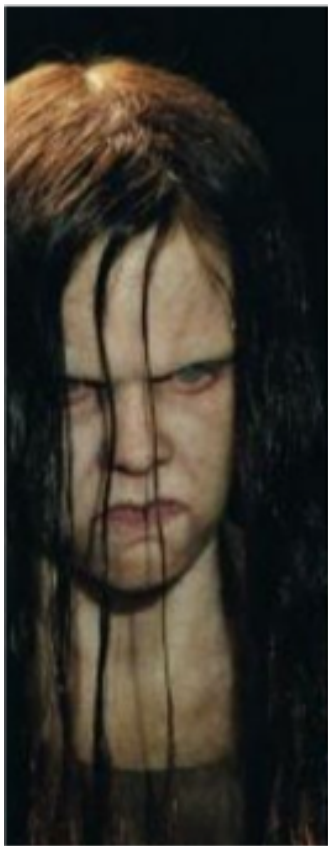


Mediefag C

GYSET SOM GENRE

FIKTIONSFORLØB



1g Mediefag 2023

INDHOLD

- Side 3** **Hvad er en filmisk genre?**
Afgrænsning af gysergenren
- Side 5** **Gyserfilmens kendetegn**
Skræk og rædsel - angst som drivkraft
Handlingsstruktur - det monstrøse
Setting, stil og ikonografi
Det modsætningsfyldte univers
- Side 10** **Gysets undergenrer**
Det psykologiske gys
Teenage-gys
Det dæmoniske (gotiske) gys
Det videnskabelige gys
- Side 13** **Gysets virkning**
Gyseren udfordrer vores tabuer
I gyseren afprøves nye sider af os selv
Gyseren lufter vores fortrængninger
Rutchebane
- Side 16** **Model til analyse**

HVAD ER EN FILMISK GENRE?

.....

Alle, der er vokset op i en moderne film- og tv-kultur, har på rygmarven en viden om genrer. Langt de fleste af os kan i løbet af et øjeblik genkende, om den film, vi ser, er en dokumentarfilm, en western eller måske en komedie. Det skyldes, at den enkelte film er udstyret med en række genremarkører, der tydeligt viser, hvilken genre vi har med at gøre. Der kan være tale om en bestemt lokalitet, en bestemt filmisk stil eller en bestemt handling, som vi uden videre kobler til en bestemt genre.

Derfor møder vi også de film, vi ser, med bestemte genreforventninger. Når vi vælger at se en krigsfilm, regner vi med, at der vil optræde soldater og kampscener, og at der måske vil være en konflikt mellem de overordnede krav og den enkelte soldats normer. Derfor vil vi også blive skuffet, hvis størstedelen af filmen er en skildring af en kærlighedshistorie mellem en soldat og hans kæreste. Vores genreforventninger hænger sammen med, at vi gennem mange års filmforbrug har oparbejdet et lager af erfaring og viden om, hvordan forskellige typer af historier fremstilles filmisk.

Rikke Schubart gør i sin bog om gysergenren, *I lyst og død. Fra Frankenstein til splatterfilm*, opmærksom på, at selvom de fleste mennesker har en nogenlunde klar fornemmelse for de filmiske genrer, så kan det til gengæld være vanskeligt at give en præcis genredefinition. Et af problemer er efter hendes mening, at man kan inddele film efter mange forskellige kriterier. Film kan fx inddeles efter deres *forhold til virkeligheden* (fakta/fiktion), efter deres *stil* (realistisk/eventyrlig), efter deres *form* (kortfilm, novellefilm, spillefilm), efter de *følelser* filmen vækker (gys, spænding, gråd, melodrama), efter *periode* (western, science fiction), efter *emne* (kærlighedsfilm, kriminalfilm) eller efter filmens *målgruppe* (børnefilm, ungdomsfilm, kvindofilm). Der er naturligvis ingen af disse kriterier, der er mere rigtige end andre. Når mange alligevel anvender genren som udgangspunkt for deres filmvalg, skyldes det, at genrebegrebet skaber tryghed hos tilskueren: Vi ved på forhånd, at vi skal se en film, der rummer bestemte *handlings-elementer*, foregår i et bestemt *miljø* og gør brug af bestemte *filmiske virkemidler*.

Men genrer er naturligvis ikke et statisk begreb. De forskellige genrer udvikler sig i en "konstant proces af gentagelse og variation", som en engelsk filmteoretiker har formuleret det.

AFGRÆNSNING AF GYSERGENREN

I sin bog om gysergenren peger Rikke Schubart på, at den typiske gysersfilm indeholder tre grundelementer.

- En gysersfilm skal skabe **skræk og rædsel** hos tilskuerne. En stor del af "kontrakten" mellem producent og tilskuer består netop i, at tilskueren forventer at blive angst.
- En gysersfilm har som regel en bestemt **handlingsstruktur**, hvor noget **monstrøst** (noget overnaturligt eller noget reelt) trænger ind i et univers, hvori der ellers hersker fred og fordragelighed, og derved skaber angst og panik.
- En gysersfilm indeholder en række **filmiske elementer**, der er typiske for genren, og som bruges i et større omfang end i andre genrer.

