser, karakterer og følelser (2015). De har helt rett i at det er en tidseffektiv måte å fortelle historien på, man ser for eksempel hvor raskt historien om krigen i Sudan fortelles i "We Who Remain" (17 sekunder), men at det er den beste måten å fortelle historier i virtuell virkelighet og 360-film er jeg ikke enig i. Formatet kalles "virtuell virkelighet" og publikum skal få følelsen av tilstedeværelse og oppslukthet i en annen virkelighet. Elementer som åpenbart er lagt på i etterkant drar publikum ut av den oppslukende følelsen fordi man blir bevisst på at omgivelsene ikke er ekte. Undertekster og tekstplakater som i "The Displaced" fungerer da de er nødvendige for at seeren skal forstå det som sies, mens grafikken og filmene vi ser på

veggen og gulvet i klipp 3-C i "We Who Remain" drar seeren ut av den virkelighetstro opplevelsen.

Av samme grunn bør man unngå for mye musikk i journalistiske vv- og 360-saker. Musikk som kommer fra omgivelsene (som i klipp 1-B i "We Who Remain") gir publikum effektivt følelsen av å være tilstede, mens musikken som er lagt til i etterkant ofte skaper motsatt effekt. Dessuten oppleves musikken i alle de tre sakene til tider som instruerende når det gjelder hva publikum skal føle. Et eksempel er den håpefulle musikken som kommer når Hana i klipp 7-B sitter på et lasteplan og ler og prater med de andre barna mens hun sier "Now we only have each other" og solen skinner på henne. Det publikum ser og hører er nok til å skape følelser hos publikum, de bør ikke oppleve at de får det dyttet på seg.

Et annet eksempel på når det man ser og hører er sterkt nok til å skape følelser, er når Hana og Chuol i "The Displaced" sier henholdsvis at "I hope one day the war will end. I'd go back to being a little girl like I was." (klipp 7-F) og "If I could, I would turn into a lion, finish off my enemies and turn back into a child" (klipp 8-A). Det sistnevnte klippet skaper også spenning fordi det man ser og hører ikke stemmer overens. Mens publikum ser Chuol ta til seg et lite barn som han kjærlig leker og prater med, hører man han si at han har lyst til å drepe fiendene sine. Som med klippertyme og tempo, må alle verk bestå av en sammensetning av varierende spenning og kohesjon for at historien skal ha fremdrift. Et sprik mellom meningsinnholdet i modalitetene som vi ser i klippet med Chuol, skaper spenning, mens hvis det som skjer i de forskjellige modalitetene samhandler godt skaper det kohesjon (harmoni). For mye kohesjon og for lite spenning skaper en kjedelig historie som ikke utfordrer publikum, mens for lite kohesjon og for mye spenning gjør historien vanskelig å følge med på (Engebretsen, 2013 s. 51 - 52). I klippet med Chuol og barnet opplever publikum å bli følelsesmessig trukket inn i historien på grunn av kontrasten, eller spenningen, mellom det man hører og det man ser. Et eksempel på at spriket mellom modaliteter blir *for* stort, ser man i "We Who Remain", i klipp 5-D, når Musa John forteller om at han ble skadet under et oppdrag, samtidig som vi står alene blant stråhytter. Hva har bildet med det som sies å gjøre? Var det dit han var på vei? Er det der han bor? En så stor spenning mellom to modaliteter gjør at publikum kan falle ut av fortellingen fordi man jobber for hardt med å få det man ser og hører til å henge sammen.

## Del 5: Oppsummering og konklusjon

Det vil alltid være en forståelse av at mennesker er delt inn i "oss" og "de andre", men media har makt til å påvirke hvordan "vi" ser "de andre". En måte å gjøre dette er å skape empati, identifikasjon og nærhet til subjektene i saker som foregår langt unna vår egen virkelighet. Virtuell virkelighet, med sin mulighet til å sende seeren inn i "de andres" virkelighet, omtales som et perfekt medium for å skape empati.

I hvilken grad seeren får følelsen av å være i en annen virkelighet, og dermed nærmere subjektene, med større sjanse for å føle empati for dem, påvirkes av to faktorer: Tilstedeværelse og oppslukthet. Jo kraftigere følelse av oppslukthet publikum får av opplevelsen, jo sterkere grad av tilstedeværelse vil de oppleve i den virtuelle virkeligheten. Hvor oppslukt publikum blir påvirkes av flere faktorer. Noen jeg har kommet frem til i denne analysen er teknologi, historiefortelling og seerens forhold til subjektene.

Teknologien bør virke så sømløst som overhodet mulig. Hvis filmen for eksempel henger seg opp, vil publikums oppslukthet i opplevelsen synke til nærmest et nullpunkt, og de vil miste følelsen av tilstedeværelse. Teknologien rundt virtuell virkelighet og 360-filmer er for øvrig fortsatt så ny at fascinasjonen fortsetter seg mot den i stedet for mot historien. Dette er tilfelle både hos journalister og publikum, men journalistene må ikke tro at det er viktigere å beherske teknologien enn historiefortelling i formatet. Gjennom god historiefortelling kan publikums fascinasjon nemlig ledes fra teknologien til historien og dermed subjektene.

Hvordan journalisten forteller historien er altså vesentlig for seerens oppslukthet. Selv om dette er et nytt format må ikke journalisten tro at man kan legge fra seg all tidligere kunnskap om historiefortelling. Det er fortsatt mange komponenter som bør være med i en historie – også i dette formatet. Samtidig er det viktig å benytte seg av mulighetene som ligger i teknologien. Hvis man ikke gjør det, kunne historien like gjerne blitt fortalt i et annet medium. Bevegelse i bildet er et eksempel på hvordan teknologien på en unik måte lar journalisten føre seerens oppmerksomhet rundt i omgivelsene, men brukes det feil kan det bli frustrerende og slitsomt. Publikum bør altså guides gjennom opplevelsen, noe som ikke må misforstås med at journalisten regisserer innholdet mer enn vanlig. Det finnes selvfølgelig ingen journalistiske saker som ikke er produkter av en viss form for regi, men journalisten bør strebe etter å holde uttrykket så autentisk som mulig. Man vil gjøre seeren oppslukt, og regi og elementer som legges til i etterkant strider mot dette. Da bør journalisten heller finne historier hvor naturlige situasjoner utspiller seg rundt kameraet, for det er slike historier som egner seg til å fortelles i dette formatet.

