

# Den Afskyelige Tragedie

– Katharsis i Moderne Gyserfilm –



**Cand.IT. Oplevelsesdesign**

**Aalborg Universitet – Speciale forår 2019**

**Christina Anine Cliff**

# TITELBLAD

## **Den Afskyelige Tragedie – Katharsis i Moderne Gyserfilm**

Aalborg Universitet

Cand.IT. Oplevelsesdesign

10. semester – Speciale

Vejleder: Falk Heinrich

Afleveringsdato: 3. juni 2019

Antal anslag:

140.157 (58,4 normalsider)

Christina Anine Cliff

Studie nr. 20145867

Referenceform: APA-style

Citater er gengivet på originalsprog

## ABSTRACT

This paper serves as a master thesis project of the Cand.IT. Experience Design degree of Aalborg University in the spring of 2019.

This master thesis is motivated by my personal interest for the horror genre and the effect it has on its audience. This paper operates within the field of Aristotle's classic tragedy and how its elements thereof, and mostly the cathartic sensation, are utilized in modern horror experiences – movies in particular. My problem formulation is: *How is catharsis used in modern horror movies?* Through theoretic and analytic work, this thesis explores the similarities and differences between the tragedy and the horror genre, to establish which elements can be used in the making of a satisfying horror experience.

The main character and especially the plot, or mythos, plays the essential role in the tragedy according to Aristotle. He describes in Poetics how the plot and the hero's actions and intensions affect the quality of the tragedy. The two different views on the tragic catharsis, the moral and the energetic, looks upon life in a respectively positive and negative way. Is there meaning in life or is there no meaning?

This research has shown, that the horror genre leans towards the energetic catharsis in such that the genre seeks to harden and give strength to the viewer, because the suffering of life is unavoidable. The horror genre seeks to let its audience enjoy the negative emotions depicted in the movie in a safe way. By relating to characters in film, the viewer is then safe to find enjoyment and perhaps strength in movies behind the safe border, that is the medium.

through this work, analysis and comparison between the classic Aristotelian tragedy and the modern horror movie, I have identified what I have called the three uncanny emotions. These are pity, fear and disgust. From here I have explored and investigated these three emotions further to help identify their use in the movies I have analyzed.

Is a cathartic sensation the main motivation of watching horror movies? I seek to understand what the end goal of watching the genre is so that future titles can serve that goal. Which elements must be preset in a horror movie to create the best possible horror experience? This is what I seek to learn in this investigation of the Aristotelian word catharsis.

This paper ends with an analysis of a few horror movie titles to examine the use of cathartic elements.

# INDHOLD

<b>1 Indledning</b> .....	<b>6</b>
1.1 Problem .....	6
1.2 Problemformulering .....	9
1.3 Oplevelser .....	9
<b>2 Katharsis review</b> .....	<b>11</b>
2.1 Tragisk Katharsis .....	11
2.2 Heltens rolle i katharsis .....	14
<b>2.2.1 Den Værste</b> .....	15
<b>2.2.2 Den Næstringeste</b> .....	15
<b>2.2.3 Den Bedste</b> .....	16
<b>2.2.4 Den Allerbedste</b> .....	16
2.3 Tilskuerens Katharsis .....	17
<b>2.3.1 Lessings Forbedrende Fortrængelse</b> .....	17
<b>2.3.2 Bernays' Styrkende Konfrontation</b> .....	18
<b>3 Gysergenren</b> .....	<b>20</b>
3.1 Hvad er gys? .....	20
<b>3.1.1 Ægte rædsel</b> .....	20
<b>3.1.2 Genren</b> .....	21
3.2 Motivationen for horror .....	22
<b>3.2.1 Ærefrygt</b> .....	23
<b>3.2.2 Nysgerrighed</b> .....	23
<b>3.2.3 Skyldfølelse</b> .....	23
<b>3.2.4 Hævn</b> .....	24
<b>3.2.5 Spænding</b> .....	25
<b>3.2.6 Katharsis som Motivation</b> .....	25
<b>3.2.7 Kategorisering af Undergenrer</b> .....	27
3.4 Narrativitet .....	28
<b>3.4.1 Protagonist og Antagonist</b> .....	28
<b>3.4.2 Plotstruktur</b> .....	29
<b>3.4.2.1 The Complex Discovery Plot</b> .....	29
<b>3.4.2.2 The Overreacher</b> .....	30
<b>3.4.2.3 Erotetic Narrative og Suspense</b> .....	31

3.5 Uhyggelige Teknikker .....	32
<b>3.5.1 VISUELT</b> .....	33
<b>3.5.1.1 Afsky og Fantasi</b> .....	33
<b>3.5.1.2 Lys, Form og Farve</b> .....	33
<b>3.5.2 AUDITIV</b> .....	34
<b>3.5.2.1 Musik og Lyde</b> .....	34
<b>3.5.2.2 Stilhed</b> .....	35
<b>4 Den Uhyggelige Katharsis</b> .....	<b>36</b>
4.1 De Uhyggelige Følelser .....	37
<b>4.1.1 Frygt</b> .....	37
<b>4.1.2 Medlidenhed</b> .....	39
<b>4.1.3 Afsky</b> .....	40
4.2 Den Uhyggelige Oplevelse .....	40
<b>4.2.1 Arousal</b> .....	40
<b>4.2.2 Atmosfære</b> .....	41
<b>5 Analyse</b> .....	<b>43</b>
5.1 Analysefokus .....	43
5.2 Værker .....	44
<b>5.2.1 Pyewacket, 2017</b> .....	44
<b>5.2.2 Escape Room, 2019</b> .....	45
<b>5.2.3 The Babadook, 2014</b> .....	46
<b>5.2.4 The Prodigy, 2019</b> .....	47
<b>5.2.5 The Conjuring, 2013</b> .....	48
<b>5.2.6 Hereditary, 2018</b> .....	49
<b>5.2.7 The Strangers, 2008</b> .....	50
<b>5.2.8 Paranormal Activity, 2007</b> .....	51
5.3 Fravalg .....	51
5.4 Overblik .....	51
5.5 Anvendelse .....	53
5.6 Diskussion .....	55
<b>6 Konklusion</b> .....	<b>56</b>
<b>7 Litteratur</b> .....	<b>57</b>

# 1 Indledning

Dette speciale omhandler gyseroplevelser og deres potentiale i forhold til at give brugeren sensationen af katharsis. Jeg vil gennem et teoretisk og analytisk arbejde undersøge forholdet mellem Aristoteles' katharsisbegreb fra den klassiske tragedie og moderne gyserfilm. Hvorfor netop katharsis er interessant for gyseroplevelser har at gøre med seerens interesse og motivation for at opsøge denne slags oplevelser.

Mit personlige forhold til projektet er, at jeg selv er forbruger af genren og finder nydelse gennem disse gyseroplevelser. Men samtidig finder jeg mange af produkterne (film, videospil) forudsigelige og derfor ikke skræmmende og dermed utilfredsstillende. Dette kan skyldes, at jeg har opbygget en erfaring ved at dyrke genren så meget, at de uhyggelige virkemidler brugt i film ikke længere har den ønskede effekt.

Men hvad er den ønskede effekt? Er det at blive bange? Og hvorfor er det, at vi som filmseer ønsker at blive bange eller skræmt? Hvad motiverer os til at se gyserfilm, og hvad er det, det giver os?

I det næste kapitel vil jeg begynde undersøgelsen med et litteraturreview af katharsisbegrebet. Katharsis er effekten af tragedien. Kan katharsis også være effekten af gyseroplevelser? I så fald, hvordan kommer dette til udtryk? Hvordan bliver katharsis anvendt i gyseroplevelsen? Hvad skal der til?

Forskrækkelser eller 'jumpscares', som det populært hedder, bliver brugt i gyserfilm igen og igen for at skræmme seeren. Men når man som garvet forbruger er blevet vant til forskrækkelserne og kan forudse dem, forsvinder den skræmmende effekt, hvis ikke den også bliver arbejdet med på andre måder. Derfor bliver denne opgave en blanding af to ting: Det er en undersøgelse af, om katharsis er et begreb, der kan sættes i sammenhæng med gyseroplevelsen. Og det er en undersøgelse af, hvad der fra Aristoteles' teorier om plotopbygning kan bruges i gysergenren for at forbedre oplevelsen af uhygge.

## 1.1 Problem

Som forbruger og stor fan af både gyserfilm og -spil, har jeg set og spillet meget fra genren. Men som jeg med tiden har set og spillet mig igennem mange gyserfilm og -spil, bliver oplevelsen af nye udgivelser, såvel som gamle, mindre og mindre tilfredsstillende, da de ikke har den ønskede skræmmende effekt længere. Historien er ofte forudsigelig, og billige tricks bliver brugt til at provokere forskrækkelser hos brugeren. Derudover oplever jeg, at de samme filmiske virkemidler bliver brugt igen og igen. Virkemidler som jumpscares, ensformig sceneopbygning, generelt

lydeffekter. Disse ting gør gyseroplevelsen forudsigelig og dermed utilfredsstillende. *“Anyone familiar with the genre of horror knows that its plots are very repetitive.”* (Carroll, 1990, s. 97)

Film- og spilanmelder Chris Stuckmann (2014), som publicerer anmeldelser gennem sin youtube-kanal, taler i en af sine videoer om problemet med gyserserier i dag. Her omtaler han blandt andet fænomenet *‘the curse of the jump scare’*, som et af hovedproblemerne i moderne gyserserier, fordi teknikken *‘jumpscare’* bliver brugt forkert og for meget. Stuckmann forklarer dette således:

*“Horror movies should be like sex. You don’t want your audience to blow their load too early [...] If your audience begins to associate everything frightening in the film with loud noises and sound effects, then your film will build to nothing. The climax of the movie won’t be effective in the least, because the audience has already had all the tension released too early by countless jumpscars, making what’s actually supposed to be frightening near the end tiresome.”* (Stuckmann, 2014, 4:33)

I videoen taler Stuckmann (2014) også om, at der i de samme film, som benytter sig meget af jumpscars, også bruger dem til at give seeren hvad Stuckmann kalder *‘false scares’*. Disse forekommer, når eksempelvis en scene bygges op til et jumpscare, som intet har med filmens antagonist at gøre. Det er ofte en ven af hovedpersonen, som giver vedkommende en forskrækkelse, som filmen lægger for meget effekt på ved at tilføje en høj lyd for at forstærke forskrækkelsen. Dette er et false scare, fordi denne forskrækkelse, som ingen reel trussel har imod hovedpersonen, får samme effekt, som når den faktiske trussel viser sig. Dette giver ubalance i historien, fordi en forskrækkelse af en ven har samme skræmmende effekt som en trussel mod karakterens liv. Det gør den reelle trussel mindre effektiv.

*“For some, it seems a film’s scare level is measured by how many times a loud noise or sound effect make them jump in their seat.”* (Stuckmann, 2014, 3:24)

I sammenhæng med dette siger Stuckmann (2014), at seere har glemt, hvad *‘rigtig horror’* er. For ham er jumpscars det billigste og letteste trick, der bruges til at provokere en forskrækkelse hos seeren. Men hvis publikum er tilfreds efter at have set en gyserserie med mange jump-scars, har det så ikke været en god oplevelse for dem, selvom de blev skræmte på en *‘forkert’* måde? Dette har at gøre med seerens forventning til den film, de skal til at se. Hvis de har en forventning og en forforståelse om, at en god gyseroplevelse er spækket med forskrækkelser, bliver de uden tvivl skuffede, når filmen er mangelfuld eller helt foruden disse, til trods for, at filmskaberne har forsøgt at skabe frygt uden jumpscars (Stuckmann, 2014).

Kan jumpscars bruges på en *‘rigtig’* måde, hvor de ikke blot er false scares, som Stuckmann (2014)

taler om? Hvordan passer de ind i en god gyseroplevelse? Og hvordan kan brugen af dem styres uden om, hvad Stuckmann (2014) kalder et billigt trick?

For mig kan en films kvalitet som gyser ikke måles ved at tælle hvor mange gange i løbet af filmen jeg fik en forskrækkelse, hvad enten det var falske eller ægte scares. Dette er fordi jumpscares også forekommer i andre film- og spilgenrer. Et eksempel forekommer i den første scene i actionfilmen Lara Croft: Tomb Raider fra 2001. Her går hovedpersonen Lara gennem et tempel, hvor en kæmperobot pludselig bryder gennem muren og angriber Lara. Dette fik mig til at hoppe i biografens sæde, hvilket også var meningen med sekvensen. Men dette gør ikke filmen til en gyser. Men hvad gør så en gyser til en gyser? Hvordan defineres genren?

Men Stuckmann (2014) og jeg kan sagtens sidde og sige, at kvaliteten af en gyserfilm er ringe, fordi dens skræmme-faktor udelukkende beror sig på jumpscares. Hvis så mange filmseere efterspørger det, så må der vel ligge mere i det end som så.

Bare ved at tale med studiekammerater om dette emne, møder jeg meget forskellige holdninger til, hvordan en god gyserfilm ser ud. Nogle havde været ude for en skuffende oplevelse, da de så Paranormal Activity fra 2009, fordi der ingen jumpscares var. De var gået i biografen med forventningen om at få en masse forskrækkelser, fordi det var en gyserfilm, hvilket endte med at være en skuffende oplevelse, fordi filmen var gået i en anden retning i forhold til uhyggelige virkemidler. Andre har en forkærlighed for, når filmen tyr til en mere diskret tilgang. Eksempelvis har jeg hørt fra andre, at de mente, at filmen The Strangers fra 2008 havde en meget effektiv scene i forhold til uhygge. Denne scene udfolder sig næsten udelukkende i stilhed. Her ser seeren på, imens filmens hovedperson står og drikker et glas vand uvidende om, at en mand i en maske er brudt ind og nu står og stirrer på hende i baggrunden.

Hvorfor er det ene middel tilfredsstillende for nogle og det andet tilfredsstillende for andre? Hvad er det, de får ud af den digitale gyseroplevelse? Er der forskellige mål med gyseroplevelsen? Giver det seeren en sensation af katharsis? Er der en sammenhæng mellem moderne gyseroplevelser og Aristoteles' tragedie?

Vi som seere/tilskuere føler medlidenhed for karaktererne, når de bliver uretfærdigt behandlet og vi frygter for deres situation, når vi kan relatere til dem. Disse to, frygt og medlidenhed, er netop hovedelementerne i Aristoteles' tragedie. Er der en lighed eller direkte forbindelse mellem Aristoteles' klassiske tragedie og den moderne gyseroplevelser?



## 1.2 Problemformulering

Det er mit mål med dette speciale at undersøge, om der kan drages en parallel mellem katharsisbegrebet fra Aristoteles' tragedie og den moderne gyser. Anvendes visse krav og elementer fra tragedien i skabelsen af gyserfilm? Jeg har sammensat min problemformulering således:

*Hvordan anvendes katharsis i moderne gyserfilm?*

For at starte undersøgelsen vil jeg først tale om oplevelser som produkt og hvad, der skal til for at skabe rammerne for en god brugeroplevelse. Dette gør jeg, fordi jeg ser på gyseroplevelsen som et oplevelsesprodukt, der er tiltænkt brugeren. Senere i rapporten i afsnit 5.4 *Anvendelse* vil jeg undersøge, hvordan dette passer sammen med en kathartisk oplevelse.

I næste kapitel vil jeg sammensætte et litteraturreview over begrebet katharsis og derefter lave en generel undersøgelse af gysergenren. Med dette vil jeg sammensætte et analytisk værktøj/en analyseoversigt, som skal være en guide i min analyse af kathartiske elementer i diverse gyserfilm.

## 1.3 Oplevelser

For at forstå gyseroplevelser, må vi først forstå oplevelser. Hvilke krav stilles der til produktet, som forsøger at skabe en oplevelse for en bruger?

For at kunne blive betegnet som en oplevelse, skal oplevelsesproduktet ifølge Jantzen, Vetner og Bouchet (2011) kunne få brugeren til at føle sig afledt fra hverdagen og opslugt af nuet. Der er en klar grænse eller adskillelse fra det daglige.

Oplevelser ændrer os også kropsligt ved at ændre dens nuværende stadie/tilstand. Hvis brugeren er afslappet, får oplevelsen pulsen til at stige og hvis brugeren er anspændt, får oplevelsen brugeren til at slappe af. *“Designet skal intensivere sansningen af den pirrede eller afslappede krop og arbejde med emotionelle forandringer: glæde, begejstring eller tværtimod gys, smerte og frustration som vendes til lettelse hen imod forløbets afslutning.”* (Jantzen, et al., 2011, s. 48)

Dette egner sig til undersøgelsen af gyseroplevelser, og kvaliteten af disse, ved at se på, hvordan de er i stand til at ændre brugerens/seerens tilstand ved at benytte gys.

Oplevelsen skal ændre brugerens syn på verden og på sig selv. De oplevelser, som har haft indflydelse på brugeren, bliver husket. Brugeren husker disse oplevelser tydeligt og kan let genfortælle dem, fordi de har overrasket og måske endda chokeret (Jantzen et al., 2011).

Dette kan jeg eksemplificere ved at genfortælle en oplevelse jeg havde, imens jeg så gyserfilmen *Hereditary* fra 2018. En af scenerne gjorde så stort et indtryk på mig og var så chokerende, at jeg husker den meget tydeligt. Spoiler alert!

En aften deltager søskendeparret Charlie og Peter i en fest, hvor Charlie pludselig lider en meget allergisk reaktion, efter hun uvidende indtager en stor mængde nødder, da hun spiser et stykke kage. Peter kører hurtigt gennem natten for at få Charlie på hospitalet. Men under køreturen åbner Charlie vinduet og stikker hovedet ud for at få luft. Peter ser et dyr ligge på vejen og svinger hurtigt uden om, hvilket resulterer i, at han kører for tæt på en pæl i vejkanten, som lynhurtigt halshugger Charlie. Peter bremser bilen og siger intet i lang tid, imens kameraet hviler på hans ansigt og opsluger alle hans følelser.

Denne hændelse kom hurtigt, uventet og hæmningsløst, og seeren sidder og kigger chokeret på stakkels Peter, som ved et fatalt uheld har slået sin lillesøster ihjel i forsøget på at redde hende. Scener som opbygger suspense med jumpscares, som egentlig bare er en forskrækkelse - nogen der siger "bøh!" - bliver ikke hængende hos brugeren særligt længe. *"Denne oplevelse er banal, hvis reaktionen fortager sig, så snart hjerterytmen atter er regelmæssig. Det er hvad rigtig mange oplevelser er: en ubetydelig og altså hurtigt ude af systemet igen. Deres bidrag er, at de som en lille afvigelse fra normalen kort har markeret, at organismer er "i live"."* (Jantzen, et al., 2011, s. 153)

Dette går godt i spænd med det, som jeg ofte oplever, når jeg ser en gyserfilm. Jeg forventer og ønsker at blive chokeret og få en mindeværdig oplevelse. Når filmen skræmmer med et jumpscare, som ofte er en af karakterernes venner, som giver en forskrækkelse, sidder man tilbage med en følelse af: "Nå, var det bare det?". Scenen med bilulykken fra *Hereditary* gav et mindeværdigt indblik i Peters skyldfølelse og sorg. Ikke alene gjorde filmen som helhed et stort indtryk på mig, den gjorde mig også opmærksom på, at den gjorde så stort et indtryk. Dette understøtter mit personlige problem med film, som lægger for stor vægt på forskrækkelser. Simple forskrækkelser er simpelthen ikke nok til at skabe en god gyseroplevelse, fordi de ikke bliver hængende hos brugeren efterfølgende.

Men Jantzen, Vetner og Bouchets (2011) tekst er ikke fokuseret på gyseroplevelser men mere på oplevelser generelt. Så for bedre at kunne bedømme *gyser*-oplevelsen bedre og definere hvad en "god" gyseroplevelse er, vil jeg i kapitlet 3 *Gysergenren* undersøge dette og sammensætte det med dette perspektiv på gode, mindeværdige oplevelser, som har indflydelse på brugeren.