Ifølge Rikke Schubart skal alle disse tre elementer i et eller andet omfang være til stede, hvis vi skal tale om en gysersfilm.



GYSERFILMENS KENDETEGN

SKRÆK OG RÆDSEL - ANGST SOM DRIVKRAFT

Et af de elementer, der står helt centralt, når man definerer gysergenren, er tilskuerens ambivalente følelse af *angst* og *lyst*. Det indebærer, at tilskueren må deltage aktivt med sine sanser og fantasier for at opleve/føle fiktionens påvirkninger. Vi kan ikke distancere os fra fiktionen uden samtidig at miste dens effekt. I det hele taget er tilskuerens engagement og medleven et vigtigt kendetegn ved alle de rituelle filmgenrer, der ikke afspejler en ydre virkelighed, men et subjektivt og emotionelt fantasiunivers. Disse films fascination ligger netop i selve indlevelsen, der betyder, at tilskueren deler sine følelser med fiktionens personer.

Nogle forskere peger på, at det, vi føler, når vi ser gyserfilm, er en angst, der svarer til den reelle angst, vi oplever, når vi møder noget uhyggeligt i det virkelige liv. Ifølge denne teori har evolutionen lært os at frygte zombier og andre uhyggelige væsener, og således hænger vores fascination af gru sammen med vores gener. Igennem mange tusinde år levede vores forfædre på savannen, og dér kunne de kun overleve, hvis de var påpasselige. Det var fx en sikkerhedsrefleks at væmmes ved råddent, sygdomsfremkaldende kød, og hvis de skulle undgå at blive ædt, måtte de frygte løver og andre dyr med spidse tænder. Derfor er frykten for råddenskab og spidse tænder blevet en del af vores arvemateriale, og derfor bliver vi skræmt af vampyrer med spidse tænder og zombier med rådne kroppe.

Andre mener, at den angst, vi føler, når vi ser en gyserfilm, snarere er en angst, der ubevidst forbindes med vores forbudte fantasier. Gyset formulerer disse forbudte fantasier i et urealistisk filmsprog, hvor vi finder overdrivelser, en groteske forvrængning og dvælende, detaljerede beskrivelser af tabuhandlinger. Det betyder ikke, at filmsproget er urealistisk i betydningen 'at bevæge sig væk fra virkeligheden'. Tværtimod forsøger gyseren at lade de fortrængte og ubevidste elementer komme til orde i en slags mental realisme, der ikke ligner den almindelige hverdagsrealisme, men derimod afspejler det imaginære, drifterne og fantasierne, der ønsker at overskride alle grænser.

HANDLINGSTRUKTUR - DET MONSTRØSE

De fleste gyserfilm har en handlingsgang, der følger et bestemt mønster, der kort kan beskrives i tre overordnede faser:



Rikke Schubart har uddybet denne model i en handlingsmodel, hun kalder *transformationsmodellen*:

- ❖ **Indgangsposition:** En tilsyneladende orden dækker i virkeligheden over en brist eller utilfredshed.
- ❖ **Udviklingsposition:** Monstrets tilsynekomst skaber kaos i det velordnede univers.
- ❖ **Udgangsposition:** Monstret forsvinder igen.

Ifølge modellen slutter gyserfilmen i en udgangssituation, hvor monstret forsvinder, således at både filmens personer og tilskuerne har mulighed for at vende tilbage til den velkendte, trygge verden. Det er til gengæld temmelig forskelligt, hvor alvorligt man kan tage den genoprettede harmoni. I nogle film virker slutsituationen positiv og stabil, men alligevel vil personerne ofte være efterladt i et tomrum, der antyder, at monstret stadig lever og sagtens kan dukke op igen.

Det ligger indirekte i denne karakteristik, at gyserfilm ofte bevæger sig på grænsen mellem det realistiske og det fantastiske. En stor del af tiden befinder de fiktive personer sig i en virkelig og genkendelig verden, men når det monstrøse dukker op, og harmonien afløses af disharmoni, forlader vi for en tid den virkelige verden og begiver os ind i en fantasiverden, hvor alt kan ske. Dette er naturligvis et udtryk for, at der under den normale, velkendte overflade findes en brist eller mangel, der slipper monstret løs.

Mange gyserfilm følger den traditionelle *berettermodel*, mens andre har en mere langstrakt spændingskurskurve med små spændingsmæssige bølgetoppe, der fastholder tilskuerens interesse.

SETTING, STIL OG IKONOGRAFI

Setting

Filmens setting er handlingens miljø, omgivelser og scenografi, dvs. de steder, hvor handlingen udspiller sig, og de miljøer, handlingens personer agerer i.

En udtalt brug af uhyggelige *kulisser* hører til gyserfilmenes faste virkemidler. Ofte har kulisserne ekspressionistisk karakter, således at de på én gang fungerer som uhyggelig baggrund for handlingen og samtidig er med til at understrege personernes indre usikkerhed eller angst. Den mørke skov, de store gotiske huse, de forvredne trappeskakter og de mørke kælderrum med mange hjørner er således med til at understrege personernes – og tilskuernes – angst.