Publikums plassering i forhold til subjektene er en tredje faktor som påvirker oppsluktheten. For det første bør subjektene plasseres som aktive deltakere i handlingen, helst blant subjektene hvis det er naturlig, i stedet for som usynlige tilskuere. Dette skaper en langt større grad av oppslukthet og dermed tilstedeværelse hos publikum. Videre må journalisten tenke på sin egen rolle. Det fungerer faktisk fint når journalisten synes i historien, slik at vedkommende blir en slags ledsager for publikum. Man har gjerne lettere for å forstå noen hvis doxa ligger nærmere sitt eget, og ofte vil dette være tilfelle hos journalisten. Samtidig er dette et valg journalisten må vurdere (på lik linje med alle andre valg i prosessen) ut fra hva som er mest hensiktsmessig i den enkelte historien.

Min problemstilling var:

*Hvordan kan 360-graders film og virtuell virkelighet få et vestlig publikum til å identifisere seg med andres lidelse, og utnyttes teknologiens fulle potensiale til å skape empati slik den brukes i dag?*

For å svare på den første delen først: 360-graders film og virtuell virkelighet kan få et vestlig publikum til å identifisere seg med andre (og deres lidelse) ved å strebe etter å skape en så stor følelse av oppslukthet som mulig hos publikum. Mer oppslukthet er ensbetydende med større grad av tilstedeværelse, og tilstedeværelse gjør det lettere for publikum å sette seg inn i situasjonen til "de andre". Oppslukthet skaper man ved å være bevisst på faktorer som teknologi, historiefortelling og publikums plassering i historien. Det finnes helt sikkert flere faktorer, men dette var de tre hovedfaktorene (med flere underliggende) som jeg rakk å komme frem til i denne oppgavens omfang. Det hadde vært interessant å analysere videre, gjerne på et enda mer detaljert nivå, hvilke flere faktorer som skaper oppslukthet hos seeren.

At teknologien utnytter sitt fulle potensiale til å skape empati i dag, kan man ikke si. Det har å gjøre med at teknologien er så ny som den er. Det gjør at både journalisten og publikum er svært bevisste på teknologien. For det andre innebærer det at man fortsatt er i en eksperimentell fase for å finne ut hvordan man mest effektivt kan bruke formatet i journalistikken. Det skal dermed fortsatt prøving, feiling og erfaring til før teknologiens fulle potensiale kommer til sin rett. Som Nick Newman sier: "The range of formats and approaches are often bewildering [...]. Ultimately this will settle down as standards and frameworks for digital video emerge. In the meantime, there will be innovation, confusion and some disappointment [...]." (Newman, 2017 s. 20). Kunnskap og erfaring må altså på plass, men når det er sagt har virtuell virkelighet og 360-graders filmer unikt potensiale til å skape empati, identifikasjon og nærhet på en ny og helt unik måte.

## Litteraturliste

Campbell, David (2012): "The Iconography of Famine" i Batchen, Geoffrey, Mick Gidley, Nancy K. Miller og Jay Prosser (Red.), *Picturing Atrocity. Photography in Crisis* (s. 79 – 91). London: Reaktion Books

Chouliaraki, Lilie (uten år): "Distant suffering in the media"

Collins, Ross (uten år): "A Brief History of Photography and Photojournalism". URL: <https://www.ndsu.edu/pubweb/~rcollins/242photojournalism/historyofphotography.html> [Lesedato: 05.05.2017]

Cramerotti, Alfredo (2009): *Aesthetic Journalism. How to inform without informing*. Bristol og Chicago: Intellect

Eide, Elisabeth og Anne Hege Simonsen (2008): *Verden skapes hjemmefra. Pressedekningen av den ikke-vestlige verden 1902 – 2002*. Oslo: Unipub

Engebretsen, Martin (2013): *Visuelle samtaler. Anvendelser av fotografi og grafikk i nye digitale kontekster*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad og Bjørke

Evensen, Jon Petter og Anne Hege Simonsen (2017): *Se! Lærebok i visuell journalistikk*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk

Hågvar, Yngve Benestad (2015): *Å forstå avisa. Innføring i praktisk presseanalyse*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke

Leica (uten år): "The legend lives on. 100 years of Leica photography" URL: <http://en.leica-camera.com/World-of-Leica/100-Years-of-Leica-Photography/Leica-100-years/Iconic-photos> [Lesedato: 05.05.2017]

Linfield, Susie (2010): *The cruel radiance. Photography and political violence*. Chicago og London: The University of Chicago Press

Mral, Brigitte og Henrik Olinder (2011): *Bildens retorik i journalistiken*. Stockholm: Nordstedt

Newman, Nic (10.01.2017): *Journalism, media, and technology trends and predictions 2017*. (The Digital News Project rapport 4/2017). URL: <http://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/Journalism%2C%20Media%20and%20Technology%20Trends%20and%20Predictions%202017.pdf> [Lesedato: 04.05.2017]

Owen, Taylor, Fergus Pitt, Raney Aronson-Rath og James Milward (2015): *Virtual Reality Journalism*. URL: <http://towcenter.org/research/virtual-reality-journalism/> [Lesedato: 26.05.2017]

Phelan, Peggy (2012): "Atrocity and Action: The Performative Force of the Abu Ghraib Photos" i Batchen, Geoffrey, Mick Gidley, Nancy K. Miller og Jay Prosser (Red.), *Picturing Atrocity. Photography in Crisis* (s. 51 – 61). London: Reaktion Books

Solomon-Godeau, Abigail (1994): *Photography at the dock. Essays on Photographic History, Institutions, and Practices*. Minneapolis: University of Minnesota Press