I næste kapitel vil jeg redegøre for katharsisbegrebet i sammenhæng med Aristoteles' tragedie samt kigge på andre fortolkninger af begrebet og tilhørende livssyn. Dette gør jeg for at få en bred forståelse for katharsisbegrebets muligheder.

## 2 Katharsis review

I dette kapitel vil jeg lave et litteraturreview over katharsisbegrebet og nogle af de forskellige fortolkninger, der er blevet formuleret med afsæt i Aristoteles' katharsis i hans skrift *Poetikken*. Hvordan er katharsis blevet defineret, og hvad betyder dette begreb for tragediens tilskuer? Senere vil jeg med denne viden forsøge at drage en parallel mellem dette antikke katharsisbegreb og virkningen af den moderne gyseroplevelse. *Kan* der overhovedet drages en sådan parallel?

### 2.1 Tragisk Katharsis

Sagt med det samme er katharsis-begrebet svært at give en klar definition på, da det kun er meget kort omtalt i forbindelse med tragedien i Aristoteles' *Poetikken*. Jens Christian Lauenstein Led (2003) giver nogle bud på, hvilken betydning der ligger i ordet. I sit kapitel om katharsis forklarer Lauenstein Led (2003) indledende, at han ikke forsøger at afgøre, hvilken betydning Aristoteles helt præcis lagde i begrebet, men at han i stedet vil fokusere på at undersøge forholdet mellem den tragiske kunst og dens *virkning*.

Katharsis har at gøre med det overordnede formål med tragedien - grunden til at tragedien bliver dyrket. Og tragedien har med lidelse at gøre. Det er i tragedien de menneskelige følelser, som er i fokus (Thielst, 1998). Men som Lauenstein Led (2003) spørger: "*hvad er meningen med kunstens fremstilling af lidelsen?*" (Lauenstein Led, 2003, s. 22). Som svar på dette præsenterer han to opfattelser. Disse kan måske også hjælpe med at besvare mit spørgsmål om, hvilken motivation der ligger til grund for dyrkelsen af gysergenren. Lauenstein Leds (2003) spørgsmål er dog udelukkende refereret til tragedien, og jeg vil som sagt senere forsøge at drage en parallel mellem den klassiske tragedie og den moderne gysergenre.

Men før vi ser på de to opfattelser af katharsis, må vi først forsøge at forstå selve begrebet. Der har, ifølge Lauenstein Led (2003), hersket meget debat om, hvordan Aristoteles kortfattede forklaring skal oversættes og endnu vigtigere forstås. Oversættes ordet katharsis til renselse, revselse, lutring, afsoning eller lettelse? Disse er forskellige oversættelser præsenteret af Lauenstein Led (2003). Og hvem oplever denne følelse? Er det tilskueren?

*"En tragedie er altså en efterligning af en alvorfuld og afsluttet handling af en vis størrelse, i et sprog, der er gjort nydelsesrigt ved hver sin form i de enkelte dele, gennem handlende personer og ikke gennem en beretning, og som gennem medliden (eleos) og frygt (fobos) bevirker renselsen (katharsis) af sådanne affektioner (pathemata)."* (Henningsen, 2004, s. 23) Sådan lyder én af oversættelserne. Her er katharsis fra græsk oversat til "renkelse". Der hersker uenighed om betydningen af katharsis, og nogen mener, at Aristoteles har haft fokus på kunst som et terapeutisk

middel med tragedien som en rensende effekt (Bernays). Andre (Lessing) har derimod ment, at tragedien fungerer som *“et middel til at forvandle lidenskaber til dydige færdigheder.”* (gammelgaard, 1993, s. 272). Dette vil jeg vende tilbage til.

Lauenstein Led (2003) præsenterer to opfattelser af katharsis' virkning på tilskueren, og med det kan vi gå ud fra, at sensationen katharsis er tiltænkt tilskueren/seeren.

Den ene opfattelse er *moralsk katharsis* og den anden er *energetisk katharsis*. Disse to er forskellige perspektiver på tilværelsen og menneskets kontrol over lidelse, og de repræsenterer to forskellige gevinster ved tragediens katharsis. Om den moralske katharsis siger Lauenstein Led (2003):

*“Man kan på den ene side være af den opfattelse, at tilværelsen grundlæggende er meningsfuld, og at lidelsen derfor også er noget, mennesket kan lære af og muligvis undgå.”* (Lauenstein Led, 2003, s. 22). Tilskueren skal lære af den lidelse, som de ser i kunsten, så de dermed bedre kan gå lidelsen i deres egen tilværelse imod. Lauenstein Led (2003) kalder denne tilgang for den moralske katharsis, fordi den handler om at styrke tilskuerens moral.

*“En anden stillingtagen er, at tilværelsen grundlæggende er uden mening, og at mennesket ikke kan stille noget afgørende op imod lidelsen - og i hvert fald på ingen måde undgå den.”* (Lauenstein Led, 2003, s. 22). Denne energetiske tilgang handler, i modsætning til at bekæmpe lidelsen, om at *acceptere* tilstedeværelsen af lidelsen og at leve med den. Og målet med katharsis er at give tilskueren styrke til dette. Lidelsen kan ikke undgås.

Disse to opfattelser, moralsk katharsis og energetisk katharsis, opererer i henholdsvis moralsk forbedring/ingen moralsk forbedring og kraftgivende/ikke kraftgivende. Det tragiske værk kan altså enten give tilskueren moralsk forbedring (eller ingen) eller det kan give tilskueren fornyet kraft (eller ikke) alt efter værkets og/eller tilskuerens opfattelse. Disse er altså henholdsvis et positivt og et negativt syn på tilværelsen, og de tilbyder altså enten læring eller accept.

For bedre at kunne forstå betydningen af katharsis, ser Lauenstein Led (2003) på to andre begreber fra Aristoteles' sætning om katharsis: Medliden (eleos) og frygt (phobos). Han refererer til disse som 'de to tragiske følelser'. I sammenhæng med dette understreger Lauenstein Led (2003) også, at katharsis er bundet til tilskueren. Katharsis er meningen med tragedien, så for at forstå katharsis, må vi forstå tragedien.

Aristoteles selv erklærer, at tragediens virkning (katharsis) sker blot ved, at tilskueren får historien fra tragedien fortalt og ikke nødvendigvis ser selve teateropførelsen. Plottet er i sig selv gribende nok til at frembringe gysen og lidelse hos tilskueren. Og dette ansvar ligger hos poeten, som har til opgave at komponere stykket, så det frembringer en sådan virkning (Henningsen, 2004).

Sammensætningen af begivenheder (på græsk *mythos*) er ifølge Aristoteles den vigtigste af

tragediens seks dele ("*plot, karakterer, sprog, tænkning, opsætning og sangene*" (Henningsen, 2004, s. 65)), som udgør tragedien (Lauenstein Led, 2003). Mythos som frembringer eleos og phobos hos tilskueren er altså vejen til katharsis. Til tragedien hører også en række dramaturgiske brikker, som er med til at gøre stykket kathartisk. Disse er hamartia, pathos, peripeti og anagnorisis. Hamartia er heltens fejl, som gør, at han forsejler sin egen ulykke. "*Pathos er selve handlingens rystende karakter*" (Lauenstein Led, 2003), som er en gruppevækkende hændelse i tragediens mythos. Ifølge Aristoteles er mord i familien det eneste, der er "*tilstrækkeligt rystende til at kunne bruges som det pathoskabende element i tragediens mythos.*" (Lauenstein Led, 2003, s. 25) Peripeti er en drastisk drejning i plottet, en slags point of no return, som ofte handler om et skift fra ukendskab til kendskab. Aristoteles (Henningsen, 2004) eksemplificerer dette med plottet i Ødipus: "*Som når i Ødipus' én kommer for at glæde Ødipus og befri ham for hans frygt vedrørende hans mor, men bevirker det modsatte ved at komme til at afsløre, hvem han er.*" (Henningsen, 2004, s. 71) Peripeti hænger ofte (helst) direkte sammen med anagnorisis, som er heltens realisation af, hvad han har gjort. Det er her, ved anagnorisis, han opdager sin fejl (hamartia). I Henningsens (2004) oversættelse af Poetikken, er anagnorisis oversat til genkendelse - Genkendelse af at fejlen er blevet begået. Om peripeti og anagnorisis siger Aristoteles: "*Den smukkeste genkendelse er, når den finder sted sammen med peripeti, som den i Ødipus.*" (Henningsen, 2004, s. 71) I Ødipus er genkendelsen peripeti; det omvæltende øjeblik. Historien om Ødipus er kathartisk, fordi den får tilskueren til at føle frygt og medlidenhed. Disse følelser frembringes i tilskueren, når en karakter, som ufortjent møder en tragisk skæbne, altså bliver uretfærdigt behandlet på den ene eller anden måde. Dette skaber medlidenhed. Frygt forekommer, når tilskueren er ligestillet med karakteren, som kommer ud for noget tragisk. Vi genkender os selv i helten og føler derfor frygt på hans vegne (Henningsen, 2004. Lauenstein Led, 2003).

Dette får mig straks til at tænke tilbage på scenen i Hereditary, hvor Peter på tragisk vis forårsager sin søsters død. I denne scene forekommer en skæbnesvanger drejning (peripeti), hvor Peter samtidig genkender sin fejl (anagnorisis). Heri ligger faktisk også hamartia, som er heltens fejlgreb, idet Peter begår fejlen ved at dreje bilen skarpt, hvor han øjeblikkeligt derefter oplever både peripeti og anagnorisis. Hamartia: Peter drejer bilen skarpt, så Charlie slår hovedet mod en pæl og dør. Peripeti og anagnorisis: Det skæbnesvangre øjeblik hvor Peter straks genkender sin fejl og bliver en tom skal af sig selv, hvorefter kulminationen af alt dette drejer plottet. Vi som tilskuer genkender os selv i Peters karakter, da dette sagtens kunne være sket for os selv i en lignende situation. Og i øjeblikket vi ser scenen, spørger vi os selv: Hvad ville jeg gøre i en sådan situation? Hvordan ville jeg reagere?

## 2.2 Heltens rolle i katharsis

Aristoteles stiller visse krav til tragediens helt, såfremt han og stykket skal kunne være i stand til at frembringe de rette følelser i tilskueren. *“Hvis de to følelser skal fremkaldes af den samme helt, må helten på den ene side være så fremragende, at han ufortjent kan komme i ulykke, og på den anden side ikke være så fremragende, at vi ikke kan genkende os selv i ham.”* (Lauenstein Led, 2003, s. 27)

De to følelser omtalt her er medlidenhed og frygt. Helten er, som citatet indikerer, ikke for ‘god’ og heller ikke for ‘slet’. Han er den perfekte middelvej, hvis han skal kunne få tilskueren til at føle *begge* følelser. *“Følelsen af frygt og medlidenhed vækkes ikke af, at et ulasteligt menneske fremstilles i en skiften fra lykke til ulykke, uanset om det virker oprørende. Ej heller skurkens falden fra lykke til ulykke vækker følelsen af frygt og medlidenhed.”* (Hejlsted, 2007, s. 19) Helten skal begå et fejlgreb (hamartia), og dette fejlgreb skal føre ham til ulykke. Altså er hans ulykke ubevidst selvforskyldt.

*“Tragedien kan defineres som et værk, der berører tilskuerens følelser, det tragiske er ganske vist begivenheder på scenen, der overgår en helt eller heltinde, men det er også en relation, der udspiller sig mellem værk og tilskuer.”* (Richard, 2010, s. 9) Der er altså en relation mellem tilskuer og helten.

Der er ifølge Aristoteles fire muligheder for forholdet mellem heltens og hans intentioner om at udføre den pathoskabende handling. Helten kan enten udføre handlingen eller ikke, og han kan være vidende om handlingens karakter eller være uvidende om den (Lauenstein Led, 2003; Henningsen, 2004). *“Der er ikke andre tilfælde end disse; for man må nødvendigvis handle eller ikke handle, og det vidende eller uafvidende.”* (Henningsen, 2004, s. 75)

Disse fire muligheder ligger i spændet mellem den værste tragedie og den allerbedste ifølge Aristoteles’ logik, og mulighederne er evalueret ud fra deres evne til *“at fremkalde frygt og medlidenhed i kraft af den pathoskabende handling, erkendelsen af den og ikke mindst det forudgående fejlgreb.”* (Lauenstein Led, 2003, s. 27)

Nedenstående skema (Tabel 1 Mythos Kvalitet) skal skabe et overblik over de fire muligheders karakter og kvalitet i forhold til deres tragiske potentiale.

Tabel 1 Mythos Kvalitet

<b>MYTHOS</b>	<i>Kendskab før handlingen</i>	<i>Hensigt til at udføre handlingen</i>	<i>Udførelse af handlingen</i>	<i>Frastødende (miaros)</i>	<b>Tragisk</b>	<i>Tragiske Elementer</i>
<i>Den Værste</i>	Ja	Ja	Nej	Ja	<b>Nej</b>	(Pathos)
<i>Den Næstringeste</i>	Ja	Ja	Ja	Ja	<b>Ja</b>	Pathos
<i>Den Bedste</i>	Nej	Nej	Ja	Ja(?)	<b>Ja</b>	Hamartia Pathos Peripeti Anagnorisis
<i>Den Allerbedste</i>	Ja (Lige inden udførelsen)	Ja (Op til kendskab) Nej (efter kendskab)	Nej	Nej	<b>Nej(?)</b>	Hamartia Pathos(?) Peripeti Anagnorisis

### 2.2.1 Den Værste

Den værste mulighed er en situation, hvor helten kender til handlingens sande natur. Han har også til hensigt at udføre handlingen på trods af den viden han har, men i sidste ende udfører han ikke handlingen. Denne mulighed er ifølge Aristoteles ikke tragisk, fordi selve handlingen udebliver. Den har et rystende element (pathos) i form af en eventuel gribende handling, men den skal udføres for at have hamartia og anagnorisis og dermed være tragisk. Heltens bevidsthed om handlingens konsekvens gør situationen frastødende (miaros) (Lauenstein Led, 2003).

### 2.2.2 Den Næstringeste

Nummer to i rækken er situationen, hvor helten igen er bevidst om den forestående handlingens natur. Men i dette tilfælde bliver handlingen, modsat den førnævnte, udført, og der forekommer derfor et pathoskabende element. Igen er dette frastødende (miaros) på grund af heltens bevidste valg omkring handlingen (Lauenstein Led, 2003).

### **2.2.3 Den Bedste**

Det bedste scenarie er det, hvor helten, fuldkommen uvidende om situationens karakter, begår den rystende handling, som han efterfølgende får viden om. Her forekommer både pathos, hamartia og anagnorisis: Helten begår bevidst handlingen *uvidende* om dens sande natur. Dette er hans fejlgreb (hamartia). Han erkender sin fejl (anagnorisis), efter skaden er sket. Og dette er peripeti, hvor handlingen tager en drejning. Ødipus er ifølge Aristoteles det perfekte eksempel på dette, da helten i stykket begår den rystende handling (dræber sin far og gifter sig med sin mor) helt uvidende om, hvad han egentlig har gjort (Lauenstein Led, 2003).

Hverken Aristoteles' (Henningsen, 2004) egen tekst eller Lauenstein Leds (2003) forståelse af den indikerer direkte, om situationen er frastødende i dette tilfælde. Men det kan forstås som ikke værende frastødende, fordi helten ikke kendte til handlingens sande natur. Han havde altså ikke til hensigt at udføre den ækle handling.

### **2.2.4 Den Allerbedste**

Den allerbedste mulighed er dog den, hvor helten i sidste øjeblik erkender sin forestående handlingens natur og derfor ikke udfører den. Han havde inden da endnu ikke opnået erkendelse om handlingens konsekvens og havde til hensigt at udføre den. Denne mulighed indeholder ifølge Aristoteles alle de tragiske elementer, samtidig med at det frastødende (miaron) helt udebliver, fordi helten ikke havde intentioner om at udføre en ækel handling.

Men med denne oversigt over mythos-muligheder, modsiger Aristoteles sig selv. Han beskriver som sagt, at en tragedie skal have et pathoskabende moment, en rystende eller gribende handling, i plottet. Men ud fra Aristoteles beskrivelse af 'den allerbedste' mythos, er det godt at dette moment slet *ikke* finder sted. Bliver pathos frastødende (miaron) hvis det rent faktisk realiseres? Der er tre begreber, der i denne sammenhæng er svære at skille ad: tragisk, pathos og miaron. Som sagt er den første mulighed den værste, fordi det tragiske udebliver. Den pathoskabende handling sker ikke. Miaron betyder 'det forurenende' eller 'det frastødende', hvilket, Aristoteles siger, ikke er til stede i den allerbedste tragedie.

Dette scenarie, 'den allerbedste' er af andre blevet kaldt for 'fattigmandskatharsis'. Situationen bliver værre og værre for helten gennem mythos, men der er redning i sidste øjeblik, og den pathoskabende handling finder slet ikke sted. Tragedien bliver ikke ført til ende (Lauenstein Led, 2003).

Lauenstein Led (2003) kalder *Poetikken* for dobbelttydig, da den viser tegn fra både det moralske syn og det energetiske. Det energetiske ligger i, at tragedien skal have en ækel gerning (et pathoskabende element), som ifølge Aristoteles kun kan være mord i familien. Og helten skal være



uvidende derom. Tragedien bevæger sig altså fra lykke til ulykke. Lidelsen er uomgængelig og deri ligger det energetiske, og tilskueren bliver rensset (katharsis) ved at han får kraft og energi efter mødet med lidelsen.

I den moralske tragedie er helten ikke fremragende nok til at vide, at det han gør er en ækel handling. Derfor er den moralsk, fordi han begår en fejl og kunne have truffet en bedre beslutning, havde han været et bedre menneske. Her går det den anden vej: fra ulykke til lykke (Lauenstein Led, 2003).

*“På den ene side skal der miaron (mord inden for familien) til at skabe pathos, og på den anden side er miaron et frastødende og forurenende element. Aristoteles kompromis er et paradoks.”*

(Lauenstein Led, 2003, s. 32) Pathos kræver altså miaron, men det er bedre hvis der *ikke* forekommer miaron. Det pathosskabende element er altså kun *henvist til* i mythos? Her argumenterer Lauenstein Led (2003) for, at Aristoteles foretrækker Ødipus over andre tragedier at netop denne grund. Alle de skrækkelige hændelser (miaron/pathos) sker bag scenen og er kun refereret til af skuespillerne. Tilskueren ser det ikke. Er det derfor, at ‘den allerbedste’ tragedie er enten Ødipus, hvor miaron sker *bag* kulissen og stykker, hvor miaron er lige ved at ske men bliver afværget i sidste øjeblik? Der skal være et tragisk element, men vi må ikke se det, fordi det er frastødende. Som sagt, skal mythos være så tragisk, at tilskueren lider blot ved at få det fortalt. Det er svært at forstå, hvad Aristoteles helt præcis mener.

## 2.3 Tilskuerens Katharsis

Medlidenhed og frygt fører til katharsis, men som Lauenstein Led (2003) spørger: *“Hvad sker der med tilskueren i Aristoteles’ renselse?”* (Lauenstein Led, 2003, s. 26) Her vil jeg undersøge de forskellige syn, der er på tilskuerens katharsis-oplevelse. Her præsenterer jeg to forskellige syn på, hvilken funktion katharsis har for tilskueren.