Mens den gotiske horror med brug af stilisering og symboler har brugt slotte, middelalderlige landsbyer, kirkegårde og ufremkommelig natur som ramme for det uhyggelige, lurer uhyggen i den psykologiske gyser oftest under en tilforladelig og hverdagsagtig overflade. Tit er rammen et hus, hvor rædslerne lurer i kælderen. Bade- og soveværelset er områder for det intime og private. Ofte har folk brug for at skjule sig selv eller ting enten i eller uden for huset, og her kan en nærliggende sø eller sump bruges.

Stil

Det helt grundlæggende element i gyserfilmen er anvendelsen af *suspense*. Som regel består gyserfilmen af en række scener, hvor spændingen gradvist bygges op, således at tilskuerne holdes fanget i et spændingsunivers, der føles stadig mere intenst. Suspensen har naturligvis til formål at fastholde tilskuerens opmærksomhed, således at det mere eller mindre bliver 'nødvendigt' at se, hvordan tingene ender. Hvordan suspensen konkret etableres, er forskelligt fra film til film.

En afgørende forudsætning for gyserfilmens effekt er, at den giver os mulighed for at opleve begivenhederne skiftevis fra monstrets og offerets synsvinkel. Dette er på én gang med til at skabe identifikation, usikkerhed og angst. For at understrege dette bruges ofte *POV (point of view)*. Også *krydsklipning* mellem forskellige personer og lokaliteter er et vigtigt virkemiddel til at trække spændingen ud og dermed intensivere oplevelsen af suspense.

Angst og suspense kan yderligere understreges gennem anvendelsen af *kælkede linjer* i opbygningen af de enkelte billeder, gennem fremhævelsen af *sort/hvide-skygger* og gennem brugen af iøjnefaldende *farvekontraster*, der får næsten symbolsk betydning. Sort/hvide gyserfilm arbejder effektivt med lys og skygge, mens farvefilm ofte bruger dramatiske farver (rød og sort) og udpensler rædslerne ved brug af special effects som masker, dukker og make up.

Endelig er lydsporet i de fleste gyserfilm på afgørende måde med til at understrege den uhyggelige stemning – hvad enten det sker ved en overdreven anvendelse af *reallyd* (knirkende døre, høj vejstrækning, slæbende trin osv.) eller gennem en dramatisk *underlægningsmusik*, der understreger den uhyggelige stemning. Disharmonier og dissonans i lydsporet signalerer, at noget er galt.

Ikonografi

Ikonografi vil sige særlige rekvisitter, personer, kostumer eller handlinger, der udgør ikoner for den enkelte filmgenre. Gysets ikonografi er meget iøjnefaldende.

Et godt gys kræver sine rekvisitter. Når vi ser en kniv i begyndelsen af en film, ved vi, at den skal bruges til noget sidenhen. Og når vi langsomt følger kameraet i en intens linje op ad trappen, ved vi, at noget vil ske for enden af trappen. Vi ser i gyserfilmene trapper, spejle, knive, døre og vinduer, som alle er ikonografiske elementer, som opbygger suspense. Andre hverdagsting som fx nøgler, telefoner, vandglas, piller, rusmidler eller dagbøger er også forbundet med uhygge.

Den gotiske horrors persongalleri er ofte karikerede stereotyper som fæle vampyrgrever og hvidklædte jomfruer. I nyere gyserfilm fremstår persongalleriet først og fremmest som normale personer. Kun gradvis falder maskerne. Personernes mimik, gestikulation og især deres øjne afspejler deres sind, og man skal tit være på vagt over for overdrevent perfektionistiske eller usøgnede personer.

I de fleste gyserfilm er personskildringen ikke særlig vigtigt. Tvært imod er personerne forholdsvis enkelt tegnede og uden større psykologisk nuancering. De to væsentlige karakterer i den typiske gyserfilm er monstret og offeret.

Monstret

Monstret (det monstrøse) repræsenterer alt det, vi i dagligdagen fortrænger og skjuler. Men monstret kan have mange



forskellige fremtrædelsesformer. I nogle film er der tale om et *overnaturligt* monster, fx en vampyr, en zombie eller noget endnu mere skrækindjagende, mens det i andre film optræder som noget mere konkret og jordnært som fx en menneskeædende haj, en kæmpeadderkop eller en psykopat, der er gået amok.

Helt konkret er monstret som regel en figur af kød og blod, fx en *metafysisk skabning* (vampyr, varulv, zombie), en *person* (en psykopat eller en psykisk afvigende person) eller måske et *dyr*. I enkelte tilfælde er det imidlertid en *ting*, der rummer det monstrøse, sådan som det fx er tilfældet i Stephen King-filmatiseringen *The Shining*, hvor angsten er knyttet til en bestemt lokalitet, nemlig et hotel.

Monstret er altid dødbringende og uhyggeligt, men ikke nødvendigvis frastødende. Netop den kendsgerning, at monstret er en genspejling af det fortrængte, kan undertiden få offeret til at opfatte det som trygt og i sjældne tilfælde tiltrækkende. Uanset monstrets fremtrædelsesform projicerer vi som tilskuere de følelser og fantasier, som vi fortrænger individuelt og kollektivt, over på monstret, der derfor kan ses som samfundets 'bagside', som en slags dobbeltgængerfigur, der repræsenterer det, der normalt er skjult. Monstrets psykoanalytiske betydning ligger i det faktum, at det ikke fungerer som noget, der kun ligger uden for kulturen eller selvet, men også som det, der er undertrykt (men aldrig forsvundet) i selvet og projiceres udad for at blive hadet og fornægtet.