Sontag, Susan (2004): *Å betrakte andres lidelse*. Oslo: Pax Forlag

Steensen, Steen (2016): *Stedets sjanger. Om moderne reportasjefjournalistikk*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk

Tornoe, Rob (18.01.2017): "Digital Publishing: Why the New York Times Continues to Invest in Virtual Reality". *Editor and Publisher*. URL: <http://www.editorandpublisher.com/columns/digital-publishing-why-the-new-york-times-continues-to-invest-in-virtual-reality/> [Lesedato: 03.04.2017]

Watson, Zillah (24.03.2017): *VR for News: The New Reality?* (The Digital News Project rapport 1/2017). URL: <http://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/VR%20for%20news%20-%20the%20new%20reality.pdf> [Lesedato: 04.05.2017]

Østbye, Helge, Knut Helland, Karl Knapskog, Leiv Ove Larsen og Hallvard Moe (2013): *Metodebok for mediefag*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke

## Muntlige kilder

Hågvar, Yngve Benestad (28.03.2015): *Tekstanalyse som metode*. [Forelesning, Høgskolen i Oslo og Akershus]

Lindholm, Magne (20.08.2015): *Medienes samfunnsrolle*. [Forelesning, Høgskolen i Oslo og Akershus]

## Vedlegg

Side 29: Vedlegg 1: Sekvensert oversikt over *The New York Times* 360-sak "The Fight for Falluja"

Side 36: Vedlegg 2: Sekvensert oversikt over *The New York Times* 360-sak "The Displaced"

Side 41: Vedlegg 3: Sekvensert oversikt over *The New York Times* 360-sak "We Who Remain"

**Vedlegg 1: Sekvensert oversikt over "The Fight for Falluja"**

\* Med naturlig blikkretning menes at subjektene ser i retningen som er naturlig i scenen. For eksempel ut av vinduet i en bil, eller mot handlingen i scenen.

## Scene 1: Skarpskytteren på taket

Klipp	Starttid	Hva ser vi?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning	Elementer som er lagt til i redigering
A	00:00	Vi ser rett på en skarpskytter som ligger på et tak i Falluja.	En skarpskytter, fire øvrige soldater, journalisten Ben C. Solomon og en journalist til.	Journalisten, Ben C. Solomon på speak: "On a roof top above Fallujah, an Iraqi sniper takes careful aim at an ISIS soldier."	Stort sett rettet mot skarpskytteren	Musikk – én enkel langtrukne tone.  Speak.
B	00:14	Samme omgivelser som forrige klipp. Nærmere utsnitt.	En skarpskytter, tre øvrige soldater og Solomon.	Solomon på speak: "He slowly tracks his target, and then..."	Stort sett rettet mot skarpskytteren	Musikk. Blir mer intens.  Speak.
C	00:25	Forrige bilde fader over i sort og tittelen dukker opp.				Tekst: "The Fight for Falluja"

## Scene 2: På vei inn i Falluja

Klipp	Starttid	Hva ser vi?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	00:33	Vi sitter på panseret til et pansret kjøretøy som kjører bortover en vei.	En soldat	Solomon på speak: "This is Falluja, Iraq. Nearly 300 000 civilians used to live here. Now it's a ghost town. Some of the most iconic fighting in American war happened here in 2004. What remains now is a grim and dusty symbol of seemingly endless violence and despair."	Soldaten ser rundt seg, på omgivelsene.	Musikk, den samme langtrukne tonen.  Speak.
B	01:04	Vi sitter inni det pansrede kjøretøyet, og ser	Solomon, hjelperen hans	Solomon på speak: "My name is Ben C. Solomon. That's me in the front seat. I'm a filmmaker and journalist for The New York Times. Behind me is my collaborator and translator Mouataz Majed	Ut av vinduene i kjøretøyet. Titter	Musikk, den samme langtrukne tonen.

		rett på journalisten.	Mohamed og tre soldater.	Mohamed. Together, we spent a month this summer embedded with Iraqi fighting forces as they pushed into the city of Fallujah, which had been under ISIS control for the past two years."	også på hverandre og mot kamera.	Speak.
C	01:30	Vi ser en sort skjerm med teksten " Part 1: Taking the city"				Tekst.

## Scene 3: Bakholdsangrepet

Klipp	Starttid	Hva ser vi?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning.	Elementer lagt til i redigering
A	01:36	En gruppe soldater fyrer av et våpen som står på bakken.	Omtrent ti soldater. Tre journalister, én av dem er Solomon.	Solomon på speak: "The front line ??? was ????. It was the second morning since fighting began. My first trip to the frontline"	Mot våpenet som avfyres, mot hverandre, naturlige blikkretninger.	Speak.
B	01:48	Samme utsnitt som forrige klipp. Soldatene fyrer av ennå et skudd. Vi hører skuddsalver og alle setter seg på huk, før soldatene begynner å bevege seg rundt og rope ut ordre.	Omtrent ti soldater. Tre journalister, én av dem er Solomon.	Solomon på speak: "ISIS fighters are close by, only a few hundred meters away. We weren't sure how well this brag tag unit of the shia militia with mismatching uniforms and little organization could protect us. Motez and I were nervous. Things were quiet, and then suddenly..." "...gunfire comes in right above our heads. You can hear the singing of the bullets flying just past. This close fire can mean more tanks running our way(?)".	Naturlige blikkretninger	Speak. Musikken starter å spille idét skuddsalvene fra IS høres. Starter som en dyp tone, før den blir mer intenst.