### 2.3.1 Lessings Forbedrende Fortrængelse

Lauenstein Led (2003) præsenterer Lessing, som ikke er i tvivl om, at den tragiske kunst har til formål at forbedre tilskueren. Lessing beskriver katharsis som *“en hændelse, der sker for tilskuerens følelser.”* (Lauenstein Led, 2003, s. 34) Han er altså ikke i tvivl om, hvem der har gavn af katharsis og hvem den er tiltænkt. Katharsis forekommer som sagt gennem medlidenhed og frygt (eleos og phobos), og disse følelser er igen tiltænkt tilskueren. Men Lessing skiller ikke de to følelser ad. Den medlidenhed og frygt, som tilskueren føler, idet de ser tragedien, hænger stærkt sammen. Ifølge ham føler tilskueren frygt, fordi vedkommende kan genkende sig selv i helten. De kan relatere sig til heltens situation. Vi, som tilskuer, frygter egentlig for *os selv*. Og det er derfor, tilskueren får

medlidenhed med den uretfærdigt behandlede helt. Fordi vi ser os selv i helten. *“Det særligt lumske ved poesien er, at den virker ved mimesis og derved narrer os til at tro, at vi lider med en helt på scenen (eller i digtet), mens det, der faktisk er på færde at, at vi blot sidder og har ondt af os selv.”* (Lauenstein Led, 2003, s.31)

I forhold til at føle medlidenhed over for karakterer vi ser, skelner Lessing mellem *eleos* og *philanthropon*. Eleos er, som beskrevet ovenfor, tilfældet, hvor tilskueren føler medlidenhed med helten. Men det er kun eleos, fordi vi som tilskuer frygter, at det der sker for helten kan ske for os selv. Philanthropon går ud på, at tilskuerens ‘almindelige humane medfølelse’ går i kraft. Det er altså også en slags medlidenhed, men den adskiller sig fra eleos, fordi der i dette tilfælde (eleos) er en forbindelse mellem tilskueren og den karakter, som kommer i ulykke. Det er der ikke ved philanthropon. Tragedien handler om heltens konflikt mellem lidenskab og fornuft, og vi føler med ham, fordi vi selv kender til denne konflikt. Lessings tragedie er altså af den moralske opfattelse, da den skal lære tilskueren at undgå lidelsen ved at vælge fornuften frem for lidenskab. *“Den lessingske katharsis er altså en “forvandling af lidenskaberne til dydige færdigheder”, og en genoprettelse eller skærpelse af harmoni i følelserne.”* (Lauenstein Led, 2003, s. 35)

For Lessing må tragedien for alt i verden ikke skræmme tilskueren med det forurenede element (miaron). Tragedier der indeholder miaron kalder han for mislykkede (Lauenstein Led, 2003).

### **2.3.2 Bernays’ Styrkende Konfrontation**

For Bernays er katharsis et sygdomsrelateret begreb. Det er altså medicinsk katharsis. Katharsis betyder for Bernays to ting: på den ene side kan det være en henvisning til en religiøs renselse, som foretages af en præst. På den anden side kan det henvise til *“en lægelig behandlingsmetode, der heler, lindrer eller udstøder et sygdomsfremkaldende element ved at fremdrage dette element.”* (Lauenstein Led, 2003, s. 43) Derfor kaldes det medicinsk katharsis: fordi det har en behandlende effekt på en sygdomsramt.

I modsætning til Lessings holdning til det skræmmende og/eller frastødende, skal dette ikke gemmes væk. Det skal derimod frem i lyset og det skal stilles lige foran tilskueren. Det er for Bernays i visse tilfælde kun muligt at komme det onde til livs, hvis det fremmanes (Lauenstein Led, 2003). Som Lauenstein Led (2003) beskriver i forbindelse med forklaringen af det energetiske syn, skal tilskueren forlade teatret rystet men styrket.

Det er dette perspektiv på katharsis der inspirerede Freuds psykoanalyse. *“De sjælelige lidelser, der skyldes traumatiske oplevelser i barndommen, skal i Freuds psykoanalyse helbredes ved en fremdragelse af netop disse traumatiske oplevelser.”* (Lauenstein Led, 2003, s. 46)

Der er ikke direkte henvist til miaron i Lauenstein Leds (2003) beskrivelse af Bernays’ syn på

katharsisbegrebet, men det kan tolkes, som at miaron kunne være en del af den traumatiske oplevelse, som må fremdrages i forsøget på at helbrede sjælens lidelse. Så her kan miaron være en vigtig del af katharsis, hvor den ved Lessing bliver fuldstændig afvist.

Bernays taler om katharsis som en medicinsk metode og ikke nødvendigvis som en del af eller målet med tragedien som kunstform. Bernays siger, at de effektfulde tragedier, dem der er de mest kathartiske, er dem der *“fremstiller lidelsen i al sin gru.”* (Lauenstein Led, 2003, s. 22) For Bernays har tragedien en mulighed for at have samme rensende virkning som den medicinske katharsismetode. *“De ubehagelige følelser skal vækkes og ophidses, for derigennem at udstøde en “beklemthed”, et følelsesmæssigt ubehag hos tilskueren,”* (Lauenstein Led, 2003, s. 43) Det siges ikke, om tragedien er en metode til at udrense “beklemtheden”, men den følger samme princip med en rensende effekt. Fordi tragedien bygges på følelserne medlidenhed og frygt, er det netop disse følelser, som tilskueren bliver påvirket i. Hvis tilskueren har en beklemthed af medlidenhed og frygt, kan dette udrenses ved at fremprovokere netop disse følelser.

Så hvis værket (for eksempel en gyserfilm) benytter det frastødende (miaron), kan tilskueren/seeren så få udrenset tilsvarende følelser? I ovenstående citat står der *ubehagelige følelser*, hvilket eventuelt kan åbne op for muligheden om, at andre følelser end medlidenhed og frygt kan blive udrenset. Heriblandt følelser i forbindelse med miaron, det frastødende.

Alt tyder på at katharsis er rensende for tragediens tilskuer, men hvordan den rensende effekt forekommer, er der forskellige meninger om. Den kathartiske effekt handler i tragedien om tilskuerens forhold til den helt, hvis historie, valg og skæbne udspiller sig for dem i tragedien. Det er gennem denne relation tilskueren får en kathartisk oplevelse. Alt efter hvordan man læser Poetikken, og hvordan man ser på sin egen tilværelse, kan den katharsiske effekt være enten styrkende eller lærende.

I Bernays optik lader det dog også til, at miaron kan spille en stor rolle i søgen på katharsis. At lade lidelsen fremstå i al sin gru kan meget vel betyde, at det frastødende skal være synligt og ikke være gemt bag scenen. Der hersker debat om, hvorvidt det grufulde og frastødende skal fremstå i dramaet. Judy Gammelgaard (1993) skriver i sin bog *Katharsis - Sjælens Renselse i Psykoanalyse og Tragedie*, at det grufulde ikke skal vises. Det er ikke det, der skaber de tragiske følelser medlidenhed og frygt. *“Langt vigtigere var det at skildre det, der gik forud, og som kunne forklare disse ting og antyde de tragiske konsekvenser.”* (Gammelgaard, 1993, s. 357) Det er altså ikke den grufulde handling i sig selv, der er vigtig. Det er heltens reaktion på dette, som er gribende. Det tragiske drama finder sted i grænselandet mellem fortiden og fremtiden. I nuet ser vi, hvordan handlinger i fortiden bliver til konsekvenser i fremtiden (Gammelgaard, 1993). Tilskueren skal lære af heltens gerninger og fejl.

Gælder dette også for den moderne gyserooplevelse? Skal det grusomme og frastødende også finde sted bag scenen i gysersfilmen, eller har det en særlig effekt ved at stå frem i netop denne genre? Det skal vi forsøge at finde ud af nu.

## 3 Gysergenren

I dette kapitel søger jeg at forstå gysergenren, dens appel til dets publikum samt dens mål. Hvad er hensigten med gysergenren, og hvilke virkemidler benytter den for at opnå målet? Hvad er en gyserooplevelse og hvad er en *god* gyserooplevelse? Dette kapitel skal give et bredt perspektiv på gysergenren, samtidig med at jeg sammenligner begreber, motivationer, effekter, osv med det, som vi netop har lært om den antikke tragedie. Hvad er sammenhængen mellem tragedien og den moderne gyserooplevelse? Hvor er der forskelle og ligheder? Er der en sammenhæng? Hvordan hænger gysergenren sammen med de forskellige syn på katharsis og dens virkning på tilskueren?

Dette litteraturreview tager udgangspunkt i filosofen Noël Carrolls bog om gysergenren og dens appel til seeren/læseren/dyrkeren. Derudover vil jeg inddrage nyere perspektiver fra andre teoretikere.

### 3.1 Hvad er gys?

Gysergenren havde, ifølge Noël Carroll (1990), sin oprindelse i 1700-tallet i form af spændingsladet litteratur. Senere blev meget af litteraturen remedieret og blandt andre Mary Shelleys roman *Frankenstein* blev til en teaterproduktion i 1820'erne. Gyserslitteraturen tog en naturalistisk drejning omkring 1. Verdenskrig, men vendte hurtigt tilbage til det overnaturlige. Efter krigen begyndte gysersfilm at blive lavet. Det ser ud til at udviklingen af de narrative gyserooplevelser har fulgt med medieudviklingen. Gysergenren blev mere tilgængelig og dermed mere almindelig i 1970'erne.

#### 3.1.1 Ægte rædsel

*“The word “horror” derives from the Latin “horrere”—to stand on end (as hair standing on end) or to bristle—and the old French “orror”—to bristle or to shudder.” (Carroll, 1990, s. 24)*

For at starte undersøgelsen, må vi først forstå hvad der lægges i ordet ‘gys’ eller ‘horror’, da jeg i denne rapport udelukkende arbejder med gys i et underholdningsperspektiv. Hvordan tegnes grænsen mellem gys, som vi ser på skærmen, og gys som resultat af en reel fare? Kan det overhovedet tegnes sådan op?

Carroll (1990) skiller 'naturlig horror' og 'art-horror' ad. Naturlig horror er noget virkeligt horribelt, en reel trussel eller når noget skræmmende sker i virkeligheden. Art-horror er det, der dyrkes som underholdning. Selvom genren er opkaldt efter den emotionelle effekt, som den forsøger at frembringe i brugeren, er der ikke tale om 'ægte' rædsel (Carroll, 1990). Denne rapport handler som sagt udelukkende om gys i et underholdningsperspektiv, altså art-horror, men for simplificeringens skyld kalder jeg det fremover for horror og/eller gys. Men lad hermed sondringen være understreget for resten af rapporten. Men hvilken slags rædsel har vi så med at gøre, når vi ser en gysersfilm eller spiller et gyserspil? Som vi har lært i det forrige kapitel, ved vi, at følelserne medlidens og frygt har en direkte forbindelse med tilskueren. Så kan der være tale om en 'ægte' form for rædsel/gys i gysoplevelse? I forhold til tragedien handler teatermediet om at forbedre tilskueren ved enten at lære dem om, hvordan lidelsen undgås eller om at give tilskueren styrke til at håndtere den uundgåelige lidelse. Mediet skaber en distance og et skjold, der gennem sin fiktion tillader tilskueren at nyde de negative følelser. *"These dramatic fictional stories create a safe distance for audiences, giving them opportunities to enjoy these feelings."* (Fu, 2016, s. 16)

### **3.1.2 Genren**

Carroll (1990) forsøger i sin bog *The philosophy of horror or paradoxes of the heart* at definere gysergenren. Her kalder Carroll gys for en effekt-genre, fordi den, ligesom eksempelvis tragedien er opkaldt efter den effekt, som filmen, bogen (eller skuespillet) forsøger at frembringe hos brugeren. Med hensyn til definitionen og adskillelsen fra andre genrer taler Carroll (1990) om monstre. Men fordi monstre ikke kun eksisterer i gysergenren, er dette ikke nok til at kunne formulere en definition. Monstre i gys er set på af mennesker, som noget der er abnormt eller noget, der forstyrrer den naturlige orden i verden. Derudover skal filmens monster også frastøde i en sådan grad, at den/de menneskelige karakterer frygter fysisk kontakt med det. Monstret er gysobjektet i historien og agerer som fjenden eller 'det onde' (Carroll, 1990).

Allerede med dette kan vi se forskelle mellem tragedien og gysergenren: I tragedien er det helten selv, der begår fejlgrebet og bliver derfor selv skyld i sin tragiske skæbne, hvor det i gyseren er monstret, der er den onde og den der forårsager ulykken. Monstret skal også være direkte frastødende, hvilket også, ifølge nogle, bestrider tragediens form. Det pathoskabende moment skal foregå bag scenen, ellers er det frastødende. Hvilket er en dårlig ting i en moralsk tragedie. Derimod passer det frastødende element bedre ind i det energetiske syn på tragedien. Her handler det som tidligere nævnt om, at lidelsen ikke kan undgås. Tilskueren kan kun få styrke til at *acceptere* lidelsen samt det faktum at lidelsen er uundgåelig i tilværelsen. Derfor kan synet af monstret have en energetisk kathartisk effekt på grund af frastødelsen.

Mathias Clasen (2012) taler i sin bog *'Monstre'* om, at betegnelsen monster ofte er brugt som en metafor for mennesker, som kan betegnes som monstre på grund af deres grusomhed i den ene eller anden form. Clasen (2012) beskriver monsteressensen som et unaturligt og farligt væsen, og at det konkrete monster varierer ud fra dette tema. Definitionen af et monster varierer altså ud fra hvem, der ser det, altså ud fra det pågældende perspektiv. For et menneske er en kat for eksempel sjældent, hvis ikke aldrig, betegnet som et monster. Men for en mus er det en anden sag. Det afhænger altså af truslen og hvorvidt monstret er os overlegent (Clasen, 2012).

Godt gys er af Barry Keith Grant (2010) defineret i forhold til seerens oplevelse. Fordi genren har sit navn efter den følelse/effekt den forsøger at frembringe i brugeren, er det derfor i hvor høj grad brugeren føler sig skræmt, der afgør om filmen er 'god' eller succesfuld. Ligeledes gælder dette i genrer som komedien og tragedien, hvor det henholdsvis gælder om at få brugeren til at grine og græde.

Art-horror handler altså om at forsøge at frembringe frygt i seeren ved hjælp af et gyserobjekt, som seeren anser som værende et monster. Og om hvorvidt seeren bliver frygtsom/oplever frygt gennem filmen afgør, om gysereoplevelsen har været en succes. Begrebet frygt vil jeg senere forsøge at få en dybere forståelse for.

### **3.2 Motivationen for horror**

For bedre at kunne forstå gysergenren må vi forstå dens appel og hvorfor mennesker opsøger den slags underholdning. Jeg har selv været forbruger af genren i flere år uden helt at forstå hvorfor. Dette spørgsmål stiller Carroll også: "*Why are horror audiences attracted by what, typically (in everyday life), should (and would) repel them?,*" or "*How can horror audiences find pleasure in what by nature is distressful and unpleasant?*" " (Carroll, 1990, s. 159). Som sagt opstiller mediet (teaterforestillingen, filmen) en distance, som lader seeren nyde de negative følelser i sikkerhed. Men hvorfor ønsker man at nyde disse følelser, og hvilke følelser er der helt præcist tale om? For at besvare dette, vil jeg opstille forskellige perspektiver og forslag til svar på spørgsmålet om, hvorfor vi opsøger uhyggelige ting som underholdning. Hænger det sammen, eller har det noget til fælles, med grunden til, at den antikke tragedie blev opsøgt og betragtet som nydelsesfuld? Altså at tragedien enten er lærende eller styrkende. Kan det være tilfældet, at vi som publikum opsøger og dyrker gysergenren for at få en kathartisk/rensende oplevelse?

### **3.2.1 Ærefrygt**

Selv foreslår Carroll (1990) at mennesker opsøger gyselitteratur for at få en følelse af ærefrygt. Vi opsøger altså en følelse af stor respekt blandet med frygt. Carroll refererer dette til menneskers instinktive frygt for det ukendte samt deres nysgerrighed. Hvis monstret i en historie (film, bog, teater, andet narrativ) er magtfuld, giver det seeren/læseren en følelse af ærefrygt, fordi de både frygter denne store kraft samtidig med, at vi respekterer den og måske ønsker at besidde denne magt selv. *“It might be argued that we so admire the power monsters have that the disgust they engender is outweighed.”* (Carroll, 1990, s. 168)

### **3.2.2 Nysgerrighed**

Gys (gysergenren) tager ofte en narrativ form, fordi mennesker ikke kun er interesserede i ‘the object of art horror’ (monstret), men også, hvis ikke mere, i historien. Ifølge Carroll (1990) er monstret mere interessant, når den bliver en del af en situation. Meget af nydelsen ligger ikke i at se monsteret, men i at få besvaret de spørgsmål, som historien opsætter *omkring* monstret (Carroll, 1990). Gyseren vækker ifølge Carroll positive emotioner som nysgerrighed og fascination (Fu, 2016). Clasen (2012) argumenterer for, at vores fascination og interesse for skrækfilm og deres monstre kommer fra en medfødt nydelse i at lære om potentielle farer. Derfor opsøger vi gyseroplevelser (art-horror), så vi dermed kan lære om potentielle farer i sikre rammer.

Dette falder sammen med den moralske tragedie, som styrker tilskuerens moral, idét den lærer tilskueren, hvordan lidelsen kan undgås. Denne nysgerrige motivation er et mere positivt syn på tilværelsen, da der bliver troet på, at lidelsen er noget, der kan overkommes, så længe moralen er høj og helten træffer de rette beslutninger. Seeren føler nydelse i læringen.

### **3.2.3 Skyldfølelse**

Kord (2016) kommer med et andet bud på, hvorfor masserne dyrker gysersfilm. Han fremstiller en teori om, at folk ser det, for at få serveret en masse skyldfølelse. Nogle gysersfilm handler om personlig skyld og holder dermed seeren udenfor, imens andre angriber publikum med kollektiv skyld. Den kollektive skyld har ofte med miljøet og menneskets ødelæggelse af det at gøre. Kord (2016) benytter filmen ‘Who can kill a child?’ fra 1976 som eksempel på en skyldfyldt gyseroplevelse. I denne film tager et ægtepar på ferie på en ø, som de ved ankomsten opdager er øde. Alle voksne på øen er blevet dræbt af en bande af børn, som angriber det nyankomne ægtepar. Denne film er ifølge Kord (2016) en direkte reference til alle de børn, der er blevet dræbt i krig og at krigene gennem tiden har gået værst ud over børnene, som har et højere dødstal end voksne. Filmen slutter endda med en otte minutter lang dokumentar om, hvor mange børn der bukkede under for

de uhyggelige hændelser under diverse virkelige krige. 'Who can kill a child?' bliver af Kord (2016) kaldt en hævnfilm, fordi børnene i filmen får hævn over de voksne, som i virkelighedens verden har gjort dem uret, ved at gøre dem (børnene) til ofre i deres mange krige gennem tiden. Tilskueren, som ser denne film, skal altså sidde tilbage med en skyldfølelse over deres forfædres ugering og måske endda en tilfredsstillelse ved, at børnene fik deres hævn. Her lyder til det, at gyseroplevelsen skal fungere som en slags selvstraf, fordi tilskueren tilsyneladende mener, at de fortjener det. Vi har som samfund fortjent dette.

Dette minder om heltens fejlgreb i tragedien, og denne film er konsekvensen af det fejlgreb.

Fejlgrebet forekommer i dette tilfælde i virkelighedens verden og konsekvensen er illustreret i fiktionen. Men fiktionen har et virkeligt budskab. Derudover har filmen et moralsk budskab, idet den lærer tilskueren/seeren, hvordan de kunne have valgt bedre, havde de været bedre mennesker med en højere moral. Det er dog ikke filmens helt, der begår fejlgrebet, så konsekvensen i filmen virker forholdsvis meningsløs, indtil seeren ser den efterfølgende dokumentar, som direkte serverer filmens morale for seeren.