Offeret

Gysets anden hovedperson, *offeret*, er ofte en ung, smuk og uskyldig kvinde. I mange moderne gyserfilm er der tale om en teenager uden seksuel erfaring. Gysergenrens forhold mellem kvindeligt offer og maskulint monster ligger i direkte forlængelse af gotikkens tradition for at konfrontere jomfru og skurk. Deres negative kærlighedsforhold er gysets traditionelle romance; monstret forfølger sit offer med sadistiske (seksuelle) intentioner, mens offeret flygter med masochistiske forventninger. Der er således en gensidig fascination mellem de to parter.

Monstret skal imidlertid ikke kun opfattes som mand og offeret ikke kun som kvinde, og deres forhold afbilder ikke forholdet mellem mand og kvinde, men mere generelt mellem feminine og maskuline følelser (angst og aggressivitet) og fantasier (underkastelse og angreb).

Gysset viser kampen mellem de to positioner, der findes i enhver person uanset køn, og publikum identificerer sig derfor med dem begge. Den ydmygede og forfulgte kvinde tager kampen op og bliver efterhånden monstrets modige og handlekraftige modstander, og især i nyere gyserfilm ender hun ofte som vinder. Hun overlever imidlertid kun ved at aktivere sine maskuline evner, idet de feminine kvaliteter alene ikke bringer hende levende igennem handlingen; og de mænd, der forsøger at hjælpe hende, bliver som regel pacificeret eller forvandlet til dødt kød.



Familien

I de fleste gyserfilm indtager familien en central rolle, ikke blot som ophav til det fortrængte, men også som den scene, hvorpå det rituelle drama udspiller sig. Sammenhængen mellem monster og familie er naturligvis langt fra tilfældig. Freud har i sin tolkning af det uhyggelige vist, hvordan familien forener det

ukendte med det velkendte. Familien er stedet, hvor fortrængninger og idealer skabes, og det er også her, identiteten bliver splittet mellem normal og unormal, god og ond. I film, hvor monstret repræsenterer det fremmede, uhyggelige og ukendte, og familien repræsenterer det trygge og kendte, bliver forholdet mellem dem et opgør med fortiden, der kan antage forskellige former.

I mange gyserfilm er monstret en ydre trussel, der angriber familien, mens den i andre er en del af familien. Derfor møder vi også ofte familien som et mislykket eller umuligt ideal. Familiens problemer kan i nogle gyserfilm manifestere sig meget direkte fx som en abnorm fødsel, hvor en person føder det onde som et meget håndfast resultat af familiens uløste konflikter.

De centrale temaer *identitet*, *køn* og *seksualitet* knytter sig også til familien. Mangel på kærlighed og problemer i opvæksten i forbindelse med barnets selvværd, identitet, køn og seksualitet er i mange gyserfilm de elementer, der skaber de sindssyge mordere. Problemer med hensyn til køn og seksualitet kan også skabe usikkerhed i den voksne person om, hvorvidt man er mand eller kvinde, og resulterer i kønsforvirrede, psykotiske mordere, som det fx sker i gyserfilm som *Psycho* eller *Ondskabens øjne*.

DET MODSÆTNINGSFYLDTE UNIVERS

Konfrontationen mellem monster og offer udspiller sig i de fleste gyserfilm i et ekstremt univers, der er kompromisløst splittet i to uforenelige sider. Den ene side er et idealbillede af den kendte, normale og accepterede verden – samfundets kollektive overjeg; og den anden side er dens vrængende modsætning, et negativt spejlbillede, der truer med kaos og fremkomsten af det kollektivt fortrængte. Mødet med monstret er et psykodrama, en kamp på liv og død, der viser individets og samfundets konfrontation med den fortrængte side af mennesket.

I det hele taget er det et væsentligt kendetegn, at mange gyserfilm er bygget over klart afgrænsede modsætninger. Modsætningerne giver et afslørende billede af vores tabuforestillinger og idealer, hvor stort set alt afvigende er tematiseret som ondt, uhyggeligt og fremmed. Selv i film, hvor vi kun finder enkelte af disse modsætninger, lægger resten sig ofte som en uudtalt forlængelse af handlingens tema.

I de mange film om Frankenstein og Dracula er det fx underforstået, at monstret er skabt af henholdsvis det ubevidste og den unormale syslen med 'pervers' seksualitet. Selvom modsætningen mellem normalitet og monster er skarp og enkel, behøver dens udlægning til gengæld ikke at være det. Gyserfilmens faste indholdsmæssige formel betyder, at der som regel er tre variabler, som man med fordel kan undersøge, når man vil analysere en gyserfilm: Definitionen af normalitet, definitionen af monstret, og definitionen af forholdet mellem normalitet og monster.