C	02:36	Vi befinner oss bak en grusrygg med en gruppe soldater og journalister. Tre soldater skyter over grusryggen.	Soldater og journalister. Solomon.	Solomon på speak: "So the militia fight back"	Naturlige blikkretninger.	Speak. Den intense musikken fortsetter.
---	-------	--	------------------------------------	---	---------------------------	--

## Scene 4: Forberedelsene

Klipp	Starttid	Hva ser vi?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning.	Elementer som er lagt til i redigering
A	02:59	Vi står på en plass. Stridsvogner kommer kjørende og soldater går rundt.	Soldater og journalister. Solomon.	Solomon på speak: "Here we're about four miles outside of Fallujah. Tanks, artillery, personnel carriers and thousands of men are all coming together. Soon ??? the city itself."	Naturlig.	Musikk. Speak.
B	03:16	Samme utsnitt som forrige klipp.	Soldater og journalister. Solomon.	Solomon på speak: "In America, people talk of ISIS as a distant menace, but here, in this vast and hot dessert, they are an army, and these are the men sent to fight and kill them."	Naturlig.	Musikk. Speak.

## Scene 5: Friendly fire

Klipp	Starttid	Hva ser vi?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning.	Elementer lagt til i redigering
A	03:32	Vi er inne i et rom. Soldater sitter langs veggene, eller står sammen med oss. Vi hører lyden av en rakett, journalistene setter seg på huk. Soldatene begynner å le fordi de vet det er "friendly fire"	Soldater og journalister. Solomon.	Solomon på speak: "War is a lot of downtime. We spend time with fighters, mostly young men sitting around, waiting for something to happen. You never know what's coming"  "That's an outgoing rocket. These fighters are used to it and get a good laugh out of our reaction."	Naturlig.	Musikken fader ut i starten av klippet.  Speak.

## Scene 6: Styrkene rykker inn

Klipp	Tid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	04:11	Vi befinner oss på en bil som kjører bortover en vei.	Ingen	Solomon på speak: "For weeks we've been stuck in the outskirts of the city. Barely June, the ISIS forces are weakened. Civilians stream out of the city, and finally we roll in."		Musikken fader opp igjen. Speak.
B	04:27	Vi står oppå et pansret kjøretøy, som står i en rekke av fire midt på en liten plass. Hører lyden av bomber og skudd.	Soldater Journalister Solomon	Solomon på speak: "This is central Fallujah. ISIS fighters are just a few blocks away. Artillery, jets and helicopters are all firing down on them. It's an uneasy place to be."	Naturlig	Musikk Speak
C	04:49	Soldater og journalister går forbi oss på en vei.	Soldater Journalister Solomon		Naturlig Solomon ser mot kamera som om han har eller skal ordne noe med det	Musikk
D	04:54	Vi står med journalister på siden av en vei og ser soldater foran oss	Journalister Soldater Solomon	Solomon på speak: "We embed with the Iraqi special forces as they fight street by street."	Naturlig. Journalistene følger med på soldatene	Musikk Speak
E	05:12	Vi står med journalister og soldater i hjørnet av et veikryss ved siden av et pansret kjøretøy	Soldater Journalister Solomon	Solomon på speak: "Now is the most dangerous part of the fight. The ISIS fighters are making a final stand in the neighbourhood of Julian (?). The same battleground where Americans fought in 2004. It's a common ISIS tactic; leaving behind a group of fighters, ???, to fight until their death."	Naturlig	Musikk Speak

## Scene 7: Seier

Klipp	Tid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	05:36	Vi ser tre soldater stå oppå en tanks mens de holder et IS-flagg mellom seg	Soldater Journalister (inkludert lokale journalister) Solomon	Solomon på speak: "For the next few days the last ISIS fighters are killed or they fled, and the city is retaken."	Naturlig	Musikk Speak
B	05:45	Samme utsnitt. Mennene med flagget står nå på bakken	Soldater Journalister (inkludert lokale journalister) Solomon	Solomon på speak: "Iraqi fighters are in the streets, posing for the eager local tv-stations with the captured ISIS flag held upside down, a sign of disrespect."	Naturlig	Musikken fader ut Speak

## Scene 8: "The Aftermath"

Klipp	Tid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	06:05	Sort skjerm med teksten "Part II: The aftermath"				Tekst
B	06:08	Vi ser ruiner rundt oss og hører skuddsalver og mennesker som prater	Ingen	Solomon på speak: "The city is quiet and eary. The only signs of life are a few Iraqi soldiers roaming the streets, investigating what the enemy left behind."		Teksten "Part II: The aftermath" henger igjen fra forrige klipp Speak Musikken fader inn igjen

## Scene 9: Fangehullet

Klipp	Tid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	06:30	Vi er inne i et rom. Noen soldater går ut og Solomon blir igjen og ser seg rundt	Soldater Solomon	Solomon på speak: " These are the cells where ISIS would hold their prisoners. Small cages like this one are about the same size as a dog crate. The taller ones are high enough that you can stand, but to narrow to lie down."	Naturlig	Musikk Speak
B	06:56	Vi står på innsiden av det største buret og ser Solomon lukke døren	Solomon	Solomon på speak: "There's a thick smell lingering in the air. On the floor bits of meat for the prisoners are still left out."	Naturlig	Musikk Speak

## Scene 10: Liket

Klipp	Tid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	07:19	Vi står ved en landevei soldater går med et flagg mot noe som ligger på bakken	Soldater Journalister Solomon	Solomon på speak: "The brutality of the Iraqi forces was on display as well. On the side of the road there, right under the sun, what appears to be the body of an ISIS soldier was left in the street. Yet been beheaded, his legs were bound..."	Naturlig	Musikk Speak
B	07:38	Samme utsnitt. Soldatene står med det irakiske flagget og avbildes med noe som ligger på bakken	Soldater Journalister Solomon	Solomon på speak: "...and it looked like he'd been dragged by a car. We watched uncomfortably as the Iraqi militia fighters took photos with the body"	Naturlig	Musikk Speak