### **3.2.4 Hævn**

Ved denne motivation går hævnen den modsatte vej. At dyrke gysergenren kan også være tilfredsstillende på en måde, hvorpå undertrykte følelser kommer til udtryk. Seeren får, gennem filmens karakterer, tilfredsstillt en forbudt trang. I filmen Carrie fra 1976, som Carroll (1990) bruger som eksempel, føler seeren med titelkarakteren Carrie, når mobningen af pigen når sit klimaks, hvorefter hun går amok til skoleballet og slår størstedelen af sine klassekammerater ihjel. Seeren identificerer sig med hende og får udlevet en hævngerrig fantasi gennem hende (Carroll, 1990). Dette er fordi alle, der ser filmen, som har et minde om at blive drillet eller direkte mobbet, ligesom karakteren Carrie blev til ud over bristepunktet, kan sætte sig ind i hendes tankegang og ønske om hævn (Kord, 2016). *"Stephen King has famously said that every kid who has ever had his gym shorts pulled down would be able to sympathise with Carrie's revenge: 'in Carrie's destruction of the gym [...] we see a dream revolution of the socially downtrodden'"* (Kord, 2016, s. 75)

På denne måde kan gysergenren få seeren til at identificere sig med 'det onde'. *"The horror film is the only cinematic genre that routinely forces audience alignment with a character with whom most people cannot possibly identify – that of the killer – and locates identification, however halfheartedly, elsewhere, with either the victim or the hero."* (Kord, 2016, s. 80)

Fu (2016) præsenterer også dette som en grund til at seeren oplever nydelse ved volden i gyserserier, fordi seeren føler at en specifik karakter/karakterer får den straf, som de har fortjent.



En lignende teori præsenteres af Deirdre Johnston (Prohászková, 2012), som sammensætter interessen for hævn og nysgerrighed under kategorien *gore watching*. Seeren er altså nysgerrig omkring hævn, og vedkommende har ifølge Johnston lav empati og lav frygt sammensat med hævntørst. Johnstons tre andre kategorier er *thrill watching*, *independent watching* og *problem watching*. Er seeren en *thrill watcher*, er vedkommende eventyrlysten og interesseret i spænding. *Independent watching* handler om at teste ens eget mod. Den sidste, *problem watching*, går for seeren ud på at slippe væk fra sine egne dagligdagsproblemer ved at se gyserfilm (Prohászková, 2012). Seeren har et ønske om at føle sig hjælpeløs og føler stor empati for helten (Fu, 2016). Denne type kan sættes i sammenhæng med Kords (2016) teori om, at gys ses som en slags selvstraf, fordi en *problem watcher* ofte identificerer sig med offeret.

Disse forskellige motivationer af Johnston er direkte identifikationer af seeren og ikke kun seerens interesse. Med disse fire former for motivation foreslår Johnston en mere seer-orienteret motivation, da de henvender sig nærmere til hvilke tanker, der egentlig går gennem seerens hoved, når de vælger at sætte sig ned og se en gyserfilm. Kords (2016) teori om skyldfølelse er nærmere henvendt til filmskaberens og filmens moralske budskab, end den er til seerens motivation for at se filmen.

### **3.2.5 Spænding**

I sin tekst 'Horror Movie Aesthetics' lister Fu (2016) også en række mulige grunde til, at film-seeren vælger netop gysergenren. En af disse passer sammen med Johnstons *thrill watching*, fordi begge dele går ud på, at seeren søger spænding i oplevelsen på samme måde, som når folk opnår spænding ved bungeejump eller lignende. Men denne teori forklarer ikke, hvorfor lige netop gysergenren vælges frem for en eksempelvis en actionfilm, som også arbejder med spænding.

### **3.2.6 Katharsis som Motivation**

Kan katharsis være den overordnede effekt af gyseroplevelsen? Katharsis-begrebet er opfundet til Aristoteles' tragedie og er betegnelsen for den følelsesmæssige renselse, som tilskueren får ud af tragedien. De to tragiske følelser er medlidenhed og frygt. Så for at kunne tilpasse katharsis-begrebet til den moderne gyseroplevelse, må vi først finde frem til de følelser, der bliver rensede under netop denne slags oplevelser. Er der følelser, der, tilsvarende medlidenhed og frygt, kan have samme rensende effekt på seeren? Er medlidenhed og frygt nogle af de følelser, der bliver berørt i gysergenren, og har gyseren og tragedien dermed en forbindelse?

Der er ikke nogen direkte indikatorer på forekomsten af de to tragiske følelser frygt og medlidenhed med samme krav som i tragedien i de ovenstående motivationer. Frygt i tragedien forekommer, når

tilskueren er på lige fod med helten og kan relatere sig til ham. Dette gør tilskueren frygtsom på vegne af helten. Medlidenheden forekommer, når nogen kommer ufortjent i ulykke. Der er i hvert fald ikke direkte henvist til frygt og medlidenhed i de ovenstående, men effekten af de forskellige motivationer kan have spor af dem.

Medlidenhed forekommer både i Kords (2016) skyldfølelse- og hævn teori. Seeren føler medlidenhed i den facon, at nogen er blevet uretfærdigt behandlet: En uskyldsren er kommet i ulykke, hvilket vækker medlidenhed hos seeren. Denne medlidenhed kan enten være for filmens helt, som i filmen Carrie får hævn, og det kan være medlidenhed for én eller flere karakterer, som helten, eller den karakter som seeren identificerer sig med, har gjort uret. Effekten af Kords (2016) skyldfølelse kommer af medlidenhed for de uretfærdigt behandlede børn i filmen 'Who can kill a child?'. Men netop dette eksempel er svært at benytte her, da de egentlige ofre i historien er ægteparret, som bliver angrebet af børnene. Med hensyn til den hævn gerrige motivation, får seeren den modsatte følelse af medlidenhed. Medliden forekommer som sagt, når seeren føler, at en karakter kommer uretfærdigt i ulykke. Modsat må de kunne føle glæde/nydelse, hvis en karakter *fortjent* kommer i ulykke.

Vi ved, at der i gysergenren er et gys-objekt (the object of horror), som forårsager denne uretfærdighed eller retfærdighed: en eller anden form for monster, en udefrakommende magt, som skaber frygt for karaktererne og for seeren. Dette monster er som sagt også frastødende eller afskyeligt, i hvilket tilfælde der ikke behøver være tale om fysisk afsky, da nogle monstre er forklædt eller er frastødende på en anden måde. Deres afskyelighed kan også ligge i deres gerninger eller trussel imod helten. Dette kommer fra Clasens (2012) teori om monstre, som kun er monstre i visse kontekster. Ordet monster er altså relativt og afhænger af truslen imod det, som monstret står overfor. For eksempel kan en kat være et monster for en mus eller en fugl, hvor monstret for et menneske ofte er et andet menneske, som har magt over vedkommende og truer dem. Men ikke desto mindre begår monstret (i hvilken form det end må tage) en ækel/flere ækle handlinger, som frastøder filmens karakterer og ikke mindst seeren. Der er altså miron (det frastødende) i gysergenren.

Jeg spurgte tidligere om gysergenren kan have en kathartisk effekt. For overhovedet at kunne benytte begrebet på andet end Aristoteles' tragedie, må vi først løsrive den fra dette tilhørssted og sige, at ordet katharsis betyder renselse af visse følelser: de følelser som bliver behandlet. "*Violent movies and plays gave audiences the opportunity to purge themselves of negative emotions formed in daily life, so they enjoy this process. Aristotle called this process catharsis.*" (Fu, p. 18, 2016)

Gyserens to overordnede følelser er frygt og afsky, da disse to forekommer i større eller mindre grad

i de forskellige ovenstående motivationer og er hovedpremisset for gysergenren. Forbindelsen mellem tragedien og gyseren ligger i frygten. Som vi lærte om tragedien, hænger frygten og medlidenheden sammen, da vi ofte føler begge emotioner for den samme karakter. Derfor forekommer også medlidenhed i gysergenren, fordi vi som seer føler med helten på grund af vores relation til ham/hende, samtidig med at vedkommende ufortjent kommer i ulykke på grund af monstret.

Spænding kræver forløsning. Nysgerrighed kræver oplysning. Uretfærdighed kræver straf. Gyserens katharsis renser seeren for negative følelser og lader seeren afreagere. Det som alle ovenstående motivationer har til fælles er, at de søger en form for emotionel forløsning. Seeren søger en form for katharsis/renselse af bestemte følelser.

Gyseren består derfor af, hvad jeg vil kalde, de tre uhyggelige følelser: **Phobos, eleos og miaron**. Frygt, medlidenhed og afsky skaber den uhyggelige katharsis og renser dermed seeren for disse følelser. Monstret skaber frygt og afsky, fordi det er stærkere end helten og fordi dens gerninger (eller udseende) er ækle. Seeren frygter på heltens vegne på grund af den væmmelige situation, de står i. Samtidig får seeren medlidenhed med helten, fordi vedkommende ufortjent kommer i ulykke. Groft sagt: Tages miaron ud af gyseren, er der en tragedie tilbage (Andre krav til tragedien, heriblandt plotopbygning, er ikke taget i betragtning her), fordi gyseren indeholder de to tragiske følelser medlidenhed og frygt. Derudover har den et lag af afsky, væmmelse, noget frastødende (miaron), som gør oplevelsen og den kathartiske sensation anderledes end den, der opnås gennem tragedien.

### **3.2.7 Kategorisering af Undergenrer**

Gysergenren har mange undergenrer og der er mange måder at opdele dem på. Jeg vil undersøge, om der er en sammenhæng mellem seerens motivation og/eller interesse for genren og de forskellige undergenrer. Hvilke undergenrer appellerer til hvilke interesser? Er der et mønster der?

Horrorgenren er et forholdsvis bredt felt med mange undergenrer, som kategoriseres og grupperes på forskellige måder. Chris Stuckmann (2014) nævner følgende undergenrer i sin video om horror: monster, slasher, zombies, spøgelse, natur, aliens, tortur, komedie og psykologisk. Andre, som Viktória Prohászková (2012) inddeler dem således: landlig, kosmisk, apokalyptisk, kriminal, erotisk, okkult, psykologisk, surrealistisk og visceral.

Der er en del flere eksempler fra forskellige teoretikere, men det er svært at sætte undergenrerne op i kasser, da de forskellige kategoriseringer er opsat efter forskellige hensigter og temaer. Nogle er sorteret efter hvilken slags antagonist, der er i den givne film. Nogle er sorteret efter filmens tema

og/eller emne. Andre er inddelt efter stemning.

Men hvad skal typerne sorteres ud fra? Og kan mange af undergenrerne ikke krydses med hinanden? Dette er måske grunden til, at de kategoriseres på så mange forskellige måder.

Undergenrerne kan eventuelt kategoriseres ud fra, hvilken slags renselse de giver seeren. Hvilken form for katharsis er der tale om? Der kan derved drages en direkte parallel med undergenrerne og de forskellige motivationer.

De undergenrer jeg har fundet frem til indtil videre er altså: ærefrygt, nysgerrighed, skyldfølelse, hævn og spænding. Men kommer det ikke an på seeren, hvilken motivation de har? Med det mener jeg, at forskellige seere kan have forskellige motivationer for at se den samme film. Det kommer an på, hvordan man ser filmen, hvem man "holder med" og hvilken karakter man relaterer sig bedst til.

### **3.4 Narrativitet**

I tragedien spiller plottet en væsentlig rolle, hvis ikke den mest væsentlige. I tragedien kommer helten ud for specifikke hændelser og situationer, som gør, at historien er tragisk. Samtidig skal helten også være relaterbar for tilskueren, så de dermed føler frygt på hans vegne. Hvilken rolle spiller historien i en god gyseroplevelse? Er der særlige regler eller betingelser for narrativitet når det kommer til gys? Hvordan adskiller gyserhistorien/plottet sig fra andre historier?

#### **3.4.1 Protagonist og Antagonist**

Når der tales om gysfilm, omtales konkurrerende partier ofte som 'det gode' og 'det onde' (Carroll, 1990). Dette er et spørgsmål om perspektiv. Gysfilm er ofte kreeret ud fra menneskets perspektiv, fordi seerne kan relatere sig til dem. Det onde er ofte, hvad mennesket vil kalde monstre, fordi de er farlige for os, eller fordi vi ser det som noget urent og/eller ukendt. Menneskets sejr og/eller overlevelse er altså det "korrekte" udfald af historien og det, der stræbes efter/håbes på hos seeren (Carroll, 1990). Dette bliver relevant i forhold til konflikter i den narrative gyseroplevelse. Hvilket parti tager seeren? Hvem holder seeren med? Hvad betyder dette i forhold til de forskellige motivationer og undergenrer? Dette undersøger jeg i analysen.

*"The characters in works of horror exemplify for us the way in which to react to the monsters in the fiction. [...] This does not mean that we believe in the existence of fictional monsters, as the characters in horror stories do, but that we regard the description or depiction of them as unsettling virtue..."* (Carroll, 1990, s. 17) Det er meningen, at seeren skal afspejle de emotioner, som de positive karakterer (dem der er etableret som 'de gode') viser i filmen. Karakteren viser, hvad seeren skal føle

ved for eksempel at ryste og se chokeret ud. Denne rystelse skal vise at vedkommende er bange eller væmmes ved det, som de ser, hvilket seeren skal kunne relatere sig til.

*“Specifically, we share with characters the emotive evaluations of monsters as fearsome and impure—as dangerous and repulsive—and this causes the relevant sensations in us. Unlike the characters in such fictions, we do not believe that the monsters exist; our fear and disgust is rather a response to the thought of such monsters. But our evaluative states do track those of the characters.”* (Carroll, 1990, s. 53)

Karaktererne i filmen fortæller seeren, hvad de skal føle. Derved kan vi, ved at se på karakterernes emotioner, se hvilken reaktion filmskaberens forsøger at fremkalde hos seeren. Men den suspense, som seeren føler, er ikke altid en spejling af hovedpersonen i filmen, da seeren i visse tilfælde ved mere end karakteren i filmen gør (Carroll, 1990). Dette kan eventuelt være i en situation, hvor seeren ved, at monstret stalker karakteren. Dette skaber suspense for seeren, men denne suspense er ikke på vegne af karakterens følelser for monstret, da vedkommende ikke ved, at det er der.

Indtil nu kan jeg identificere to essentielle karakterer i gyserhistorien: helten og monstret, det gode og det onde, protagonisten og antagonisten. Hvordan disse portrætteres er op til den enkelte film. Som sagt er monster-begrebet relativt og kommer helt an på, hvem der står over for det.

### **3.4.2 Plotstruktur**

Hvordan er gyserfilm bygget op, og hvordan er det forskelligt fra tragediens opbygning? Er der en væsentlig forskel mellem tragedien og gyseren i forhold til at fremkalde de rette følelser i seeren?

*“The object of suspense is a situation or an event; the object of horror is an entity, a monster.”*

(Carroll, 1990, s. 143) Dette passer sammen med tragedien i den forstand, at plottet og dets handlinger må sættes sammen på den rigtige måde for at skabe de rette følelser, i dette tilfælde suspense. Men hvilke situationer skaber suspense, frygt, den uhyggelige stemning?

Carroll (1990) har identificeret en række plottyper, som bruges i gyserfilm.

#### **3.4.2.1 The Complex Discovery Plot**

Carroll (1990) præsenterer *‘the complex discovery plot’*, som er en meget brugt model i opbygningen af gyseroplevelsens narrativ. Denne plotmodel består af fire funktioner: Onset, discovery, confirmation og confrontation. Til disse funktioner er der forskellige karakterer eller karaktergrupper, som afgør overgangene fra én funktion til den næste. I den første funktion, onset, opbygges der mystik indtil *discoverer figure* opdager, hvad der foregår. Discoverer figure er ofte filmens hovedperson/hovedpersoner, som er de første til at opdage, at noget er på færde i onset-

funktionen.

Når disse karakterer opdager, hvad der foregår, går plottet videre til funktion nummer to: *discovery*. Det er her karaktererne opdager, hvad der har forårsaget de mystiske hændelser.

Mellem *discovery* og *confirmation* skabes der spænding (tension) fordi hovedpersonen, og dermed også seeren, bliver frustrerede over, at de andre ikke kan overbevise '*authority figure*' om, at der er en reel trussel. *Authority figure* er en form for autoritet, eksempelvis politiet eller andre myndigheder, der skal overbevises om, at det, som *discoverer* har opdaget, er virkeligt. Først når denne/disse er overbevist, kan plottet føres videre til den sidste fase, *confrontation*, hvor *discoverer* og *authority figure* i fællesskab bekæmper truslen.

Denne plotstruktur ses i film som *Jaws*, hvor byens borgmester skal overbevises om, at hajen eksisterer og er en reel trussel, før de kan bekæmpe den.

Ifølge Carroll (1990) benyttes denne plottype i mange gyserserier og gyserslitteratur. Derudover er der også en del variationer af *complex discovery plot*. Nogle af dem er *discovery plot*, *confirmation plot*, *no discovery*, *no onset*. I *discovery plot* mangler funktionen *confirmation* og går derfor direkte fra *discovery* til *confrontation*. Der er altså ikke en tredjepart, som skal overbevises om, at det onde eksisterer. I *confirmation plot* er der ingen *confrontation*. Historien ender efter *confirmation* og har en åben slutning. I *no discovery* er monstret allerede kendt fra start. Denne model bruges ofte i sequels som for eksempel *Godzilla*, hvor alle ved, at han eksisterer, men nogen skal overbevises om at han er vendt tilbage. I *no onset* er der intet bevis eller hint af monstret før dets afsløring i *discovery*-funktionen.

Der er altså mange variationer af *complex discovery plot*, og der er også variationer, som kun har to af funktionerne. I *onset-confrontation* springes de to midterste funktioner over, fordi alle karakterer opdager monstret og bliver overbevist om dens eksistens på samme tid. Hele leddet, som handler om, at nogen skal overbevises om monstrets eksistens er sprunget over, og der fokuseres på *confrontation* i stedet. Carroll (1990) præsenterer i alt fjorten variationer af *complex discovery plot*.

Men hvad betyder denne plotopbygning (udover at skabe tension mellem *discovery* og *confirmation*) for plottet og skabelsen af de uhyggelige følelser? Denne model siger ikke meget om, *hvorfor* mange gyserserier er bygget sådan op, udover at der skabes tension ved at skulle overbevise *authority figure*.

### 3.4.2.2 The Overreacher

En anden plotstruktur præsenteret af Carroll (1990) er '*the overreacher*', som handler om, at en karakter søger viden eller magt, som ikke burde søges. Det er denne stræben efter viden, som er det onde (monstret) i dette plot. Denne plottype kan også kombineres med *complex discovery plot*.

Også i denne model er der fire funktioner. De er *preparation*, hvor eksperimentet bliver præsenteret og/eller retfærdiggjort af den karakter, som udfører eksperimentet. Anden funktion er selve *eksperimentet*. Den tredje er *boomerang*. Her går eksperimentet galt og karakteren, der har udført det, opdager sin fejltagelse. Den sidste funktion er, ligesom i complex discovery plot, *confrontation*. Her skal konsekvensen af eksperimentet afværges. Dette plot er opbygningen i Frankensteins Monster, hvor skabelsen af monstret er den viden/magt, som ikke burde søges.

Denne plottype minder derimod om tragediens opbygning. Helten begår et fejlgreb, men opdager først den forfærdelige konsekvens, når det er for sent at gøre noget ved det. The Overreacher har dog sin sidste funktion: *confrontation*, hvor denne konsekvens kan bekæmpes. Tragedien stopper ved *anagnorisis* (genkendelsen af fejlen), og historien ender ved det mest tragiske punkt.

Igen siges der ikke meget om, hvordan uhyggen skabes ved brugen af netop denne model/plottype, men da den har tragiske elementer som hamartia, kan det uhyggelige måske findes heri.

### 3.4.2.3 Erotetic Narrative og Suspense

Et *erotetic narrativ* er en historie, der opstiller spørgsmål, som bliver besvaret senere i plottet. Dette giver seeren en vis forventning, fordi de bliver interesserede i at se videre og søger/venter på at få spørgsmålet/spørgsmålene besvaret imens plottet udspiller sig. Dette skaber spænding (suspense) på grund af forventningen om resultatet eller svaret på visse situationer, konfrontationer eller spørgsmål. Overlever X denne situation? Bliver resultatet Z eller Y?