Liv	↔	Død
Menneske	↔	Monster
Den naturlige hverdag	↔	Det overnaturlige
Social orden	↔	Socialt kaos
Sund	↔	Syg og sindssyg
Normal	↔	Unormal
'Normal' seksualitet	↔	'Pervers' seksualitet
Dag	↔	Nat
Kultur	↔	Natur
God	↔	Ond

GYSETS UNDERGENRER



DET PSYKOLOGISKE GYS

Den psykologiske gyser er den mest moderne undergenre. Her er monstret et menneske – ofte en seriemorder. Det monstrøse og unormale er *inde i sindet* på et tilsyneladende normalt menneske. Det farlige er psykologien, en indre konflikt i menneskets hjerne.

Psykologisk spænding er et centralt element i enhver gyserfilm. Derfor kan der være noget selvmodsigende i at operere med en særlig undergenre med navnet *det psykologiske gys*. Hvad der først og fremmest adskiller den psykologiske gyser fra de øvrige undergenrer er, at den psykologiske gyser er forankret i en ydre realitet. I modsætning til de øvrige undergenrer accepterer den psykologiske gyser de almindelige fysiske love og nærmer sig den genre, man kalder *thrilleren*. Men mens thrilleren primært fokuserer på spænding, mysterium og opklaring, er den psykologiske gyser kendetegnet ved at lægge hovedvægten på det skræmmende og angstfyldte.

Selvom den psykologiske gyser som regel har en realistisk kerne, kan man ikke uden videre gå ud fra, at genren er realistisk i traditionel forstand. De psykologiske beskrivelser af den menneskelige ondskab kan være langt mere fantastiske end den, vi møder i gysere, hvor der optræder egentlige overnaturlige væsner. Snarere end egentlig virkelighedsskildring er der tale om en slags realistisk afbildning af fantasien. Til gengæld møder man ofte i de psykologiske gysere en social problematik, hvor vores forhold til isolation, stress, vold og magtbalance spiller en dominerende rolle.

Den psykologiske gyser undersøger altså menneskets skyggesider og søger gerne en sammenhæng mellem *det seksuelle* og *det farlige*. Der er som regel noget perverst ved seriemorderens behov for at dræbe. Seriemorderen er næsten altid en mand, og hans ofre er næsten altid kvinder.

TEENAGE-GYSET

William Friedkins film *The Eksorcist* (1973) var ikke blot en af de første film, der præsenterede et almindeligt biografpublikum for splattereffekter, men introducerede samtidig en blodig og dødbringende teenageheltinde. Filmen handler om en dæmons besættelse af en 13-årig pige, hvis besættelse er et rasende oprør imod den undertrykkende voksenverden. Hun spytter på alle autoritetsfigurerne, sin mor, lægerne og præsterne, hun slår dem, brækker sig ud over dem og dræber tre mænd. Den scene, der gjorde det største indtryk på publikum, var sandsynligvis hverken scenen, hvor hun drejer sit hoved 360 grader, eller dén, hvor hun svæver i luften, men scenen hvor hun masturberer med et krucifiks og tvinger sin mors ansigt ned til sit blødende underliv. Hermed var teenagerens blodige seksualitet opdaget.

Den spirende seksualitet, kroppen der forandrer sig og det truende tab af mødommen er alt sammen nyt og skræmmende for teenageren, der har travlt med at gøre oprør mod familien og forældrenes sociale normer. Den seksuelle debut er tabu i familien og er derfor som alle vores seksuelle tabuer et oplagt emne for gysset, hvor det i tidens løb har skabt en række dramatiserede teenagekonflikter.

Allerede de klassiske gyserfilm handler om den fortrængte seksualitet og kroppens forandring. Disse myter er stadig populære, men deres beskrivelser kan godt virke en anelse spage og uinteressante efter moderne standard. Derfor opstod der i 1970'erne en ny type gyserfilm, hvor monstrets handlinger er beskrevet i detaljer, og kropssymbolikken ikke er til at tage fejl af. Splatterelementerne gør det muligt at fortælle eventyret i en moderne version, og flere kritikere har da også peget på, at splattergenren ligner "en slags moderne, overdetermineret pubertetsritual", hvis fysiske og blodige aspekter viser angstfantasier forbundet med teenagekroppen, der pludselig ændrer form, forandrer stemme, bløder og får hårvækst. Dette pubertetsritual er ikke et grundlæggende tema i alle splatterfilm, men siden splatter kom på markedet, har teenageren hærget i splatterregi. Efter *The Exorcist* kom bl.a. film som *Halloween* (1978), *Fredag den 13.* (1980), *A Nightmare on Elm Street* (1984), der alle har teenagere i hovedrollerne som ofre, og alle blev kæmpesucceser på videomarkedet, hvor de yngste teenagere har mulighed for at omgå den aldersmæssige censurgrænse, der findes i mange lande.

Teenagegyseren handler om *teenagere, der bliver dræbt* - i stort antal. Morderen bærer i mange tilfælde maske, en stor kniv eller økse, og der er typisk et *seksuelt motiv*. Teenagere står i overgangen fra barn til voksen og er ved at opdage deres seksualitet. De teenagere, der gør "det forbudte" og har sex med hinanden, kan være sikre på at blive ofre for morderen. Derfor er det fx jomfruen, der kan og skal besejre monstret. Monstret dør dog aldrig rigtigt i teenagegyserne, men vender tilbage i tilsyneladende uendelige fortsættelser, *remakes* og *reboots*..