## Scene 11: I flyktningleiren

Klipp	Tid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	07:50	Vi står i et veikryss. Pansrede kjøretøy kjører forbi og soldater går forbi	Soldater Journalister Solomon	Solomon på speak: "Iraqi military is in full control. While the success of the fighting is exciting for many, to the civilians of Falluja..."	Naturlig	Musikk Speak
B	08:07	Vi står på en gravemaskin med Solomon og ser utover en flyktningleir	Solomon Sivile	Solomon på speak: "...this is their life now. These are the Falluja refugee camps. Built around fifteen miles outside the city on the edges of the dessert. Nearly 80 000 civilians have come here for the past week."	Naturlig	Musikk Speak
C	08:28	Vi står mellom radene av brakker og ser inn i én som ikke har vegger, hvor voksne og barn holder på med sitt	Solomon Sivile voksne og barn	Solomon på speak: "It's nearly a 120 degree each day. There aren't enough tents or containers, so many families must live outside."	Naturlig	Musikk Speak
D	08:40	Vi ser Solomon stå mellom brakkene og beskytte seg for sanden	Solomon Sivile	Solomon på speak: "The wind blows hot sand all around. I've filmed in dozens of refugee camps all over the world, and this is by far the harshest and most unforgiving."	Naturlig	Musikk Speak
E	08:57	Vi sitter under et tak og ser rett på en kvinne og en gruppe barn.	Sivile kvinner og barn Journalister Solomon	Solomon på speak: "These people had lived under a brutal regime for two years. For the last month of it, they were shelled and bombed regularly. Now, even though the conditions were extreme here, most of them were grateful to be alive."  Kvinnen forteller, og engelsk speak oversetter samtidig: "This is heaven. There's food. We've been well fed..."	Kvinnen ser på journalistene mens hun forteller	Musikken fader ut Speak
F	09:20	Samme utsnitt og motiv som forrige klipp	Sivile kvinner og barn Journalister Solomon	Kvinnen forteller og engelsk speak oversetter samtidig: "...The dust doesn't bother us. We've lived under the bombs of airplanes and shelling of mortar. God is gracious."  Solomon forteller på speak: "For this woman, called ???, and her family of eight, they hope to return to Falluja when it's safe."	Kvinnen ser på journalistene mens hun forteller	Speak
G	09:38	Vi sitter inne i en av brakkene og snakker med en familie	En familie bestående av en mann, to kvinner, en jente og en gutt	Solomon på speak: "For others, like Abu Aquil, who was lucky enough to get his family moved to a trailer in the camp, he's lived in Falluja for all of his life, and enough is enough."	Naturlig. De ser på hverandre når de prater	Speak

JB2900

Fordypningsoppgave

Kandidatnummer: 111

			Journalister Solomon	Abu Aquil forteller mens engelsk speak oversetter: " In the last thirty years we've never had security. Never. I want to find a place elsewhere. Any place. I've rebuilt my house twice, and this is the third time it's destroyed. Why should I go back?"		
--	--	--	-------------------------	--	--	--

Scene 12:

Klipp	Tid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	10:07	Vi sitter på panseret til et pansret kjøretøy og kjører mellom ruiner	Ingen	Solomon på speak: "The Iraqis have retaken Falluja, but the fighting in Iraq is far from over. Thirteens years after the Americans came here, and five years after the last combat troops pulled out, violence and devastation are everywhere."		Musikken fader inn igjen Speak

Rulletekst 10:49

**Vedlegg 2: Sekvensert oversikt over "The Displaced"**

1. sekvens: Anslag, vi møter de tre barna

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	00:00	Oleg står foran oss i et klasserom og skriver på en tavle	Oleg		Naturlig, mot tavlen	Musikk
B	00:17	Sort skjerm med logoen til <i>The New York Times Magazine</i> og produksjonsselskapet				Musikk Tekst
C	00:22	Vi sitter i en båt som Chuol fører rundt i en sump	Chuol		Naturlig	Musikk
D	00:46	Sort skjerm med tekstplakat				Musikk Tekstplakat: "Nearly 60 million people around the world have been driven from their homes by war and persecution – more than at any time since World War II. Half are children. This is the story of three of them."
E	01:01	Vi står på en bygning. Hana lener seg mot en søyle og ser ut over flyktningleiren	Hana		Naturlig	Musikk
F	01:22	Tittelen kommer opp på sort skjerm				Musikk Tekst: "The Displaced"

2. sekvens: Vi møter Oleg

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	01:29	Oleg står fremfor oss i et rasert klasserom	Oleg		I kamera	Musikk Tekstplakat: "Oleg, 11. Last year, the war in Ukraina forced Oleg and his parents to flee their village. When the fighting subsided, they returned"
B	01:44	Oleg og to kamerater leker på et ødelagt tak	Oleg To gutter	Oleg på speak: "Last year, the war came to my village. I was very afraid"	Naturlig	Musikk Tekstplakater oversetter det Oleg sier
C	02:07	Oleg og kameratene leker med tomhylser på et tak	Oleg To gutter	Oleg på speak: "When we got back, everything was different."	Naturlig	Musikk Tekstplakater oversetter det Oleg sier

## 3. sekvens : Vi møter Chuol

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	02:23	Chuol står foran oss i sumpen	Chuol		I kamera	Musikk Tekstplakat: "Chuol, 9. Over the summer, Chuol's village in South Sudan was attacked. He fled with his grandmother to an island in the swamp."
B	02:39	Vi sitter i en båt Chuol står foran og skyver den fremover i sumpen	Chuol	Chuol på speak: "When they attacked, we fled into the swamps. We could see crocodiles. What I know is that is I'm eaten by a crocodile, it may be a slow death, but it is better than being killed by the fighters."	Naturlig	Musikk Tekstplakater oversetter det Chuol sier
C	03:09	Chuol vasser forbi oss gjennom vannet	Chuol	Chuol på speak: "In the morning my mother was gone. We were separated in the confusion."	Naturlig	Musikk Tekstplakater oversetter det Chuol sier