Opbygningen af suspense hænger derfor sammen med *erotetic narrative*, som handler om at opstille spørgsmål eller scenarier med flere mulige resultater. Seerens forventning om at få besvaret opstillede spørgsmål skaber spænding, fordi de enten frygter det ene resultat og glæder sig ved det andet, eller også ved de ikke, hvad mulighederne er og de er derved bare spændte på at se, hvad der sker. Carroll (1990) siger, at hvis det "gode" (moralske) resultat eller udfald er mindre sandsynligt end det "dårlige" (evil) er der mere spænding, fordi seeren håber på det gode resultat samtidig med, at de ved, at det er usandsynligt. Der skal være noget på spil, og der må aldrig være tvivl om, *hvad* der er på spil. Dette vises ofte ved, at karakterer snakker med hinanden om det, eller at seeren får det at vide på en anden, mindre direkte, måde. Der forekommer ingen suspense, hvis ikke seeren føler faren (Carroll, 1990).

Monstrene i gyserfilm er ofte meget stærkere end mennesket eller har en anden stor fordel over mennesket. Det er også tit monstrets fordel, at mennesket ikke kender til monstrets eksistent, eller offentligheden ikke kender til det, hvilket kan sættes i sammenhæng med *complex discovery plot*: Hvis det er en fordel for monstret, at monstret er hemmeligt, giver *complex discovery plot* mere suspense, fordi monstrets fordele over mennesket skaber suspense. *Complex discovery plot* bruges

til at holde suspense oppe indtil confrontation, der handler om spørgsmålet om, hvorvidt det gode besejrer det onde eller ej.

Disse spørgsmål kan opstilles som micro og macro questions. Macro-spørgsmålet er hovedspørgsmålet, og besvarelsen af dette strækker sig over hele plottet. Micro-spørgsmål er miniplots i macro-plottet. Disse spørgsmål skaber som sagt suspense, og micro-spørgsmål kan supplere den suspense, der opbygges i macro-plottet.

Micro-spørgsmål handler om at gøre en enkelt scene suspenseful, men den tilføjer også til forventningen til macro-spørgsmålet. I begyndelsen af historien opstilles macro-spørgsmålet. Dette skaber spænding, fordi seeren har en forventning om udfaldet. Og hvis det er mere sandsynligt, at det dårlige resultat bliver realiseret, opbygges der mere spænding, end hvis der ikke opbygges nogen frygt for, om det gode taber kampen. Micro-spørgsmålene og deres suspense-opbyggende scener tilføjer til sandsynligheden for, at det onde vinder over det gode. Der bliver hældt mere og mere i det ondes vægtskål, og det bliver sværere og sværere for det gode at sejre (Carroll, 1990).

Problemerne bygges altså op, så situationen bliver værre og værre og dermed skabes der mere suspense i historiefortællingen. Disse problemer, som bliver tilføjet i disse suspense-scener kan være, at karakterne begynder at bekæmpe hinanden internt, nogen bliver syg eller svag, der er en karakter der bliver hysterisk. Alt dette gør det mere og mere sandsynligt for det onde at slå det gode. Carroll (1990) præsenterer dette som fire forskellige kombinationer af moralsk versus det onde og sandsynligheden af udfaldet. 1: Det godes sejr er sandsynligt, 2: Det ondes sejr er sandsynligt, 3: Det godes sejr er usandsynligt, 4: Det ondes sejr er usandsynligt. For at skabe en suspenseful stemning i filmen, skal 2 og 3 altså være de mest fremtrædende af disse fire.

Erotetic narrative er ikke udelukkende tiltænkt gysergenren men handler mere om at tilføje spænding ved at opstille spørgsmål. Dette bliver brugt i alle genrer, da disse opstillede spørgsmål er hvad, der får seeren til at interessere sig i plottet. Det er derfor også aktuelt for gysergenren at udforme plottet og arbejde med seerens interesse på denne måde, da det er en narrativ genre ligesom de andre. Derudover øger den opbyggede suspense frygten ved at gøre det ondes sejr mere sandsynlig end det godes.

### **3.5 Uhyggelige Teknikker**

Nu ved vi, at frygt spiller en stor, hvis ikke den største, rolle i gysergenren. Nu vil jeg undersøge, hvordan frygten kommer frem ved hjælp af filmiske teknikker. Hvad skal der til, for at frembringe frygt hos seeren? Er der visse visuelle elementer, som altid virker? Og hvad med lyd?



### 3.5.1 VISUELT

hvilken rolle spiller det, der sker for øjnene af os? Hvilken betydning har det, som vi ser for effekten af gysergenren? Hvad skal seeren se, og hvad skal seeren *ikke* se?

#### 3.5.1.1 Afsky og Fantasi

Carroll (1990) ser som sagt en direkte sammenhæng mellem frygt og afsky. Monstre eller andre rædselsvækkende væsner kan være så frastødende, at det vækker kvalme hos karakteren, der møder dem. Frygt for noget er ikke altid en alarm, der siger at vedkommende er i fare, det kan også være frygt udløst af, at vedkommende er frastødt. Monstre i film er tit sammenlignet med skidt, henfald og forringelse. Carroll understreger vigtigheden af, at monstre ikke kun er farlige men også frastødende. *“Along with fear of severe physical harm, there is an evident aversion to making physical contact with the monster.”* (Carroll, 1990, s. 23)

I sin bog præsenterer Carroll (1990) også Lovecrafts teori om, at det, der *ikke* ses, kan have en stor effekt på gyseropplevelsen. Dette handler om, at seerens egen fantasi selv opbygger en idé om, hvad der sker, hvem monstret er og hvordan det ser ud. Det gælder altså om, at der afsløres en tilpas mængde information, som seeren derefter selv fortolker videre på. Lovecraft forklarer dette med, at seeren kan skræmme sig selv bedre, end nogen forfatter kan. Giver filminstruktøren seeren plads til selv at udfylde huller, vil deres fantasi straks tage over og begynde at udfylde hullerne. Dette oplever jeg selv, når jeg ser en gysersfilm: Når jeg sætter mig ned for at se en uhyggelig film, sætter jeg mig bevidst ind i den præsenterede kontekst. Der bliver i begyndelsen af filmen sat en stemning, og der bliver præsenteret visse præmisser, visse farer, som filmens karakterer sidenhen bliver stillet overfor. Jeg, seeren, ved altså, hvad der er på spil. Seeren ved ofte, at der er et monster, og det er ofte nok at vide, at man ser en gysersfilm. Jeg ved altså, at filmen prøver at skabe frygt og skræmme mig. Derfor forventer jeg at blive bange, frastødt, chokeret, osv. Dette eksemplificerer Fu (2016): Hvis der i filmen er et tomt mørkt rum, som filmens karakterer kigger ind i, og der bliver brugt tilstrækkeligt tid på dette, begynder jeg som seer at forestille mig, hvad der er inde i rummet og hvad der snart vil ske.

#### 3.5.1.2 Lys, Form og Farve

Manipulation af lys og skygger bliver brugt til at kommunikere i storytellingen. I filmen Psycho fra 1960 bruges dette i bruser-scenen, hvor lys og skygger bevidst bruges til at vise morderens silhuet men samtidig til at skjule vedkommendes ansigt. Manipulationen af lys bruges altså til at flytte seerens opmærksomhed, vise dem specifikke hændelser og/eller karakterer eller skabe dramatik ved hjælp af skygger (Fu, 2016).

Farvevalg spiller også en stor rolle i skabelsen af atmosfære og kommunikation af bestemte budskaber. Udnyttelsen af de rigtige farver hjælper med at skabe mystik (Fu, 2016). Farven rød bliver ofte associeret med blod og død og bruges derfor ofte i gyserfilm til at skabe opmærksomhed og chok i gyserfilm. For at give en overnaturlig atmosfære, bruges en blå-grøn farve. Disse symbolske farvevalg stammer fra tidlige teaterproduktioner. I Hamlet bruges der for eksempel et blå-grønt lys i scenen, hvor spøgelsesaf Hamlets far dukker op. Dette lys hjælper med at give skuespilleren et spøgelsesagtigt udseende (Leeder, 2018).

### **3.5.2 AUDITIV**

I dette afsnit undersøger jeg hvilken rolle, og hvor stor en rolle, lyd og musik spiller i gyseroplevelsen. Det er interessant at finde ud af, om lyd og/eller musik i sig selv er et magtfuldt middel til at frembringe bestemte følelser hos seeren/lytteren. Alle ved at en pludselig, høj og uventet lyd kan give en forskrækkelse, hvilket er en meget udnyttet effekt i horror, som bevidst spiller på folks medfødte respons på pludselige og/eller høje lyde (Young, 2019). Men er det en bestemt slags lyd, der benyttes? Og hvilken slags musik frembringer tension og suspense i lytteren?

#### **3.5.2.1 Musik og Lyde**

Der er to slags lyde i film: der er de faktiske lyde, og der er de overlagte lyde. De faktiske lyde er dem, som refererer til noget. Dette kan være en karakter der taler eller en dør der smækker. Det er en lyd i filmen, som har en kilde: det der laver lyden. Overlagte lyde er dem, som ikke har en kilde og de har ikke nødvendigvis en bogstavelig betydning. Disse lyde er baggrundsmusik eller anden overlagt lyd, som skal sætte seeren i en vis stemning (Fu, 2016).

I forbindelse med musikken i gyserfilm taler Lorraine K.C. Yeung (2019) om "the visceral effect", hvilket betyder, at musikken har en direkte og umiddelbar virkning på seerens krop. Den førnævnte scene i filmen Psycho, hvor en karakter bliver myrdet i bruseren er et eksempel på dette: Den høje, skingre lyd giver, hvad Young kalder, en penetrerende sensation hos seeren, hvilket bliver forstærket, hvis lyden skrues op.

Mennesker kan som hovedregel høre lyde, der ligger i spændet mellem 20 og 20.000 Hz, men lyde, der ligger under og over, kan stadig påvirke kroppen. Dette er grunden til, at mange har en mere kropslig oplevelse af musik, hvis de hører det live i forhold til, når de hører en mp3-version, hvor al musikken er komprimeret til at være i spændet mellem 20 og 20.000 Hz (Yeung, 2019).

Men det er ikke hvilken som helst musik, der bruges i gyserfilm. Musik med en vis dissonans, som betyder, at der er mangel på harmoni, bruges i gyserfilm, fordi mennesket er biologisk indstillet på at blive 'frastødt' af denne mangel på harmoni. Et eksperiment har vist, at nyfødte vender sig væk ved

lyden af dissonant musik (Young, 2019). *“Dissonance has always been perceived as unpleasant and unstable, while consonance is pleasant and stable.”* (Yeung, 2019, s. 9). Young taler også om ‘the tritone’, som i musikkens verden også bliver kaldt ‘the devil in music’, fordi denne slags tone er en af de mest dissonante og dermed har den en særlig virkning på det menneskelige øre. Tritone bruges ofte i gyserfilm-musik for at tilkendegive en skummel situation.

Musikken er altså med til at fortælle seeren, hvad de skal føle. Sagt på en anden måde: musikken symboliserer, hvad karakteren føler. Vi føler med karakteren og derfor bliver vi selv bange. Ergo: musikken gør os bange. Når filmen benytter denne slags musik, er det for at vise seeren/symbolisere, hvad karakteren, som vi betragter, føler (Leeder, 2018). Det er en form for show it, don’t tell it. Musikken fortæller os, at noget er helt galt, og at vi skal være alarmerede på *vegne af karakteren*.

Som jeg talte om i indledningen, er the jumpscare en meget brugt teknik i gyserfilm, fordi den har en fysiologisk effekt på mennesker. *“If you suddenly hear a loud noise, within 50 milliseconds your body jumps and begins to release adrenaline, with no consciousness involved.”* (Fu, 2016, s. 40) Du kan altså ikke fejle med denne teknik: seeren er programmeret til at reagere på høje, pludselige lyde. Murray Leeder (2018), som har skrevet en bog om gyserfilm, kalder endda jumpscares for et billigt trick, men han kan ikke benægte, at det er effektivt. Og det er netop denne effekt, som er mit personlige problem med gyserfilm, fordi den ofte bliver det, der bærer hele filmen. Det uhyggelig er altså ikke baseret på andet end pludselige, høje lyde. Sagt med mine egne ord: Den er for letkøbt. Men mere om dette i analysen. Der vil jeg undersøge, hvilke film der udnytter denne effekt for meget. Hvis alle jumpscares fjernes fra filmen, er der så overhoved en gyserfilm tilbage?

### 3.5.2.2 Stilhed

Høj musik og pludselige lyde er effektivt i gyserfilm. Men hvilken effekt har det på gyseroplevelsen, hvis der bevidst *ikke* er lagt musik eller andre lyde på? *“When the [live] music stops, things become frightening, ghostly, eerie.”* (Leeder, 2018, s. 175)

Stilhed er ofte brugt til at skabe en større kontrast inden seeren forskrækkes af høj musik og høje lyde for at forstærke effekten af forskrækkelsen (Leeder, 2018). Sven Raeymaekers (2014), som skriver om stilhed i film, skriver endda at dette er så ofte brugt i gyserfilm, at garvede seere let kan forudse død eller en dødlignende situation, inden den kommer. *“A seasoned horror or thriller film viewer can recognise this generic silence as a symbol.”* (Raeymaekers, 2014, s. 61-62) Stilheden er et kendt symbol på, at stormen kommer. Stilheden gør seeren urolig, fordi de ved, at noget er på vej. Seeren prøver at læse alle tegnene, imens suspense langsomt bygges op i takt med at scenen udspiller sig (Raeymaekers, 2014). Stilheden efterlader et tomrum, som seerens fantasi udfylder. Og

som sagt tidligere kan dette være det mest effektive greb i skabelsen af uhygge.

Raeymaekers (2014) taler også om, at brugen af stilhed bygger på kombinationen af de forskellige slags lyde: tale, lyde og overlagt musik. Der tages en chance, når filmskaberer bruger stilhed, fordi det fjerner kontekst og det tillader seeren at fortolke. Når musikken fortæller dig, at du skal være bange er det svært at tænke udenom. Men hvis der er stille og filmen lader seeren drage sine egne konklusioner om situationen, som udspiller sig i filmen, skabes en form for realisme og indlevelse for seeren. *“Our projection on and interpretation of the film is no longer perceived as mediated, but becomes an immediate confrontation of ourselves in the film narrative.”* (Raeymaekers, 2014, s. 37) Dette kan altså være yderst effektivt, netop fordi vi ikke modtager et symbolsk soundtrack, men vi er i stedet sat direkte over for noget, som vi selv skal fortolke. Dette gør seeren urolig. I filmen *The Strangers* fra 2008, som jeg nævnte i indledningen, benytter netop dette i scenen, hvor filmens hovedperson står og drikker et glas vand i et stort rum. Scenen er helt stille, og seeren får ingen musik til at få at vide, hvad der foregår. Der er givet god tid til at undersøge rummet med øjnene, imens karakteren Kristen uvidende om faren drikker videre og læner sig roligt op ad køkkenbordet. Seeren får altså ikke at vide, hvad de skal kigge efter eller hvad der på nogen måde foregår. De aner ikke, at Kristens situation er farlig, med mindre de får øje på den maskerede mand, som står og lurser i mørket i baggrunden i absolut stilhed.

I dette kapitel har jeg forsøgt at samle et bredt teoretisk perspektiv på gysergenren og visse steder draget sammenligninger til Aristoteles' tragedie og dens regler. I næste kapitel vil jeg lave en sammenfatning af genrernes ligheder og diskutere, hvorvidt min viden om tragedien kan bruges i min analyse af gyserfilm senere i rapporten.

## 4 Den Uhyggelige Katharsis

I afsnit 3.2.7 *Katharsis som Motivation* identificerede jeg de tre uhyggelige følelser: Frygt, medlidenhed og afsky (phobos, eleos og miaron). To af følelserne, frygt og medlidenhed, stammer fra Aristoteles' teori om tragedien og dens tragiske følelser. Disse to følelser går igen i gysergenren sammen med afsky. Dette har jeg afgjort baseret på teorier om gysergenren og det skal blive interessant at undersøge, om den samme sammenhæng mellem tragedien og gysergenren kan ses i resultaterne af min analyse af diverse gyserfilm.

De to genrer, tragedien og gysergenren, arbejder altså i teorien med lignende følelser og er kun adskilt af afsky, som Aristoteles' afviser i forhold til at skabe en tragedie, hvor den i gyseren er med til at forstærke frygten. Lessing afviser miaron (det forurenende element) og erklærer, at tragedier, som benytter sig af dette element, er fiaskoer. Katharsis kan for ham ikke opnås ved at skræmme

tilskueren. Men Bernays er af en anden opfattelse. Han mener at tilskueren skal stilles ansigt til ansigt med lidelsen for derved at få denne lidelse udrenset. Derfor hælder den uhyggelige katharsis mere imod Bernays' psykoterapeutiske metode i forhold til at udrense negative følelser.

Gysergenren arbejder blot med andre negative følelser end tragedien, og gysereens forskellige undergenrer arbejder yderligere med mere specifikke følelser eller beklemtheder. Her taler jeg om eksempelvis den hævn-motiverede eller spændings-motiverede dyrkning af genren.

Ved nogle af undergenrerne, som jeg også har identificeret som kategorier af motivation for at dyrke gysergenren, kan der ses en sammenhæng med den moralske katharsis og i andre tilfælde en sammenhæng med den energetiske. Ærefrygt, nysgerrighed og spænding hælder imod den energetiske katharsis, som handler om at lidelsen ikke kan undgås og at tilskueren i katharsis finder styrke til at klare sig igennem den. Skyldfølelse, hævn og spænding hælder mere mod den moralske katharsis, idet den moralske katharsis handler om, at lidelsen kan undgås, hvis man har den rette moral, og tilskueren kan derfor lære af dette, så vedkommende kan undgås lidelsen i sin tilværelse.

## 4.1 De Uhyggelige Følelser

Nu vil jeg undersøge de tre uhyggelige følelser yderligere, så jeg derved kan benytte passende begreber og forståelser i min analyse af katharsis i gysersfilm.

### 4.1.1 Frygt

Freud begynder sin bog *Det Uhyggelige* med, at det uhyggelige er noget, der er "angst- og skrækfremkaldende eller gruopvækkende" (Fink, 1994, s. 7), og det er det modsatte af hyggeligt, hjemlig, fortrolig. Når noget så er det modsatte, bliver det altså (ofte) uhyggeligt. "Jo bedre et menneske er orienteret i sin omverden, des mindre vil han opfatte ting og hændelser i denne som uhyggelige." (Fink, 1994, s. 10) Men ikke alt ukendt er uhyggeligt, så der ligger mere i det end det. Alt er altså ikke uhyggeligt eller angstfremkaldende udelukkende fordi, det er ukendt eller uhjemligt. Historier kan være angstfremkaldende, når de minder én om fortrængte barndoms minder: ting som gjorde én bange som barn. Frygten for disse ting er man vokset fra, men instinktet, som startede frygten til at begynde med, er der stadig. Hjælpeløshed, utilsigtet gentagelse, mørke, mistelse af lemmer (kastrationskomplekset), isolation, ensomhed, selvforskyldt ulykke, og død er uhyggeligt. Personer, ting, indtryk, hændelser eller situationer kan alle være med til at berøre en eller flere af disse frygtfremkaldende ting (Fink, 1994).

Frygten for død handler om "alt der hænger sammen med døden, med lig og med døde, der går igen, med ånder og spøgelser." (Fink, 1994, s. 40) Utilsigtet gentagelse går ud på, at man for eksempel føler uhygge og hjælpeløshed, fordi man er faret vild og går i ring. På trods af ens bestræbelser på at

finde på rette vej bliver man ved med at ende det samme sted. Et andet eksempel Freud bruger, er hvis man støder på mistænksomme tilfældigheder, som kan pirre ens overtro: Man støder gentagne gange på det samme tal, med hvilket man begynder at overveje meningen. Netop dette er præmissen i filmen *The Number 23* fra 2007, som handler om en mand, der bliver ved med at støde på tallet 23, indtil det driver ham nær sindssyge.