DET DÆMONISKE (GOTISKE) GYS

I moderne tid spøger årtusinders overtro især i den gysergenre, man kalder det *dæmoniske gys*. Da dæmonerne blev hjemløse i civilisationen, flyttede de fra kirken og folketroen over i fiktionen. Det har betydet, at massekulturens iscenesatte fantasier i vore dage har overtaget rollen som det sted, hvor vores følelser bliver bearbejdet. I takt med at vores tro er blevet stadig svagere, er vores fascination til gengæld blevet stærkere. Det dæmoniske gys er et psykodrama, hvis vigtigste element er seksualiteten, der under dække af det dæmoniske prøver at pervertere, ødelægge og underlægge sig vores verden.

Den dæmoniske (gotiske) gyser er *den klassiske gysergenre*. Det er her, vi møder alle de gode, gamle monstre: Dracula, Frankensteins monster, mumier, varulve og lignende. Den gotiske gyser tager udgangspunkt i 1800-tallets skræklitteratur og er ofte filmatiseringer af romaner fra denne periode. Her er det onde noget eksotisk, der kommer fra fjerne lande. For eksempel Dracula, der er greve og bor på et slot i Transsylvanien i Rumænien. Der er også noget overnaturligt på færde i det gotiske gys, men monstret kommer i højere grad udefra end indefra.

I mange dæmoniske gysere udspiller der sig en kamp mellem godt og ondt, der i virkeligheden er en indre kamp mellem fornuft og seksualitet. Det dæmoniske gys ligner eventyret, der som regel ender med, at den onde bliver straffet, en harmonisk enhed bliver skabt og den 'rigtige' verdensorden genoprettet. Også i det dæmoniske gys bliver det onde som regel udryddet og normaliteten genoprettet, men til gengæld mangler gyset som regel den stærke, modige helt, der får prinsessen til sidst.

Gysets mest populære monster er *vampyren*, der har overlevet i folketroen gennem mere end 5000 år og bl.a. findes i Europa, Asien og Afrika. Vampyren opretholder sin udødelige eksistens ved at suge blod fra de levende. I litteraturen kendes vampyrskikkelsen langt tilbage, men det var først med Bram Stokers *Dracula* (1897), at figuren fik sin moderne udformning. Men monstret kan naturligvis have mange andre udseender, og seksualiteten kan tage andre skikkelser end vampyrens. I mange film optræder monstret som varulve og dæmoner eller har karakter af djævlbesættelser eller egentlige djævelfødsler.

DET VIDENSKABELIGE GYS

I den del af gyset, som man kalder det *videnskabelige gys*, spiller viden og videnskab en central rolle, men rollen kan til gengæld være udformet på forskellige måder. I videnskabelige gyserfilm bliver mennesket angrebet af uhyggelige rumvæsner eller af monstre, der opstået på grund af radioaktive udslip, fysiske eksperimenter, virusepidemier, mutationer eller anden videnskab, der er gået galt. Zombiefilm hører ofte til i det videnskabelige gys, da zombieerne som regel er vækket til live af ukontrollerede virusser, giftige eksperimenter eller lignende ydre konflikter.

Det første og vigtigste videnskabelige gys er historien om videnskabsmanden, eksperimentet, monstret og katastrofen, som vi møder første gang i 1818 i *Mary Shelleys Frankenstein*. Mellem videnskabsmanden og hans skabning kiler dobbeltgængermyten sig ind som et vigtigt træk.

En anden version er historien om den tro kopi af mennesket. Kopien kan være en robot, et menneskeskabt væsen i kød og blod, et biologisk manipuleret afkom eller et rumvæsen, der genskaber sig i vort billede. Et typisk eksempel er Don Siegels *Stjålne kroppe* (1956), hvor det ikke er muligt at kende forskel på mennesket og monstret. Det kan man til gengæld i andre film, hvor det er forholdsvis let at se forskel på det fremmede og det kendte. I disse film er historien den klassiske konfrontationsmodel klædt ud som science fiction.

GYSETS VIRKNING

.....

Umiddelbart er det mærkeligt, at vi frivilligt og som regel med stor fornøjelse betaler penge for at udsætte os selv for skræk og rædsel – oven i købet ofte sådan, at jo mere uhyggeligt, desto bedre synes vi om det. Der er flere forklaringer på dette paradoks.

GYSEREN UDFORDRER VORES TABUER

Ethvert samfund har sine regler og forbudte zoner. Bag den pæne overflade er der emner og problemer, som man ikke taler om og helst vil glemme. Det kan være død, sygdom, sindssyge, misdannelse, psykopater, parasitter, pervers seksualitet, sadisme, kannibalisme – alle kropsdyrkelsens bagsider. Også det sociale liv har sine mørke områder, som vi ikke har lyst til at blive mindet om: isolation, frustration, tomhed, følelsesløshed, familiens opløsning, dobbeltmoral, undertrykkelse, skyld, synd, uværdighed, skrøbelighed, vold, aggression, kærlighedstab osv. Vi har desuden nogle faste normer og autoriteter, som ikke må anfægtes, og vi ser nødigt, at vores fornuftsbetonede indstilling udfordres af det irrationelle, det mystiske eller det onde.