## 4. sekvens: Vi møter Hana

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	03:24	Hana står fremfor oss i en åker	Hana		I kamera	Musikk Tekstplakat: "Hana, 12. In 2012, Hana and her family left Syria. They now live in a refugee settlement in the Bekaa Valley, Lebanon."
B	03:40	Vi sitter på et lasteplan i mørket. Barn og voksne klatrer opp	Barn Voksne	Hana på speak: "I wake up at 4 each morning to work."	Naturlig	Musikk Tekstplakat oversetter det Hana sier
C	03:55	Vi sitter på lasteplanet og bilen kjører	Hana Barn Voksne	Hana på speak: "I used to live in Syria, and then the war started. We are now in Lebanon, and we are waiting. The Lebanese don't like us and aren't good to us."	Naturlig	Musikk Tekstplakater oversetter det Hana sier
D	04:17	Vi står på en åker. Hana kommer gående med en kasse	Hana Barn Voksne	Hana på speak: "I have to work every day to help my family. We pick cucumbers all morning."	Naturlig	Tekstplakater oversetter det Hana sier

E	04:28	Vi står på åkeren. Hana kommer med en kasse agurker	Hana Barn Kvinne		Naturlig	
---	-------	---	------------------------	--	----------	--

## 5. sekvens: Tilbake til Chuol

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	04:57	Vi står på en side av et sperrebånd. På den andre siden står mange kvinner	Fem menn Mange kvinner	Chuol på speak: "There are so many people here. More are coming all the time."	Naturlig	Musikk fader inn Tekstplakater oversetter det Chuol sier
B	05:13	Vi står på en slette blant folk, hvite sekker ligger strødd. Et fly flyr over	To menn Kvinner Barn	Chuol på speak: "They drop food so we can eat."	Naturlig	Musikk Tekstplakater oversetter det Chuol sier
C	05:27	Flyet slipper sekker mot bakken				Musikk
D	05:35	Mennesker kommer løpende og plukker opp hvite sekker	Menn Kvinner Barn		Naturlig	Musikk
E	06:12	Vi sitter i båten i sumpen sammen med Chuol	Chuol	Chuol på speak: "My father and grandfather never made it. They were put in the house and burned alive."	Naturlig, utover vannet	Tekstplakater oversetter det Chuol sier

## 6. sekvens: Tilbake til Oleg

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	06:30	Oleg jobber i en hage sammen med en kvinne	Oleg Kvinne	Oleg på speak: "The worst was that my grandfather was killed. His body lay there in the garden all winter. We found him months later."	Naturlig	Tekstplakater oversetter det Oleg sier Musikken starter
B	06:56	Oleg sykler langs en vei med en kompis	Oleg Gutt		Naturlig	Musikk
C	07:11	Oleg og kompisene leker i ruinene av skolen	Oleg To gutter	Oleg på speak: "Before, when the teachers would yell at us, we'd say 'Wouldn't it be cool if the school blew up?' I would never say that now. It's very hard, but I still have my friends."	Naturlig	Musikk Tekstplakater oversetter det Oleg sier

## 7. sekvens: Tilbake til Hana

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering



A	07:35	Vi sitter på et lasteplan. Hana og flere barn hopper opp.	Hana Seks barn Kvinne		Naturlig	Musikk
B	07:44	Vi sitter på lasteplanet med barna. Bilen kjører	Hana Seks barn	Hana på speak: "In Syria we had a lot of toys and things to do – Now we only have each other."	Naturlig	Musikk Tekstplakater oversetter det Hana sier
C	08:04	Vi går sammen med Hana og flere barn mellom brakkene i flyktningleiren	Hana Barn		Naturlig	Musikk
D	08:11	Vi løper sammen med Hana og barna mellom brakkene i flyktningleiren	Hana Barn		Naturlig	Musikk
E	08:15	Vi løper sammen med Hana og Barna mellom brakkene i flyktningleiren	Hana Barn		Naturlig	Musikk
F	08:21	Vi sitter i en brakke med kvinner, barn og menn	Kvinner Menn Barn Omlag førti tilsammen	Hana på speak: "I hope one day the war will end. I'd go back to being a little girl like I was."	Naturlig I kamera	Musikk Tekstplakater oversetter det Hana sier

## 8. sekvens: Tilbake til Chuol og Oleg

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	08:36	Vi sitter blant kvinner og barn mellom leirhytter	Chuol Kvinner Barn	Chuol på speak: "If I could, I would turn into a lion. Finish off my enemies and turn back into a child."	Naturlig	Musikk Tekstplakater oversetter det Chuol sier
B	08:57	Oleg og vennene sitter på en mur og ser på en statue	Oleg Fire gutter Én liten jente	Oleg på speak: "I tell myself, no matter what happens, even if shells are falling around us, I won't leave my home again."	Naturlig	Musikk Tekstplakater oversetter det Oleg sier

## 9. sekvens: Barna presenterer seg selv

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	09:30	Oleg stiller seg fremfor oss i et rasert klasserom og presenterer seg selv	Oleg	Oleg: "My name is Oleg Teryokhin. I'm 11 years old."	I kamera	Musikk Tekstplakat oversetter det Oleg sier

JB2900

Fordypningsoppgave

Kandidatnummer: 111

B	09:40	Chuol står fremfor oss i sumpen og presenterer seg selv	Chuol	Chuol: "My name is Chuol. I live in [South] Sudan."	I kamera	Musikk Tekstplakat oversetter det Chuol sier
C	09:48	Hana står fremfor oss i åkeren og presenterer seg selv	Hana	Hana: "My name is Hana, and I'm 12 years old."	I kamera	Musikk Tekstplakat oversetter det Hana sier

10. sekvens: Rulletekst

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	09:55	Hana snur seg og går vekk fra oss på åkeren	Hana		Naturlig	Logoen til NYTVR og produksjonsselskapet Rulletekst
B	10:17	Sort skjerm med rulletekst				Rulletekst

**Vedlegg 3: Sekvensert oversikt over "We Who Remain"**

## 1. sekvens: Anslag

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	00:00	Tittelen "We Who Remain kommer opp på en sort skjerm				Tekst
B	00:09	Vi står blant folk som danser, synger og klapper	Menn, kvinner, barn	Ingen	Naturlig	