Den selvforskyldte ulykke minder om begrebet hamartia, som er heltens fejlgreb i tragedien. Det er altså uhyggeligt, hvis man uønsket kommer i ulykke eller forårsager en andens ulykke. Dette kræver dog også en anelse overtro. Freud eksemplificerer dette med en mand, som kort sagt havde en uenighed med en anden mand og sagde, at han ønskede, at den anden måtte få et slagtilfælde. Da den anden mand så pludselig led et slagtilfælde kort efter, følte 'den skyldige mand' uhygge, fordi han mistænkte, at han havde en uhyggelig magt til at skade andre. *"Det uhyggelige ved oplevelsen kommer i stand, når fortrængte infantile komplekser bliver vakt til live igen af et indtryk, eller når overvundne primitive overbevisninger atter synes at blive bekræftet."* (Fink, 1994, s. 51) Det er uhyggeligt, når vi tvivler på det, som vi ved.

Freud skelner mellem oplevet uhygge og forestillet uhygge. Dette er samme skel som Carroll (1990) laver mellem horror og art-horror. *"I digtningen er der meget, der ikke er uhyggeligt, men som ville have været det, hvis det skete i livet, og at der i digtningen eksisterer mange muligheder for at opnå uhyggelige virkninger, som ikke eksisterer i livet."* (Fink, 1994, s. 52) Digtningen eller fiktionen har altså en anderledes mulighed for at skabe uhygge, idet vi som læser (eller seer) accepterer præmisserne og de fysiske love, som er præsenteret i fiktionen. Det er også derfor, at eksempelvis spøgelse ikke er uhyggelige, hvis deres eksistens i fiktionen er almindeligt kendt. Så at betvivle ens overtro bliver altså ikke en faktor i dette tilfælde, fordi spøgelse her ikke er overtro. Med det sagt kan spøgelse sagtens være uhyggelige i fiktion, hvis de i denne skabte verden er set på som overtro. *"Vi reagerer på hans [digterens] fiktioner, på samme måde som vi ville have reageret på vore egne oplevelser."* (Fink, 1994, s. 53)

Freud slutter bogen med at erklære, at ensomhed, stilhed og mørke er de tre elementer - en barneangst - som vi aldrig helt kan vokse fra. Udfordringen ved studiet af det uhyggelige er, at folk har meget forskellige holdninger til det og finder forskellige ting uhyggelige (Fink, 1994).

Aristoteles taler også om frygt i sit skrift *Retorik*, og han begynder afsnittet med sætningen: *"Frygt vil vi da bestemme som en ulystbetonet følelse af uro, der udspringer af en forestilling om et nært forestående ødelæggende eller smertefuldt onde."* (Hastrup, 1983, s. 128) Mennesker frygter altså ifølge Aristoteles ikke noget, som er langt væk, selvom det er farligt eller uønsket. Først når der er en vis sandsynlighed for at noget uønsket sker, vækker det frygt. Det eksemplificeres med dette: *"Alle mennesker ved jo, at de skal dø, men siden de ikke har det tæt på sig, bekymrer det dem ikke."*

(Hastrup, 1983, s. 128)

Folk der har magten og lysten til at gøre én ondt er frygtindgydende, fordi det øger chance for, at de realiserer deres lyst. Også hvis nogen blot har *mulighed* for at gøre én ondt eller uret, er det skræmmende for dem, det kan gå ud over. Folk der har lidt eller mener at være blevet uretfærdigt behandlet er også farlige, da de kan ønske at gøre gengæld. Omvendt kan dem, der har begået en anden uret, også være farlige, fordi de har magten til at gøre nogen uret igen (Hastrup, 1983).

Trusler, magt, rivalisering, fjendskab er nogle af de ting, som kan fremkalde frygt, fordi disse ting har en vis sandsynlighed for at bevirke fare eller smerte.

Men for at kunne føle frygt, må der stadig være håb tilbage for, at smerten kan undgås: *“Der må, for at man skal kunne føle frygt, faktisk være en smule håb om at kunne slippe fri for det, man gruer for.”* (Hastrup, 1983, s. 130) Hvis der altså ingen chance overhoved er for at undgå den forestående fare, forsvinder frygten. Tilbage er kun visheden om, at det kommer til at ske.

#### **4.1.2 Medlidenhed**

At føle medlidenhed handler, som jeg tidligere har nævnt, om at føle smerte ved at nogen ufortjent kommer i ulykke eller føler smerte. I sin bog *Retorik* udfolder Aristoteles, ud over frygt, også sin definition af medlidenhed (Hastrup, 1983).

For at kunne føle medlidenhed for en anden, må man også selv være i en vis sindstilstand. Hvis man selv er fuldstændig fortabt eller panikslagen, kan man ikke se ud over sin egen ulykke og har derfor ikke overskud til også at føle for andre. Er man derimod *for* tilsmilet af lykken, kan man blive for selvsikker og ikke tro på, at noget ondt kan komme til en selv eller dem, som man eventuelt kunne føle medlidenhed for (Hastrup, 1983). Aristoteles fremstiller også hvilke hændelser eller omstændigheder, der kan give anledning til medlidenhed, skulle dette overgå nogen, som ikke har fortjent ulykke. Dette er nogle af dem: *“Det er alle de smertelige og sørgelige ting, der virker nedbrydende, og alt som undergraver menneskets eksistent, samt de svære ulykker, som skæbnen tilskikker os. [...] Til det sørgelige og ødelæggende hører dødsfald, legemlig overlast og mishandling, alderdom, sygdomme og mangel på føde.”* (Hastrup, 1983, s. 140) Derudover taler Aristoteles om at venneløshed, svagelighed, et hæsligt ydre og lignende også kan være medlidenhedsvækkende.

Ligesom ved at føle frygt på vegne af en anden, føler man mere medlidenhed, hvis den der kommer ud for ulykken ligner én selv. *“Vi føler også medlidenhed med dem, der ligner os med hensyn til alder, karakter, holdninger, status eller herkomst.”* (Hastrup, 1983, s. 141) Når dette er tilfældet, kan vi forestille os det ske for os selv.

### 4.1.3 Afsky

Pathos er handlingens rystende karakter i tragedien, men dette må ifølge nogle kun omtales og ikke vises. Ellers er det frastødende. Gyserteorien siger, at det frastødende er en vigtig del af frygten for monstret, som er gyserojektet. Overlappet mellem genrerne ligger i frygten og medlidenheden, og forskellen ligger i tilstedeværelsen eller manglen på det frastødende (miaron).

Frygt hænger sammen med afsky eller det frastødende, fordi seeren gennem karakteren i filmen frygter monstret eller et andet gyserojekt mere, hvis det frastøder. Som sagt mener Bernays også, at *“De ubehagelige følelser skal vækkes og ophidses, for derigennem at udstøde en “beklemthed”, et følelsesmæssigt ubehag hos tilskueren,”* (Lauenstein Led, 2003, s. 43) Det ækle skal frem i lyset og stilles over for tilskueren/seeren, så de kan blive rensset for dette. Som sagt er Aristoteles ambivalent i forhold til miaron og pathos. *“På den ene side skal der miaron (mord inden for familien) til at skabe pathos, og på den anden side er miaron et frastødende og forurenende element. Aristoteles kompromis er et paradoks.”* (Lauenstein Led, 2003, s. 32) Hvis vi i denne undersøgelse accepterer miaron og dens afskyelighed, kan denne også blive en del af den kathartiske udrensning.

## 4.2 Den Uhyggelige Oplevelse

Her vil jeg vende tilbage til gysergenren som oplevelse. Hvad kræver det af gyserfilmen at skabe en uhyggelig og tilfredsstillende oplevelse? Her vil jeg se nærmere på arousal og atmosfære. Den opbyggede atmosfære har mulighed for at bidrage til skabelsen af de uhyggelige følelser, og seerens ændring i arousal gør oplevelsen mindeværdig.

### 4.2.1 Arousal

I første kapitel præsenterede jeg Jantzen, et al.'s (2011) krav til brugeroplevelsen. *“Designet skal intensivere sansningen af den pirrede eller afslappede krop og arbejde med emotionelle forandringer: glæde, begejstring eller tværtimod gys, smerte og frustration som vendes til lettelse hen imod forløbets afslutning.”* (Jantzen, et al., 2011, s. 48) Derfor vil jeg se nærmere på arousal, som handler om at aktivere et individ gennem visse stimuli.

Arousal er en måling af, hvor opstemt eller “vågen” et individ er (Berlyne, 1971). Ens arousal er på sit laveste i søvnen, når vi er allermest afslappede. Når vi vågner og eventuelt bliver opstemt, stiger vores arousal. *“His arousal will approach the upper extreme only in extraordinary circumstances, such as those of violent frenzy, passion, or fury.”* (Berlyne, 1971, s. 64) Arousal påvirker flere ting ved individet, og der kan måles en forskel i kropstemperaturen, vejrtrækning, sved, puls, blodtryk og andet, hvis individet bliver mere eller mindre opstemt. Arousal er altså en fysisk reaktion på visse stimuli, som individet reagerer på. Denne reaktion er kroppens ændring til at være klar på en



eventuel reaktion på det, som er blevet reageret på. For eksempel bliver der pumpet adrenalin ud i blodet og pulsen stiger, hvis individet bliver bange, og dermed bliver han/hun klar til at reagere på faren (Berlyne, 1971).

En ændring i en persons arousal-stadie kan være med til at optimere oplevelsen, fordi det oplevede bliver lettere lagret i individets hukommelse. Og disse oplevelser, som brugeren husker, bliver mere mindeværdige og har større indflydelse på brugeren. Og som der står i ovenstående citat, skal designet arbejde med emotionelle forandringer, ligesom gyseroplevelserne gør: de har det formål at frembringe frygt i brugeren. Derfor vil jeg også benytte dette i min analyse i næste kapitel. Er der elementer i filmen, som ændrer arousal-stadiet og skaber noget mindeværdigt, som brugeren husker efterfølgende? Ændres arousal-stadiet i mødet med de tre uhyggelige følelser i filmene?

#### **4.2.2 Atmosfære**

Når vi som seer sætter os til at se en film, lader vi os indhulle i den verden, som filmen skaber. Vi accepterer dens regler og fysiske love, såfremt den kan overbevise os om dette. Sådan træder vi selv ind i det rum, det miljø, som filmen præsenterer, og vi kan blive påvirket af atmosfæren. Brugen eller udnyttelsen af atmosfæren er et vigtigt æstetisk redskab i skabelsen af gyseroplevelser, fordi gyseren som sagt handler om at frembringe frygt i seeren, og atmosfæren skaber relationen mellem den der ser og det der ses. *“Atmosphere is the common reality of the perceiver and the perceived.”* (Böhme, 1993, s. 122) Den rette atmosfære forstørrer den frygtsomme effekt på seeren. Der er en sammenhæng mellem rum og emotioner (Grant, 2013). Her menes der det rum eller miljø, som man befinder sig i. I dette tilfælde er rummet det univers præsenteret i en film, som seeren lader sig indhulle i. Alt i dette rum er med til at skabe atmosfæren, og det er sammenhængen mellem de forskellige elementer og seerens relation til dem, der giver atmosfæren. *“Atmospheres are neither something objective nor something subjective, but they are something ‘thinglike’ and ‘subjectlike’. They are affectively experienced. Atmospheres are the articulation of the presence of the environment, sensed bodily.”* (Grant, 2013, s. 20) Men atmosfæren er ikke universel. Der opleves forskellige atmosfærer fra person til person. *“It is possible that the room I experience as cosy, you experience as claustrophobic, or that the place where I once felt loved and secure becomes the site of the heartbreak of my broken marriage, haunted by memories of a joyous atmosphere which now chokes me with the gloom and despair left in its wake.”* (Grant, 2013, s. 23) Rummet bliver også påvirket af alt der foregår i det og alt der *ikke* foregår, alle der er til stede og *ikke* til stede. Ting og personers fravær kan mærkes. Et eksempel på dette kan være en af de sidste scener i *Harry Potter and the Goblet of Fire*, hvor Harry og de tre andre deltagere i trekampen ankommer til et stadion fyldt med mennesker for at udføre den sidste disciplin i trekampen. På stadion er der høj, munter musik fra skolens orkester, der er glade, spændte mennesker der hepper på de fire deltagere og der

er store forventninger til aftenens begivenhed. Den melodi som orkestret spiller, kommer til at spille en stor rolle i atmosfærens skift. Ved stadion går Harry og de andre ind i en magisk labyrint, hvor den sidste konkurrence afholdes. Harry og Cedric er begge ved at vinde konkurrencen, men i stedet for at blive ført tilbage til stadion, som det var meningen, bliver de ført til en mørk kirkegård, hvor Cedric bliver myrdet af Voldemort. Da de så, efter Harry og Voldemorts kamp, endelig bliver ført tilbage til stadion, har atmosfæren fuldstændig ændret sig. Der er de samme tilskuere, den samme stemning og den samme melodi, som bliver spillet af orkestret. Men i stedet for at være en spændende aften med munter stemning, er den samme melodi, som før var munter, nu blevet upassende og er i stedet et minde om, hvor lykkeligt uvidende alle var før konkurrencen gik i gang. Blandingen af den muntre melodi og Harry's gråd er forvirrende for seeren, men efterhånden som alle til stede på stadion opdager, hvad der er sket, bliver atmosfæren dunkel. Kameraet viser eleverne, der står med skralder, flag og malede ansigter. De har nu opdaget, hvad der er sket, og der løber tårer gennem deres ansigtsmaling. Blandingen af de glade elementer fra konkurrencen og den tragiske situation gør atmosfæren endnu mørkere, fordi mindet om den glade tid stadig hænger i luften.

Visse fysiske elementer kan være med til at skabe en uhyggelig eller ubehagelig atmosfære. Böhme (1993) skriver i sin tekst om atmosfære, at kvaliteten af et værk (en historie) ligger i dens evne til ikke kun at formidle, at der hersker en atmosfære, men at værket *skaber* atmosfæren, således at seeren også mærker atmosfæren. Som der står i det ovenstående citat, er atmosfæren en fælles realitet for erkenderen og det erkendte. Dette sker ved, at værket skaber atmosfæren og derved lader seeren træde ind i den verden, som værket har skabt.

Skabelsen af en uhyggelig atmosfære i en gyserfilm handler om at fortælle seeren, hvad der er sket i fortiden og hvad der måske kan ske i en nær fremtid. Som sagt skal faren være nærliggende og sandsynlig for at skabe frygt. Atmosfæren og stemningen skal altså indikere, at noget ikke er som det skal være. Seeren behøver ikke nødvendigvis at vide præcis hvorfor eller hvor den anspændte stemning kommer fra. Kun at den er der.

## 5 Analyse

Dette kapitel handler om selve analysen af diverse film fra gysergenren, og det er her jeg vil anvende den indsamlede viden til at identificere katharsisskabende elementer.

Hvordan hænger tragedien sammen med gysergenren? Hvilke elementer bruges i begge genrer? Og hvordan udnyttes disse elementer rent filmisk til at frembringe en kathartisk gyseroplevelse.

### 5.1 Analysefokus

Her vil jeg først skabe et overblik over, hvad jeg præcist leder efter i analysen. Disse er en række spørgsmål og begreber, som skal være fokuspunkter i analysen.

Først og fremmest leder jeg efter de tre uhyggelige følelser: frygt, medlidenhed og afsky. Dette bedømmes ud fra beskrivelserne fra det forrige kapitel, hvor jeg har redegjort for henholdsvis Aristoteles' og Freuds forståelser af frygt og medlidenhed. Indbyder filmens helt/andre karakterer til medlidenhed fra seeren? Kommer de ufortjent i ulykke? Er de den tilpasse middelvej mellem god og uperfekt, så seeren dermed kan relatere sig til dem og føle frygt på deres vegne? Er der en nærtstående fare, som indbyder til frygt? Ligeså har jeg beskrevet afsky, som jeg har identificeret som værende et vigtigt element i fremstillingen af katharsis, og dermed en af de tre uhyggelige følelser i gysergenren, ud fra diverse teorier om gyseroplevelsens formål og effekt. Forsøges der i filmen at chokere seeren med afskyelige handlinger, situationer, visuelle eller andre former for skrækskabende elementer? Dette fører mig til næste punkt.

Jeg vil forsøge at identificere de elementer i filmen, som kan forstærke disse tre følelser. Disse elementer er ting som atmosfære og arousal: Hvordan tilføjer stemningen og andre ting til seerens arousal? Plotopbygning: passer den ind i en af de foreslåede plottyper som for eksempel complex discovery plot eller the overreacher, eller hælder den mere imod det tragiske plot? Hvem er helten, og hvem er monstret? Hvordan passer gysereens helt til den tragiske helt?

Slutteligt vil jeg undersøge om og hvordan hver enkelt film passer til de tidligere nævnte motivationer/kategorier. Hvordan passer filmens temaer med ærefrygt, nysgerrighed, skyldfølelse, hævn og spænding? Kan jeg eventuelt identificere andre? Og, som jeg skrev i sammenhæng med dette, kan katharsis være den overordnede motivation for dyrkelse af gyseroplevelser. *“Violent movies and plays gave audiences the opportunity to purge themselves of negative emotions formed in daily life, so they enjoy this process. Aristotle called this process catharsis.”* (Fu, p. 18, 2016) Katharsis handler om at rense seeren for negative følelser. Derfor vil jeg undersøge, om filmene arbejder med renselse af mere specifikke/anderledes følelser end de tre uhyggelige følelser. Kan jeg

for eksempel identificere et hævn-tema i filmene? Hvordan anvendes katharsis? Kan katharsis ved hjælp af alt det ovenstående identificeres i disse film?

## 5.2 Værker

Til denne analyse har jeg udvalgt otte forskellige gyserfilm, som anvender alle, hvis ikke nogle af, de tre uhyggelige følelser frygt, medlidenhed og afsky. Disse film er *Pyewacket*, *Escape Room*, *The Babadook*, *The Prodigy*, *The Conjuring*, *Hereditary*, *The Strangers* og *Paranormal Activity*. Disse film er valgt, fordi de hver især indeholder elementer, som fremkalder frygt, medlidenhed og afsky på forskellige måder. Dette er enten gjort gennem seerens forhold og relation til karakterne eller ved fremkalde frygt og ubehag i seeren ved hjælp af filmiske virkemidler. Efter præsentationen af disse otte værker vil jeg kort opsumere filmene, som jeg har fravalgt denne analyse.

### 5.2.1 *Pyewacket*, 2017

Teenagepigen Leah har et stramt forhold til sin mor efter farens død. Moren, Mrs. Reyes er stærkt påvirket af sin mands død, og det går ud over hendes forhold til datteren Leah.

Leah bliver så oprørt over sin mors opførsel, at hun kaster en forbandelse over hende ved hjælp af sin viden fra sin okkulte hobby. Leah udfører forbandelsesritualet i skoven ved siden af sit hus og tilkalder en ånd, der skal slå hendes mor ihjel. Men efter ritualet bliver Leahs og Mrs. Reyes' forhold bedre, og Leah glæder sig ved, at forbandelsen ikke virkede og bare var en måde, hvorpå Leah kunne afreagere. Men snart begynder den fremmanede ånd at spøge i huset, og Leah frygter det værste: ritualet virkede. Snart derefter finder Leah sin mor død i skoven, og den onde ånd har taget form som Mrs. Reyes og bor nu i huset sammen med Leah. Leah finder ånden i Mrs. Reyes' krop liggende i sengen en aften. Leah hælder benzin ud over hende og sætter ild til hende i håb om at dræbe ånden. Hele huset brænder ned, og filmen ender med, at Leah sidder på politistationen sammen med en betjent. Betjenten forklarer Leah, at de ikke fandt hendes mors lig i skoven. De fandt kun et forkullet lig inde i huset.

Plottet i *Pyewacket* har et element af hamartia, som er heltens fejlgreb. Leah forbander sin mor i sin vredesrus, og enten tror hun ikke på, at ritualet virker, eller også fortryder hun det kort derefter. Hun er altså skyld i sin egen ulykke, da moren dør. Den onde ånd har ikke dræbt moren, men den har snydt Leah til at gøre det selv.