Vi lever på mange måder i en snæver verden, der ikke tillader os at tænke ret meget anderledes end alle andre. Frihed, oprør, eksperimenter og forandring accepteres kun i meget begrænset omfang. Det lægger vi ikke så meget mærke til i hverdagen, for vi lever jo alle under de samme vilkår. Men gysergenren provokerer denne vanetænkning og tillader os at opleve verden sat på spidsen. Her møder vi den uzensurerede virkelighed, hvor kroppe flyder ud, forvandles eller parteres, her er hæslige freaks uden formildende omstændigheder, her er der social og individuel opløsning. Døden lurder overalt – og så er den ofte blot en mystisk overgang til nye verdener. Hverdagen er som et mareridt, intet er helligt. Verden er uforklarlig og uforudsigelig. Samtidig er det rædselsfulde også tiltrækkende og poetisk. Her er der plads til de mest sammensatte følelser, som vi i pænhedens navn prøver at holde adskilt: skræk, humor, medfølelse, ondskab og lyst på én gang.

Dette flertydige, utrygge univers rendyrker gyserne med deres forvredne figurer og scenarier på grænsen mellem drøm og virkelighed, med deres dunkle effektlyde og ubestemmelige lyskilder. Når vi ser gysere, er vi som små børn, der med nysgerrighed og autoritetsforagt afsøger grænser ved at vove os ud i det forbudte.

I GYSEREN AFPRØVES NYE SIDER AF OS SELV

Når vi ser en gyser, lever vi os skiftevis ind i offeret og skurken, og herved opdager og udfolder vi vores skjulte indre verdener. I offerets rolle er vi uskyldige, ubeskyttede og angstfulde som børn. Barnet, der er

blevet forladt af forældrene, omgivet af truende skygger, plaget af løbske fantasier – det er en traumatisk grundsituation, som gyserne formår at genopvække i vores bevidsthed. Modsvarende kan vi også identificere os med monstret eller skurken, og så er det de onde tilbøjeligheder i os selv, vi opsøger. Det egoistiske, asociale og destruktive hører med til den menneskelige natur.

Der er også andre roller, som vi får tilbudt undervejs, og som vi måske nemmere kan identificere os med: den rationelle videnskabsmand, den handlekraftige hjælper, den overtroiske, den advarende osv. Men det er først og fremmest offer- og skurkerollen, som gyserfilmene med stor opfindsomhed lokker os ind i. Med skiftende POV, vekslende billedudsnit og billedopbygning, musik og lydeffekter kan instruktøren præge vores identifikation, men vi kan også i nogen grad selv vælge, hvem vi lever os ind i, og vi kan undervejs skifte mellem offerets og skurkens synsvinkel. Bagefter er vi nogle erfaringer rigere. Vi har lært os selv bedre at kende, og vi har erkendt, at vi ikke står alene med disse tilbøjeligheder. Vi har fået rensset ud i komplekserne, er blevet mere velafbalancerede og har fået mere overskud.

En central side af rollespillet gennemleves i en af gysergenrens kernescener, *forvandlingen*. Den kan man møde overalt, ikke mindst i film om *Dr. Jekyll og Mr. Hyde* og i zombie- og varulve-film. Virkningen kan hænge sammen med, at vi med ubehag ser os selv og andre omkring os undergå forandringer: Man kan blive syg og skifte natur, og trofaste venner kan pludselig svigte os. Alle oplever som barn, hvordan de gode, kærlige forældre brat bliver vrede, ufølsomme eller ligefrem voldsomme. Det kan være sådanne gamle ar på sjælen, vi genopliver ved synet af en pæn mand, der pludselig bliver til et frådende monster. Også en anden barndomsoplevelse kan blive aktiveret: den gradvise opdagelse af en sygdom. Hver gang vi bliver syge, oplever vi kroppen overtage styringen, mens vi frygtsomt følger symptomerne. Når ulvemanden gruer for forvandlingen og chokeres over det mindste, stive hår, kan vi ikke undgå at dele hans frygt, mens den vokser til åben rædsel under den uundgåelige forandring. Men forvandlingsscenen kan også virke lokkende: Her giver vi efter for skjulte tilbøjeligheder, her overskrider vi gængse normer, og det er fascinerende. Her kan pubertetens kropslige forandringer opleves med en blanding af utryghed og forventning.

GYSEREN LUFTER VORES FORTRÆNGNINGER

Ifølge Freud går vi alle rundt med forskellige lyster, navnlig af seksuel art, som vi prøver at holde nede og fornægte. Resultatet er, at de opsamles i vores ubevidste, og hvis undertrykkelsen bliver for voldsom, bliver de til traumer og gør os neurotiske. For at undgå det lufter vi vores lyster, når vi drømmer om natten. Her kan vores dybeste ønsker blive opfyldt, for i drømme er drifterne forklædt, så vores moralske bevidsthed ikke kan genkende dem, og desuden er vi tilbøjelige til at glemme vores drømme og ikke regne dem for noget. Det betyder, at drømmene har en vigtig funktion som en sikkerhedsventil, der tager trykket af de fortrængte lyster.