## 2. sekvens: Vi møter Hannan Osman Kajo

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	00:21	Vi sitter i et hull i bakken med flere kvinner og barn og hører lyden av fly	Kvinner, barn, menn	Hannan via oversatt speak: "The ground shook. It felt like the bombs were landing on top of us. The shelling landed so close, we had to lie on the ground"	Naturlig, mot himmelen	Speak Musikk starter etter speaken
B	00:49	Hannan sitter foran oss utenfor en leirhytte, men hun snakker til oss	Hannan Fire barn	Hannan via oversatt speak: "When you see your house burning, you can only thank God that you got out safely with your children. All of our things were burned and stolen, but the fact that you are alive is enough. Your things can be replaced, but not your life."	Hannan i kamera Barna naturlig	Speak Musikk Tekstplakat: "Hannan Osman Kajo, Displaced mother from Al Azabak"
C	01:08	Vi står blant kvinner og barn ved en vannpumpe	Kvinner, barn	Hannan via oversatt speak: "Since the fighting started, my husband hasn't been able to visit us. He's a soldier with the rebels"	Naturlig	Speak Musikk
D	01:24	Hannan klatrer inn i en hule	Hannan	Hannan via oversatt speak: "The hardest thing now is to find food and soap. My heart aches when I see other women taking care of their children and their homes, while mine are displaced"	Naturlig	Musikk Speak
E	01:43	Vi sitter inni en hule med kvinner og barn	Omlag tretti kvinner og barn	Hannan via oversatt speak: "?? the whole day caves when the engine of planes fly over our head (over here?)"	Naturlig Noen ser i kamera	Musikk Speak

## 3. sekvens: Vi møter Al-Bagir Ibrahim Hamdan

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
-------	----------	------------	--------------	---------------	-------------------------	---------------------------------

A	02:11	Vi ser en rekke soldater stå i en firkant. Al-Bagir står blant dem og prater og peker med en stokk mot kartet på bakken	Al-Bagir Soldater	Al Bagir via oversatt speak: "My name is Al-Bagir Ibrahim Hamdan. I am the operation commander in the mobile force, and have led more than seventyfive battles."	Naturlig, mot det Al-Bagir viser	Speak
B	02:29	Al-Bagir står foran oss og prater til oss	Al-Bagir	Al-Bagir via oversatt speak: "Racism is everywhere in Sudan, especially in the north of the country. We experience it in our homes, in the streets and in the schools. It makes a person from the Nuba mountains feel like a third class citizen. Racism makes it very hard to live in a society where you are not equal to your countrymen."	I kamera	Speak Tekstplakat: "Al-Bagir Ibrahim Hamdan, Rebel commander with SPLA-north"
C	02:50	Vi står i et rom. Grafikk dukker opp på gulvet foran oss og videosnutter og tekst på veggen foran oss		Al-Bagir via speak: "In the Nuba Mountains our lives have been hard for hundreds of years. Our great grandfathers were slaves and hunted like animals in the forest. My grandfather was a soldier who fought in the war against the british colonizers. After (?) independence in 1956, our brothers in the north took power. They started to colonize the system, but in a new way"		Musikk Speak Grafikk: Kart Bakgrunnslyder Tekstplakat: "War raged for decades until South Sudan became independent in 2011" 2D-video: Mennesker feirer, helikopter, skyting, mennesker flykter, sårede barn Tekstplakater: "Although many Nuba people fought alongside the South, the Nuba Mountains weren't included in the new country" "While South Sudan celebrated, President Bashir launched a new offensive against SPLA-N rebels in the Nuba Mountains" "Rebel soldiers weren't the only target" "Sudan's government blocked all aid and medicine to nearly a million civilians" "Antonov cargo planes and fighter jets dropped over 4.000 bombs on farms, markets, hospitals and schools" "Tens of thousands have been forced to flee" "This is the story of those who remain"

D	05:07	Vi ser menn som gjør klar våpen	Åtte menn	Al-Bagir via oversatt speak: "Sudan is a diverse country in terms of cultures and religions..."	Naturlig	Musikken fader ut Speak
E	05:23	De samme mennene som forrige klipp fyrer av et stort våpen	Åtte menn	Al-Bagir via oversatt speak: "...but I have never found my story in the school books"	Naturlig	Speak

## 4. sekvens: Vi møter Jordania Jamal Abdel-Raheem

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	05:36	Jordania sitter på en seng foran oss og prater til oss	Jordania	Jordania via oversatt speak: "We grew up in the Nuba Mountains. The war targeted us in our homes. We had no other place. Where else would we go? We have to stay here. Peace will find us here."	I kamera	Musikk Speak Tekstplakat: "Jordania Jamal Andel-Raheem, Student at Kurumba secondary school"
B	05:53	Vi er i et rom med Jordania og andre kvinner	Jordania Seks kvinner Ett barn	Jordania via oversatt speak: "My name is Jordania Jamal Andel-Raheem. When my mother sent me to school, I didn't understand why it was important. But over time, I learned that education would be more important than the army"	Naturlig/i kamera	Musikk Speak
C	06:10	Vi er i et klasserom med undervisning	Jordania Studenter Lærer	Jordania via oversatt speak: "One time the planes came when I was on my way to school. We ran into the fox hole for shelter"	Naturlig/i kamera	Musikk Speak
D	06:24	Vi sitter i et hul i bakken med flere andre barn	Omlag tjue barn	Jordania via oversatt speak: "A shop keeper standing nearby refused to enter. We called out to him as the bombs fell. His body was separated from his legs by the shrapnel, and his head fell inside the fox hole. We climbed out, covered in blood. We thought it was ours."		Speak
E	06:52	Jenter sitter i køyesenger i rommet rundt oss	Omlag ti jenter	Jordania via oversatt speak: "I arrived late on Monday. The principal wanted to punish me. I didn't tell anyone what happened."	Naturlig/i kamera	Musikk Speak

## 5. sekvens: Vi møter Musa-John

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
-------	----------	------------	--------------	---------------	-------------------------	---------------------------------