Filmen arbejder også med isolation og paranoia, idet Leah og hendes mor er flyttet væk fra Leahs venner til et afsidesliggende hus i skoven. Leah bliver paranoid, da hendes og moderens forhold bliver bedre, og Leah samtidig ser flere og flere mystiske beviser på, at hun har haft succes ved at fremmane ånden. Dette kan perspektiveres til hvad Aristoteles siger om et forestående onde. "*Frygt*

*vil vi da bestemme som en ulystbetonet følelse af uro, der udspringer af en forestilling om et nært forestående ødelæggende eller smertefuldt onde.”* (Hastrup, 1983, s. 128) Frygten stiger i takt med, at Leah tror mere og mere på ånden. Det faretruende element kommer så at sige nærmere og skaber mere frygt. Det skaber også uhygge hos Leah, at hun havde magten til at fremmane noget så ondt og urent. Dette forklares i 4.1.1 Frygt.

Seeren føler medlidenhed med Leah, fordi hun i sin vrede gør og siger ting, som hun ikke mener. At dette ville få overnaturlige og frygtelige konsekvenser, var ikke hendes intention. Leah er en ung teenager, som ikke får støtte af sin eneste forælder. Det afskyelige ligger i Leah midlertidige intention om at skade sin mor samt det, som ånden ultimativt får hende til at gøre selv. Dette plot læner sig meget op ad det tragiske plot, idet det indeholder de fire dramaturgiske brikker fra tragedien. Hamartia er Leah fejlgreb idet hun forbander sin mor uvidende om, at det rent faktisk vil virke. Det pathoskabende moment Leahs midlertidige intention om at ønske sin mor død. Peripeti er at plottet vender fra at gå imod en lykkelig slutning til en ulykkelig, idet Leah opdager, efter at hende og moderens forhold forbedres, at forbandelsen virkede, og hun har dødsdømt sin mor. Dette er også anagnorisis, fordi det er her, Leah genkender/opdager sin fejl.

Derudover passer Pyewacket's plot sammen med *the overreacher* (se 3.4.2.2). Leah er the overreacher, og seeren følger hende i starten af filmen, hvor det retfærdiggøres, at Leah gør noget ved sin mor. Dette er *preparation*-fasen. *The experiment* er der, hvor Leah udfører ritualet. *Boomerang* er der, hvor det gøres klart, at Leah enten fortryder sin handling eller bliver chokeret over dens effekt. Til sidst kommer *confrontation*, hvor Leah må kæmpe imod sin 'egen skabning'.

### **5.2.2 Escape Room, 2019**

I denne film bliver en gruppe forskellige mennesker, som ikke kender hinanden, inviteret til at deltage i en escape room oplevelse. De tror alle, at de er blevet inviteret af deres venner. Det viser sig at være meget mere end bare et underholdende escape room, og deltagerne befinder sig hurtigt i en kamp om overlevelse ved at skulle løse forskellige opgaver.

Hver gang en opgave løses, får gruppen adgang til det næste rum og den næste opgave. I hvert rum bliver forskellige karakterer stillet over for ting, som minder dem om en traumatisk oplevelse.

Amanda har været udstationeret i Irak og er blevet traumatiseret af en brand. Da det første rum så viser sig at være en ovn, som bliver varmere og varmere bliver Amanda hysterisk og gør opgaveløsningen sværere for gruppen. Jason er meget selvisk og skaber også problemer ved at være ligeglad med alle de andre og kun tænker på sig selv. Dette skaber tension, fordi situationen, som allerede er farlige, bliver værre på grund af karakterernes stridigheder og personlige udfordringer. Karaktererne er fangede og bange, og de bliver kun drevet af det lille håb, der er om at undslippe. Med hensyn til at føle medlidenhed for karaktererne er det svært at føle dette for Jason. Jason er

meget velhavende og hvad Aristoteles ville kalde 'for tilsmilet af lykken'. Samtidig med dette er han meget usympatisk i sin selviske opførsel over for de andre karakterer. Derfor føler seeren hverken medlidenhed eller frygt på vegne af Jason, når han kæmper for sit liv. Man håber måske endda, at han skal fejle. Nogle af de andre karakterer inviterer mere til følelsen af medlidenhed, da de er mere relaterbare. Karakteren Zoey er venlig og hjælpsom over for de andre samtidig med, at hun er genert og frygtsom. *"Hvis de to følelser skal fremkaldes af den samme helt, må helten på den ene side være så fremragende, at han ufortjent kan komme i ulykke, og på den anden side ikke være så fremragende, at vi ikke kan genkende os selv i ham."* (Lauenstein Led, 2003, s. 27) Vi føler altså med Zoey, når hun kommer i ulykke, fordi hun er en venlig person, som ikke fortjener ulykken. Og vi kan som seer relatere os til hende, fordi vi kan genkende os selv i hendes uperfekte menneskelighed. Derfor føler seeren, at hendes ulykke er ufortjent, og dermed føler vi medlidenhed og frygt på hendes vegne.

Afsky kommer i form af den situation, som karaktererne er blevet placeret i. Escape room'et er opsat at en gruppe rige mennesker, som ønsker at se folk kæmpe for deres liv som underholdning. Derudover fremtvinger den livstruende situation nogle farlige drifter i karaktererne. Dette sker især med Jason, som forsøger at dræbe de andre for at redde sig selv.

### **5.2.3 The Babadook, 2014**

Denne gyserfilm handler om Amelia og hendes otte år gamle søn Samuel. Amelia er meget tynget af sorg efter at have mistet sin mand i en bilulykke den dag Samuel blev født. Samuel er svær at håndtere, han er irriterende, og Amelia bliver mere og mere frustreret over, at hendes søn gør alting meget sværere, selvom hun elsker ham. En dag finder Amelia en børnebog på sin søns værelse, som hun læser højt for ham. Bogen bliver hurtigt dybt rystende for Samuel, som ikke kan holde op med at snakke om bogens monster the Babadook selv lang tid efter, at Amelia har brændt bogen.

Efter højt læsningen begynder der at ske mystiske ting i huset og generelt omkring Samuel, hvilket gør, at Amelia beskylder sønnen for at lave ballade. Samuel insisterer på, at det var the Babadook, som gjorde det.

Seeren føler stærk medlidenhed med Amelia, fordi hun kæmper for at være en god mor, imens hun samtidig prøver at bevare sin forstand. Alle de irriterende, stressende, frustrerende ting som sker bliver forstærket filmisk ved, at lyden er skruet op, og der er zoomet ind. De hurtige klip imellem disse sekvenser gør, at seeren mærker Amelias frustration og stress. For eksempel spiser Amelia og Samuel suppe en aften, og pludselig høres en høj knasende lyd fra et stykke glasskår, som Amelia har fået i munden og tygger på. Igen benægter Samuel, at det var ham, der kom glasskår i suppen. Også når Samuel skriger eller på andre måder bliver besværlig, bliver der zoomet ind på ham og lyden af hans skrig og/eller gråd er meget høj for at forstærke effekten af det.

Atmosfæren er gennem hele filmen trist og dunkel, og seeren kan mærke sorgen og frustrationen i huset. Amelia og Samuels hus er stort, men det føles stadig klaustrofobisk på grund af den spænding der er imellem mor og søn. Samtidig med dette er huset snavset og ikke vedligeholdt. Amelia finder endda flere og flere insekter, som gør huset endnu mere ulækkert og uhjemligt.

Det viser sig til sidst, at det er Amelia selv, der er blevet besat af the Babadook eller i hvert fald bliver meget påvirket af dens tilstedeværelse i huset. The Babadook vil have Amelia til at dræbe sin søn. Seeren bliver mere og mere overbevist om, at Amelia kunne ende med rent faktisk at dræbe sin søn, fordi hun bliver mere og mere drænet og påvirket af monstret. Amelia råber grimme ting til Samuel og dræber endda deres hund. Men i sidste øjeblik finder Amelia styrken til at bortmane the Babadook og redde familien.

I løbet af filmen bliver Amelia mere og mere isoleret med sin søn i huset, fordi venner og bekendte langsomt falder fra på grund af familiens problemer. Monstret, the Babadook, er ikke vist særlig meget. Den viser sig ofte som en skygge eller noget, der kunne ligne en skygge, hvilket lader seerens fantasi udfylde resten. Derved bliver monstret mere uhyggeligt.

Der forekommer et pathoskabende element, idet the Babadook vil have Amelia til at dræbe sin egen søn. Hun gør det ikke, men det at hun kommer nærmere og nærmere bristepunktet gør, at seeren frygter for, at Amelia kunne finde på at begå mord i familien.

#### **5.2.4 *The Prodigy, 2019***

Sarah og John får sønnen Miles på nøjagtig samme tidspunkt som en seriemorder ved navn Scarka bliver skudt og dræbt af politiet. Scarka's sjæl finder vej ind i Miles' krop og er en del af drengen fra fødslen. Miles' forældre lærer hurtigt, at Miles er speciel, fordi han lærer at tale og gøre andre ting meget tidligt. Derfor kommer han i en skole for begavede børn. Men Sarah og John finder også ud af, at Miles har problemer, fordi han har vredesudbrud, som går ud over skolekammerater og Miles' barnepige. Disse udbrud og grove narrestreger går ud på at banke en fra sin klasse med en stor skruenøgle og lægge glasskår på kældertrappen, så barnepigen træder på dem. Når forældrene og andre autoriteter spørger Miles til disse hændelser, kan han ikke huske dem. Situationen bliver værre og værre indtil slutningen, men der bliver ved med at være håb om, at Miles kan reddes fra Scarka. Filmen ender med at Scarka helt overtager Miles' krop, og Miles selv forsvinder.

I handlingens forløb er der forskellige former for hjælpere, der giver Sarah og John håb om, at Miles kan hjælpes. Men disse hjælpere forsvinder én efter én, og sandsynligheden for, at det onde vinder bliver dermed større. Først prøver en børnepsykolog at hjælpe forældrene med at håndtere deres overudviklede barn. Derefter, når de finder ud af, at der er noget andet på spil end bare grov opførsel, opsøger de en anden psykolog, som specialiserer sig i reinkarnation. Han giver familien et nyt håb om at hjælpe Miles. Men ved den første session manipulerer Scarka psykologen, så

psykologen bliver bange og nægter at have med drengen at gøre igen. Senere sørger drengen/Scarka endda for, at faren John kommer ud af spil ved at få ham til at køre galt i sin bil. Alt dette gør Sarah mere og mere desperat og bange for sin egen søn og hvad, der end bor i ham. Da Scarka afslører for Sarah, at Miles er væk og Scarka helt har overtaget, vil hun skyde ham. Men en tilfældig forbipasserende ser blot en kvinde, som skal til at skyde et barn, og manden skyder derfor Sarah for at redde drengen. Scarka i Miles' krop, har vundet og er nu fri til at gøre hvad han vil i en uskyldig drengs krop.

The Prodigy arbejder ligesom the Babadook med det tragiske emne om mord i familien og frygten for at miste eller skade sit barn. Sarah, som filmen for det meste følger, er i tvivl om, hvad der foregår. Er Miles blevet besat? Gør han de onde ting med vilje?

Afsky forekommer ved de ækle gerninger, som Scarka begår i Miles' krop. Seeren bliver frastødt, når barnepiggen træder på glasskårene og når Miles slår drengen i skolen. Men det har også en stærk effekt, når Miles rør ved sin mor på en underlig måde. Den måde hvorpå han aer hendes hånd og lægger armen om hende i sengen gør både Sarah og seer i tvivl om, hvem der fører hånden i de øjeblikke. Er det Miles, som holder sin mor i hånden, eller er det den fuldvoksne seriemorder Scarka, der rør hende?

Hen imod slutningen opsøger Miles en af Scarkas overlevende ofre for at slå hende ihjel. Sarah lader det ske i håb om, at Scarka derefter vil forlade Miles' krop og lade familien være i fred. Højt, skingert musik symboliserer Sarahs frygt og frustration i scenen. Høj overlagt lyd og forstærkede faktiske lyde spiller en væsentlig rolle i hele filmens forløb, ligesom den gør i The Babadook. Små ting, som lyden af Miles der aer Sarahs hånd er forstærket, så seeren føler Sarahs væmmelse ved tanken om, at det måske ikke er Miles, der gør det. Der forekommer også en visuel chokeffekt, da Sarah i et splitsekund ser en voksen mands ansigt i stedet for Miles' barneansigt. Dette er et chokerende syn for både Sarah og seer, og det forsvinder så hurtigt igen, at det skaber endnu mere forvirring for hele situationen.

### **5.2.5 The Conjuring, 2013**

Et hus på Long Island er hjemmøgt af en heks' ånd. Da en ny familie ved navn Perron flytter ind i huset, besætter heksen moderen og prøver igennem hende at dræbe børnene, ligesom hun har gjort det med alle husets tidligere beboere. Familien får hjælp af ægteparret Ed og Lorraine Warren, som specialiserer sig i overnaturlige og dæmoniske aktiviteter.

Filmens plot passer ind i Carrolls (1990) complex discovery plot, idet den første del af filmen fungerer som onset, hvor noget uforklarligt og mystisk forekommer. Første tegn på at noget er galt er, at hunden ikke vil med ind i huset, da de flytter ind. Den kan mærke at noget er helt galt. Næste morgen finder familien hunden død ude i haven. Tegnene på en ond tilstedeværelse bliver langsomt



værre og opbygger suspense. Børnene oplever uhyggelige ting om natten. Først tror de, at de bliver drillet af hinanden, men de finder hurtigt ud af, at det er noget andet. Der er også en rådden lugt i huset, som symboliserer en dæmonisk tilstedeværelse. Den næste fase af complex discovery plot starter, da Warren-parret ankommer og bekræfter, at huset er hjemløst af en ond ånd. Discovery-fasen og confirmation-fasen hænger sammen, fordi monstret bliver opdaget af familien samtidig med, at det bliver bekræftet af autoriteten, som i dette tilfælde er Warren-parret. Til sidst, efter at have bekræftet at heksen har besat moderen i familien, konfronterer de hende ved at udføre en exorcisme. Det ender med, at heksen bliver bortmanet, og familien får fred.

Med hensyn til filmiske teknikker benyttes manipulation af lyset til at skabe en dystert atmosfære, for at visualisere den onde ånds tilstedeværelse uden altid at vise den. Et eksempel er når en af børnene i familien sidder udenfor, med en spilledåse som hun har fundet i huset, i onsets-fasen i starten af filmen. Det er en solrig dag, men da hun drejer nøglen og starter musikken, driver en sky hen over hende og dækker for solen. Her bliver farverne koldere og svagere og afgiver en mystisk, grå dystert dysterhed.

Filmen benytter sig af jumpscare for at ændre seerens arousal-stadie. Men disse scares er aldrig falske, som det er beskrevet i indledningen. Der er altid en reel trussel, når lydeffekten henleder til det.

### **5.2.6 *Hereditary*, 2018**

Familien bestående af mor Annie, far Steve, søn Peter og datter Charlie er tynget af sorg, efter Annies mor går bort lige før filmens begyndelse. Kort efter bliver den kun trettenårige Charlie dræbt i en bilulykke. Denne scene har jeg beskrevet tidligere i afsnit 2.1 *Tragisk Katharsis*. En nu endnu mere påvirket familie prøver at holde ud og være stærke sammen, selvom de netop har mistet et barn, og sønnen Peter føler sig skyldig efter at have forårsaget Charlies død. Resten af filmens begivenheder sætter familien under større og større pres, fordi deres sorg bliver yderligere forstyrret af overnaturlige hændelser omkring dem. Annies afdøde mor og Charlies ånder hjemløst familien, og en fremmed ond ånd forsøger at besætte de resterende, levende familiemedlemmer. Én efter én bliver Annie, Steve og Peter besatte og angriber hinanden, indtil den fremmede, onde ånd vinder.

Filmen præsenterer handlingen fra alle familiemedlemmernes synsvinkel på skift. Dette giver et indblik i, hvad de hver især kæmper med i deres hverdag. Hele familien kommer ufortjent i ulykke. Ingen af dem har onde intentioner, men bliver udsat for- og forårsager ulykkelige hændelser for sig selv og hinanden.

Der forekommer altså mord i familien, fordi ånderne snyder alle i familien til at gøre det. Igen er der altså et tvunget pathoskabende element, idet karaktererne ikke ønsker at gøre det. En

udefrakommende styrke får dem til det.

Hereditary minder om *confirmation plot*, som er en af forgreningerne til *complex discovery plot*. I denne variation er klimakset the confirmation. I Hereditary slutter filmen umiddelbart efter, at ånden har overtaget Peters krop og vinder. Der er ingen confrontation.

### **5.2.7 The Strangers, 2008**

Kæresteparret James og Kristen er på weekendtur i et afsidesliggende sommerhus. Efter at James frier og bliver afvist af Kristen, er der en trist stemning mellem dem. Denne stemning mærkes i atmosfæren i sommerhuset, som James havde gjort klar til en romantisk aften efter frieriet. Nu må han samle rosenblade sammen og pakke champagnen væk. Imens James er ude for at købe cigaretter den samme aften, er Kristen alene i sommerhuset. Pludselig banker det på døren og Kristen åbner for en ung pige, som står udenfor. Lampen på verandaen virker ikke, og den unge piges ansigt er skjult i mørket. Hun spørger efter en person, som Kristen ikke kender, og pigen går igen. Herefter kommer scenen, som jeg tidligere har beskrevet, hvor Kristen står i køkkenet og drikker et glas vand, imens en maskeret mand står i baggrunden og kigger på hende. Senere, efter James er kommet tilbage, vender den fremmede pige tilbage, og Kristen og James må bede pigen om at gå igen.

Som aftenen skrider frem bliver parret mere og mere bange for de fremmede, hvis handlinger stiger i ondskab. Til sidst bryder der i alt tre maskerede fremmede ind i huset, heriblandt pigen, og myrder James og Kristen. Lige inden de dør, spørger Kristen, hvorfor de fremmede gør dette imod dem. Til dette svarer de: Fordi I var hjemme.

James og Kristen er altså tilfældige ofre for de tre fremmede, som rejser rundt for at skræmme, pine og dræbe tilfældige for sjov. Dette vækker medlidenhed for parret, fordi de helt ufortjent kommer i ulykke ved et tilfælde. Også fordi parret er sympatiske mennesker, som seeren kan relatere sig til, kan seeren føle frygt på deres vegne. James og Kristen lever helt normale liv, hvilket seeren kan se sig selv i og tænke: Dette kunne ske for mig. Det afskyvækkende ligger i den måde, hvorpå de fremmede terroriserer parret og leger med dem, indtil de til sidst dræber dem for øjnene af hinanden.

Denne film anvender en plotopbygning der ligner *complex discovery plot* med en meget kort *confirmation*-periode. Kristen må overbevise James om, at nogen prøver at komme ind i huset, hvilken han ikke er overbevist om med det samme. Efter angrebet bliver bekræftet kan parret gå i gang med confrontation.

Der er en klar skildring mellem heltene og monstrene i denne film. Heltene, som er James og Kristen, er relaterbare mennesker og hele situationen er set fra deres synspunkt. Monstrene er mystiske og ukendte. De er maskerede, så de virker ikke relaterbare og menneskelige, som James og Kristen gør.

### **5.2.8 Paranormal Activity, 2007**

Parret Micah og Katie er netop flyttet ind i et nyt hus. Katie har i sin fortid oplevet mystiske ting, som minder om en form for hjemsøgning eller besættelse af en ond ånd. Denne ånd fra Katies barndom har fulgt efter hende til hendes og Micahs nye hus. Den onde ånd har udset sig Katie som værende hans ejendom, og ånden gør derfor hvad den kan for at slippe af med Micah. Dette lykkedes for ånden til sidst i filmen, hvor den med succes besætter Katie og får hende til at dræbe Micah.

Paranormal Activity er lavet som en found-footage film og søger derfor at ligne en hjemmevideo, som Micah laver i søgen på at bevise åndens eksistens. Dermed benytter filmen sig ikke af overlagt musik eller lyd overhovedet men bruger i stedet en vis realisme, som får seeren til at føle, at det er ægte.

Igen har vi at gøre med helte, som ikke har fortjent at blive hjemsøgt eller på anden måde komme i ulykke. Seeren frygter på parrets vegne, fordi de mystiske begivenheder i huset er fjendtlige og man frygter, hvad ånden/spøgelset har i sinde.

Faren og frygten for at ånden vinder over Katie og Micah stiger, fordi parret og seeren kan mærke og se, at åndens magt og vrede bliver større, idet den bliver i stand til at gøre mere ved dem og huset. Samtidig frygter de for åndens intentioner, som de ikke kan regne ud, før det er for sent. Det bliver altså mere sandsynligt, at det onde vinder over det gode, som i denne film er blevet etableret som kæresteparret.

## **5.3 Fravalg**

Andre analyserede film som er fravalgt til denne analyse er Saw, Halloween (2018) og The Crucifixion. Disse film er valgt fra, fordi jeg, ud fra de krav som jeg har opstillet som værende bærende for en kathartisk gyserfilm, ikke har kunnet identificere de tre uhyggelige følelser i filmene. Saw fokuserer for eksempel meget på afsky, og filmen anvender ikke relaterbare karakterer, som kan fremkalde medlidenhed hos seeren. Saw bæres altså for meget af det visuelt frastødende element for at fremkalde frygt.

## **5.4 Overblik**

I forhold til sammenligningen med tragedien kan jeg se, at gyserfilmene har en anderledes tilgang til det pathoskabende moment. I tragedien er helten skyld i sin egen ulykke ved at begå hamartia, som er fejlgrebet. I gyseren synes det, at helten bliver *udsat* for ulykken på grund af en udefrakommende magt, som vil helten ondt. Denne ulykke (den onde gerning) er ofte tilfældig, fordi helten/heltene flytter ind i det forkerte hus, tager den forkerte bog ned fra hylden, eller befinder sig i sit sommerhus på det forkerte tidspunkt. Det er altså tilfældigt og føles derfor uretfærdigt. Dette er netop

præmissen i *The Strangers*, hvor de maskerede mordere har valgt at pine James og Kristen ved et tilfælde. Dette bidrager til medlidenhedsfølelsen, fordi ofrene kommer ufortjent i ulykke. På den anden side bruger den onde ånd/spøgelset ofte helten som middel til at dræbe eller på anden måde skade en uskyldig, som er i familie med eller har et nært forhold til helten. På den måde begår helten ufrivilligt et fejlgreb og bliver skyld i sin egen ulykke ved at begå mord i familien, som i tragedien er det pathoskabende moment. Der forekommer altså frygt og medlidenhed, men ikke på den måde som Aristoteles pålægger det tragiske plot. Gyseren bliver altså pinefuld, fordi der ofte er meget lidt mening med lidelsen. Ofrene er tilfældigt udvalgte og situationen bliver derfor tragisk på en anderledes måde end i det klassiske tragedieplot. De to tragiske følelser forekommer i gyseren, men de bliver afviklet på afskyelig vis af monstrets onde intention i stedet for af helten og hans fejlgreb.

Det afskyelige er altid at finde i monstret, dets gerninger og dets intentioner. Afskyen ligger i ondskaben, som er et bærende element i gysergenren. Dette får gysergenren til at stå i et energetisk lys, fordi lidelsen ofte bliver fremstillet som noget, der ikke kan undgås. Ofrene er ofte tilfældigt udvalgt, og de må derefter gøre hvad de kan for at udstå og overleve situationen. De lider ikke desto mindre. Det moralske syn handler om, at lidelsen kan undgås hvis heltens moral er høj og vedkommende er et bedre menneske. Men når ulykken rammer uden karakterens bevidste indflydelse, kan det ikke have med karakterens morale at gøre. Det moralske syn går ud på, at tilværelsen er meningsfuld. Men i gysergenren er ondskaben og lidelsen meningsløs, hvilket som sagt hælder imod det energetiske syn.

Stemningen bliver holdt nede gennem filmene. Det er sjældent der kommer et muntert øjeblik, så seeren bliver altså fastholdt i en vis tension filmen igennem. Karakterernes humør, deres forhold til hinanden, deres situation osv bidrager til den dystre atmosfære. Der forekommer også flere symboler på død, råd og ondskab, når fluer sværmer omkring eller der er en rådden lugt. Dette pirrer menneskers og dermed seerens frygt for død og alt der har med død at gøre. Disse lugte, insekter og andet er en indikator for, at døden kommer eller en advarsel imod det, der kommer. Kontrasten til det hjemlige bliver illustreret på forskellige måder. I nogle af filmene er heltens hjem almindeligt og hyggeligt, hvilket får seeren til at frygte, at hjemmet bliver invaderet og ødelagt. Dette sker i *The Strangers*, hvor parret befinder sig i et hyggeligt sommerhus, som sidenhen bliver tilsprøjtet med parrets blod. I modsætning til dette er hjemmet i *The Babadook* beskidt, gammelt og slidt. Dette indikerer, at det onde allerede har fundet vej ind i hjemmet, fordi familien er ramt af sorg allerede inden filmens begyndelse. Dette gør dem endnu mere sårbare for ondskaben.

Det lykkedes ikke for alle filmene at skabe medlidenhed, fordi nogle af karaktererne ikke indbyder til det. I *Escape Room* er karakteren Jason irriterende og ondskabsfuld, og man føler derfor ikke med

ham. Man ønsker ham faktisk ulykke. *“Vi skal føle med hovedpersonen og vi skal frygte at det vil gå ham galt.”* (Elung-Jensen, 1995, s. 152) I andre film, som for eksempel Saw fra 2004, er det også svært at føle medlidenhed for karaktererne, som kommer i ulykke, fordi nogle af disse karakterer ikke vækker sympati hos seeren. Dette kan forklares ved, at de på den ene eller anden måde har begået en ugerning, som gør dem fortjent til ulykken. Derfor sigter Saw-filmserien efter en mere hævnerrig katharsis, som fokuserer på afsky og frygt frem for medlidenhed. *“Et ondt menneskes lidelse kan ikke fremkalde medfølelse og frygt i os, men tilfredshed.”* (McLeish, 1998, s. 32) Synet af mennesker (som ikke indbyder til medlidenhed) i smerte eller andre former for ulykke kan relateres til *philanthropon*, som jeg nævner i kapitel 2 Katharsis Review. Dette går som sagt ud på, at tilskuerens ‘almindelige humane medfølelse’ træder i kraft, men fordi der ikke er yderligere forbindelse mellem tilskuer og karakteren i ulykke, vækker det ikke medlidenhed hos tilskueren.

I filmene The Babadook og The Conjuring, og for nogle af karaktererne i Escape Room, ender historien lykkeligt. Men på trods af dette har karaktererne stadig været udsat for lidelsen, så det kan ikke helt sættes sammen med fattigmandskatharsis, hvor redningen kommer i sidste øjeblik. Der er redning, men der har stadig været pathos (lidelse) og miaron, noget frastødende, på færde. Som sagt er det svært at skelne helt imellem Aristoteles’ pathos og miaron, fordi hans beskrivelse og fravalg af det ene og det andet er så tvetydigt.

## 5.5 Anvendelse

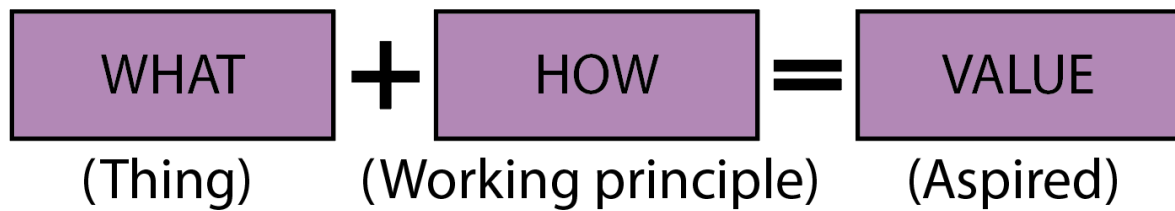
Hvad kan denne viden bruges til i forhold til oplevelsesdesign? Vi ved fra indledningen hvad der skal til, for at brugeren kan få en oplevelse. Denne skal adskille sig fra hverdagen og påvirker brugeren kropsligt ved hjælp af emotionelle forandringer. Efter undersøgelsen af den kathartiske gyseroplevelse har jeg fundet frem til de tre uhyggelige følelser - frygt, medlidenhed og afsky - som sammen giver seeren en rensende kathartisk oplevelse, ved at frembringe netop disse følelser. Hvis katharsis vælges som værende målet/motivationen for at se gys, kan ovenstående viden bruges til at nå dette mål. Altså, viden om hvordan de tre uhyggelige følelser kommer til udtryk gennem filmens karakterer, plottet, monstret og andet.

Derfor vil jeg nu, med afsæt i Keed Dorst’s (2011) teori om *design thinking*, forsøge at overskueliggøre mine fund og deres anvendelsesmuligheder til fremtidig fremstilling af gyserserier med oplevelsesværdi.

Ønsker man at opnå en bestemt værdi for brugeren gennem produktdesign, kan designeren, eller i dette tilfælde filmskaber, anvende en af Dorst’s (2011) to abduktions-metoder. Abduktion går ud

på at opstille en ligning, som viser den ønskede værdi og hvordan denne værdi kan realiseres gennem produktet. Denne ligning ser således ud:

Tabel 2 Abduktion Ligning (Dorst, 2011)



Value er den værdi for brugeren, som der ønsket bliver opnået gennem produktet. How er det der gør, at den ønskede værdi bliver opnået. What er en konkretisering af how og er altså selve produktet, som opnår værdien. Der er som sagt to former for Abduktion og dermed to måder at tilgå denne ligning. Ved Abduktion 1 kender designeren både value, altså den ønskede værdi, og how - hvordan værdien nås. Her har designeren altså en forforståelse for, hvordan værdien opnås. Anvendes i stedet Abduktion 2, åbner det op for en diskussion om, hvordan den ønskede værdi bedst nås (Dorst, 2011).

Som jeg skriver i indledningen anvender mange gyserfilm billige jumpscares til at skræmme seeren uden at have brugt meget energi på at opbygge et skræmmende plot. Gennem min undersøgelse har jeg fundet frem til, hvor vigtig filmens karakterer og plottet er for gysergenren, såfremt den skal kunne opnå værdien af katharsis og være en mindeværdig oplevelse. Derfor vil jeg anvende Abduktion 2 til at genoverveje, hvordan værdien skabes.

Produktet er som bekendt gyserfilm, og den ønskede værdi er en kathartisk oplevelse. Ofte synes det, at jumpscares er måden at opnå en tilfredsstillende oplevelse på. *“Denne oplevelse er banal, hvis reaktionen fortager sig, så snart hjerterytmen atter er regelmæssig. Det er hvad rigtig mange oplevelser er: en ubetydelig og altså hurtigt ude af systemet igen. Deres bidrag er, at de som en lille afvigelse fra normalen kort har markeret, at organismes er “i live”.* (Jantzen, et al., 2011, s. 153) Chok er ikke nok. Men denne vil jeg ændre til de tre uhyggelige følelser frygt, medlidenhed og afsky, som opnår den uhyggelige katharsis. Og for at konkretisere disse tre, må der anvendes alt hvad der dertil hører. Med dette mener jeg relaterbare karakterer, pathoskabende hændelser, afskyvækkende handlinger, farlige monstre i hvilken form de end tager, og alle de andre elementer, som jeg i analysen og den teoretiske undersøgelse har identificeret (se 4.1 De Uhyggelige Følelser). Hvis disse krav opfyldes har gyserfilmen mulighed for at skabe en mindeværdig og kathartisk gyseroplevelse for seeren.

## 5.6 Diskussion

Inden jeg går videre til konklusionen vil jeg først pointere nogle faktorer, som kan have indflydelse på undersøgelsens udfald.

Som jeg lærte i teorien om gyseroplevelser og frygt, er frygt subjektivt og dermed individuelt fra person til person. Udfordringen ved studiet af det uhyggelige er, at folk har meget forskellige holdninger til det og finder forskellige ting uhyggelige. Derfor har bedømmelsen af værkerne og deres skræmmende momenter været baseret på universel frygt, da jeg derudover kun ville kunne anvende min egen personlige holdning. En brugerundersøgelse kunne være interessant at implementere i undersøgelsen af anvendelse af katharsis i gyseroplevelser, da dette ville kunne give et nuanceret og empirisk syn på analysen. I en sådan undersøgelse kunne jeg eventuelt undersøge gyserfilmens seeres motivation og interesse for genren. Kan deres motivation have med katharsis at gøre? Og passer deres motivation til nogle af den motivationer, som jeg fandt frem til i *3.2.6 Katharsis som Motivation*? I en sådan undersøgelse kan det også fysisk måles, om filmen formår at ændre seerens arousalstatus.

Som sagt er det også svært helt at adskille Aristoteles' begreber pathos eller miaron. Pathos er det handlingens rystende karakter, og ordet i sig selv betyder lidelse. Miaron er det frastødende element. Grunden til at jeg har valgt miaron og ikke pathos som den tredje uhyggelige følelser, er fordi pathos hænger så stærkt sammen med frygt og medlidenhed, at den så at sige hører med der. Miaron, det afskyelige, er det element, som adskiller tragedien og gyseren men som også i den grad hører med.

## 6 Konklusion

Indledningsvis præsenterede jeg mit personlige problem med gysergenren og den måde, hvorpå den i visse tilfælde forsøger at frembringe frygt i seeren. Mange film brugte billige tricks til at fremtvinge en frygtsom reaktion hos seeren uden at give en overordnet tilfredsstillende gyseroplevelse.

I dette speciale har jeg arbejdet med og undersøgt anvendelsen af katharsis i moderne gyserfilm ud fra problemformuleringen: *Hvordan anvendes katharsis i moderne gyserfilm?*

For at løse denne opgave har jeg gennem teoretisk og analytisk arbejde undersøgt Aristoteles' katharsisbegreb og de dertilhørende tragiske følelser frygt og medlidenhed. Aristoteles stiller skarpe krav til tragediens plot og til dens karakterer. For at fremkalde frygt og medlidenhed i tilskueren, må heltene være en tilpas blanding af fremragende nok til ufortjent at komme i ulykke og ikke for perfekt til, at tilskueren kan genkende sig selv i ham. I gyseren påtager heltene sig en lignende rolle, idet denne karakter er seerens repræsentant i det opstillede univers. Seeren kan sætte sig i heltens sted og kan relatere sig til ham og hans situation. I gyseren er der også monstret, som påfører heltene lidelse, og det er i dette monster forskellen på gyseren og tragedien ligger. Helten kommer ufortjent i ulykke ved udefrakommende påvirkning og ikke på grund af hans eget fejlgreb, som er tilfældet i tragedien.

I forhold til katharsis læner gysergenren sig op ad Bernays' syn på begrebet, som inspirerede Freuds psykoanalyse. Som sagt skal tilskueren forlade teatret rystet men styrket. Dette passer sammen med gyserevnen til at rense seeren. "*Violent movies and plays gave audiences the opportunity to purge themselves of negative emotions formed in daily life, so they enjoy this process. Aristotle called this process catharsis.*" (Fu, p. 18, 2016) Disse negative følelser er først og fremmest de tre, som jeg har identificeret og kaldet de tre uhyggelige følelser: Frygt, medlidenhed og afsky. Disse er baseret på tragediens rensende effekt på tilskueren samt de afskyvækkende gerninger i gyseren. Betingelserne til en kathartisk gyseroplevelse er altså lavet ud fra perspektiver fra både tragedien og gysergenren. Den kathartiske effekt ligger altså, i gysergenren, hos anvendelsen af disse tre følelser.

Katharsis anvendes altså i gysergenren, idet de negative følelser får lov at komme til udtryk, som det er meningen ifølge Bernays' logik. "*De ubehagelige følelser skal vækkes og ophidses, for derigennem at udstøde en "beklemthed", et følelsesmæssigt ubehag hos tilskueren,*" (Lauenstein Led, 2003, s. 43)

For at skabe en tilfredsstillende gyseroplevelse må produktet som helhed indeholde og på passende vis anvende de tre uhyggelige følelser og de dertilhørende krav. Gennem en personlig relation mellem seer og karakterer kan frygt, medlidenhed og afsky skabe gyseroplevelsen.



## 7 Litteratur

- **Berlyne, D. E.** (1971) *Aesthetics and Psychobiology*. Appleton-Century-Crofts Educational Division. Meredith Corporation, New York.
- **Carroll, N.** (1990) *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. Routledge, Chapman and Hall, Inc. New York & London.
- **Clasen, M.** (2012) *Monstre - Tænkepauser 3*. Aarhus universitetsforlag.
- **Dorst, K.** (2011). *The core of 'design thinking' and its application*. *Design studies*, 32(6), 521-532. doi: 10.1016/j.destud.2011.07.006
- **Elung-Jensen, P.** (1995) *Spillevende Dramatik og Teater*. Forlaget Systime A/S. European Educational Publishers Group.
- **Fink, H. C.** (1994) *Sigmund Freud Det Uhyggelige*. Forlaget politisk Revy, København.
- **Fu, X.** (2016) *Horror Movie Aesthetics: How, color, time, space and sound elicit fear in an audience*. Northeastern University Boston, Massachusetts.
- **Gammelgaard, J.** (1993) *Katharsis Sjælens Renselse I Psykoanalyse og Tragedie*. Hans Reitzels Forlag A/S, København.
- **Grant, B. K.** (2010) *Screams on Screens: Paradigms of Horror*. Brock University.
- **Hastrup, T.** (1983) *Aristoteles Retorik*. Platonselskabets Skriftserie 7. Museum Tusulanums Forlag.
- **Henningsen, N.** (2004) *Poetikken*. Det Lille Forlag, Frederiksberg.
- **Hejlsted, A.** (2007) *Fortællingen - teori og analyse*. Forlaget Samfundslitteratur. Frederiksberg C.
- **Jantzen, C; Vetner, M. og Bouchet, J.** (2011) *Den Brugerorienterede Tilgang Til Oplevelser. I: Oplevelsesdesign*. Samfundslitteratur, Frederiksberg C. (side 37-54).
- **Jantzen, C; Vetner, M. og Bouchet, J.** (2011) *Oplevelsens Psykologiske Struktur. I: Oplevelsesdesign*. Samfundslitteratur, Frederiksberg C. (side 147-165).

- **Kord, T. S.** (2016) *Gang and guilt: Towards new theory of horror film*. University College London, UK.
- **Lauenstein Led, J. C.** (2003) *Katharsis. I: Konkretismens Katharsis*. Det Humanistiske fakultets reproafdeling, Aarhus Universitet. (side 20-47).
- **Leeder, M.** (2018) *Horror Film A Critical Introduction*. Bloomsbury Academic.
- **McLeish, K.** (1998) *Aristoteles om Poetik*. Forlaget Sesam.
- **Prohászková, V.** (2012) *The Genre of Horror*. American International Journal of Contemporary Research. Department of Massmedia Communication University of Ss. Cyril and Method Trnava.
- **Raeymaekers, S.** (2014) *Filmic Silence - An analytic framework*. Thesis RMA Musicology Utrecht University.
- **Richard, A. B.** (2010) *Den Urimelige Kunst. Om Tragediens former og de tragiske følelser*. Roskilde Universitetsforlag. Frederiksberg C.
- **Stuckman, C.** (2014, 6. november) *The Problem with Horror Movies Today* [Video] Lokaliseret 15. marts 2019 på: <https://www.youtube.com/watch?v=zz6KOsePEHs>
- **Thielst, P.** (1998) *Det Skønne - æstetik og kunst*. Det Lille Forlag, Frederiksberg.
- **Yeung, L. K. C.** (2019) *An Aesthetic Of Horror Film Music*. Film and Philosophy. Society for the Philosophic Study of the Contemporary Visual Arts. Lock Haven University.

**Figurliste:**

- Figur 1 side 15. Egen fremstilling. Oversigt over mythos kvalitet
- Figur 2 side 53. (Dorst, 2011). Abduktion Ligning.