A	07:08	Musa John sitter overfor oss på en sten og prater.	Musa-John	Musa John: "The journalism was banned by the Khartoum government in Nuba Mountains because the government, they don't want to know... They don't want people to know what is going on in Nuba mountain."	I kamera	Musikk Tekstplakat: "Musa John (Mosquito), Journalist with voice of community radio"
B	07:24	Fire menn sitter på datamaskiner inne i et rom	Musa John Tre menn	Musa John på speak: "I became a journalist to fight against this ???. My name is Musa John, they call me Mosquito because I'm always buzzing here and there. When I..."	Naturlig	Musikk Speak
C	07:39	Musa John kjører forbi oss på motorsykkkel på en grusvei	Musa John Andre går langs veien	Musa John på speak: "...heard that recent Sudan army had displaced thousands and killed sick children in a bombing, I had to go investigate. It is dangerous, but I want to help my people"	Naturlig	Musikk Speak
D	07:55	Vi står blant stråhytter		Musa John på speak: "As I was near, I heard the sound of alteration(?)"		Musikken fader ut Speak Lyden av skudd og smell
E	08:16	Vi er i en sykesal og Musa John ligger bandasjert i sengen foran oss og viser oss noe	Musa John To menn En dame En pasient til	Musa John på speak: "When I woke up, I found this metal inside my leg. I lost hope completely. That someone was (??) and crazy."	Naturlig I kamera	Musikk Speak
F	08:41	Musa John hjelpes opp av sykesengen	Musa John Sykepleiere Pasienter	Musa John på speak: "That I was in the grave and then come back. A life is not worth to me like before. This, it has changed me completely, because now I am not strong as I was. And we don't know what will happen (???) what will happen with my family."	Naturlig	Musikk Speak

## 6. sekvens: Tilbake til Al-Baghir

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	09:17	Tilbake til soldatene som ser på kartet på bakken. De snur seg og går mot bilene i bakgrunnen	Al-Baghir Soldater	Al-Baghir via oversatt speak: "President Bashir will be the end of ??? in the Nuba Mountains. He says he will send a hundred planes to bomb us."	Naturlig	Musikk fader ut Speak Musikk fader inn
B	09:56	Soldater laster amunisjon på en bil og kjører avgårde	Fem soldater	Al-Baghir via oversatt speak: "The problem of this country is that the leaders don't listen to the voice of change. But they do listen to the sound of bullets. We cannot let Omar Al-Bashir humiliate our	Naturlig	Musikk Speak

				Nuba people. We will push the gas pedal to the end."		
C	10:26	Soldater fyrer av en kanon	Soldater	Al-Bagir via oversatt speak: "Sometimes they call it suicide. But we have sai this for the sake of our people."	Naturlig	Musikken avsluttes ved et høydepunkt når kanonen avfyres Speak
D	11:04	Soldater sitter rundt oss og synger og klapper	Omlag førti soldater	Al-Bagir via oversatt speak: "I have two families. My soldiers and my family at home. From November to June, I'm in the battlefield and I don't see my family at home, but I remember them."	Naturlig	Speak
E	11:28	Vi sitter i huset til Al-Bagir sammen med han og familien. De drikker kaffe/te og prater.	Al-Bagir Kvinne Tre barn	Al Bagir via oversatt speak: "My father didn't want me to be a soldier. I don't want my son to wear a uniform. My greatest hope is that I'm fighting so that my son won't be a third class citizen. I want him to be a Sudanese citizen."	Naturlig	Speak Musikk fader inn

## 7. sekvens: Tilbake til Hannan

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	11:53	Hannan elter et brød på noen steiner ute	Hannan To barn	Hannan via oversatt speak: "If you just sit there and ask God for something, will he help you? No. You have to act and work hard. And God will give you what you need."	Naturlig	Musikk Speak
B	12:18	Vi sitter under et blikktak og ser Hannan og noen flere spise	Hannan To barn Tre kvinner	Hannan via oversatt speak: "When my children grow up, they must become soldiers to fight for their rights. If there is peace, then my children will be educated."	Naturlig	Musikk Speak

## 8. sekvens: Tilbake til Musa John

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektene blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	12:34	Musa John sitter i en stol foran oss og prater med en annen mann	Musa-John En mann	Musa John via speak: "I want to give the view, the civilians to make the war not about this	Naturlig, mot barna og mannen	Musikk Speak

JB2900

Fordypningsoppgave

Kandidatnummer: 111

			En kvinne To barn	war. That the Nuba people are in need of help and emergency medicine. This is why I got injured"		
B	12:53	Vi står på et slags arrangement, hvor Musa John fotograferer	Musa John Enda en fotograf Soldater Tilskuere	Musa John via speak: "But I cannot give up. I still need to go out and report on the story of my people"	Naturlig	Musikk Speak

9. sekvens: Tilbake til Jordania

Klipp	Starttid	Hva skjer?	Hvem ser vi?	Hvem snakker?	Subjektens blikkretning	Elementer lagt til i redigering
A	13:10	Jordania sitter foran oss ved en pult i et klasserom og skriver	Jordania	Jordania via oversatt speak: "If people were really educated, they wouldn't fight with weapons. We would use our brains and communicate better with pen and paper."	Naturlig, mot boken	Musikk Speak
B	13:26	Vi ser kvinner, menn og barn komme mot oss, dansende, klappende, syngende.	Omlag femti kvinner, menn, barn	Jordania via oversatt speak: "We can't leave our mothers here. When the war started we were here. If we leave, then who will bring peace to our land?"	Naturlig/i kamera	Musikk Speak

10. sekvens: Rulleteksten

A	13:54	Vi ser mennesker speide utover landskapet	Omlag ti personer		Naturlig	Musikk Tekstplakater
B	14:35	Sort skjerm med rulletekst				Musikk Tekstplakater (rulletekst)



2 OPPGAVE

Evt. vedlegg

*Last opp filen her. Maks én fil.*

BESVARELSE

Ingen fil er lastet opp

3 OPPGAVE

Evt. vedlegg

*Last opp filen her. Maks én fil.*

BESVARELSE

Ingen fil er lastet opp

4 OPPGAVE

Evt. vedlegg

*Last opp filen her. Maks én fil.*

BESVARELSE

---

Ingen fil er lastet opp

---