Gyserfilmene fungerer lidt som drømme. I gyserfilmen møder vi den forbudte seksualitet i forklædt form: Vampyrens blodsugning har ofte karakter af et samleje, overfald minder om voldtægt, kniven associerer til fallos osv. Det er ikke lige det, vi først tænker på, når vi ser filmen, men ubevidst opfatter vi de mange seksuelle undertoner, og derfor kan vores ubevidste lyster tilfredsstilles i hvert fald til en vis grad. Her er det altså en pointe, at gyseren ligger langt fra virkeligheden og forvrænger sit egentlige indhold med fantasifulde og groteske påfund. Kun takket være manglen på realisme kan vi narre vores moralske overjeg og få overtrykket ud af underbevidsthedens kedler.

Denne freudianske synsmåde leverer en slående forklaring på, at vi både føler *skræk* og *lyst*, når vi ser en gyser: Vi forskrækkes, fordi vi genkender vore egne forbudte drifter, som vi kæmper for at holde nede; og vi nyder det, fordi disse drifter for en kort tid sættes fri, mens vi slækker på fortrængningerne. Det er to modsatrettede lag i det ubevidste, der er på spil, og derfor fyldes vi også af to vidt forskellige følelser.

RUTCHEBANE

Gyseren pirrer og underholder os med en tryk uhygge. I en ensformig og kedsommelig verden er der et stort behov for at blive stimuleret og rystet af fantasifulde effekter og spontane følelser, og her er gysergenren leveringsdygtig med sine ekstreme påfund. Den fremkalder de store lidenskaber, der ellers ikke er plads til i vores liv. Ved hjælp af filmens hypnotiske virkninger 'bortføres' vi til en makaber fantasi-verden, hvor alting er på liv og død. Her udsættes vi for et sansebombardement, og vi reagerer uvant kropsligt med ryk, sved, kuldegysninger, latter, gisp og hjertebanken. Her kan vi nemlig for en gangs skyld lukke op for hele følelsesregistret; vi kastes rundt mellem mange og stærke fornemmelser, så vi virkelig føler os i live, intenst og nærværende. Det kan vi gøre, fordi det hele afvikles under trygge former. Vi oplever det i fællesskabet i biografmørket eller i hjemmet foran fjernsynet, ofte ligefrem i faste, rituelle rammer. Der er jo også bare tale om en film, fiktion, og jo værre handlingen udvikler sig, desto rarere er det at vende tilbage til virkeligheden bagefter.

Nogle gysere er demonstrativt urealistiske, og deres uhæmmede fantasi og forbløffende effekter gør det hele dejligt virkelighedsfjernt. Hertil kommer, at gysergenren har så faste koder, at vi så at sige altid føler os på kendt grund. Handlingen følger gerne samme skema fra orden over kaos til en ny, tilkæmpet orden. Personerne er i reglen typer (det onde monster, det uskyldsrene offer osv.). Scenariet er for det meste mørkt og labyrintisk med skarpe slagskygger. De dramatiske højdepunkter markeres med hektisk montage, ultranær, skæve vinkler, kælkede linjer, ildevarslen musik osv. Det er disse gentagne rammer, der gør os så trygge, at vi overhovedet kan udholde gysene og hermed opleve de store følelser. Ligesom i en rutsjebane kender vi turen, og vi ved, at der ikke er nogen reel fare. Netop derfor kan vi udsætte os for de halsbrækkende sving og nedkørsler, som er så stimulerende i en sløv hverdag. Og både i rutchebanen og i gyserbiografen er det helt i orden at skrike uhæmmet.

MODEL TIL ANALYSE

Genre

- Hvordan ses det i citatet, hvilken genre vi har med at gøre? Forekommer der ikonografiske elementer, der er karakteristisk for genren?

Plot og struktur

- Lav en oversigt over citatets handling.
- Hvilke scener består citatet af? Hvilke typer af scener er der tale om? Hvilken funktion har de enkelte scener i citatet?
- Hvilken sammenhæng er der mellem scenerne (kronologisk/spring i tid)? Er der nogen form for dramaturgisk udvikling i citatet? (tegn evt. spændingskurve)
- Forsøg at bestemme citatets placering i filmen - fx i relation til berettermodellen.

Miljø og personer

- Hvor og hvornår udspiller filmens handling sig?
- Hvilke personer optræder i citatet? Hvordan er de indbyrdes relationer mellem personerne?
- Optræder personerne i bestemte roller (offer, monster, hjælper osv.)? Anvend evt. aktantmodellen som udgangspunkt for en gruppering af personerne. Hvordan er dette evt. markeret filmisk?
- Giv en karakteristik af de vigtigste personer.

Det filmiske sprog

- Hvilke overordnet filmsproglige virkemidler anvendes i citatet? Vær bl.a. opmærksom på indstillingernes længde, klippertypen, billedudsnit og perspektiv, forholdet mellem billedside og lydside osv.
- Giv med baggrund i iagttagelserne en sammenfattende karakteristik af filmens overordnede stil.

Tema og holdning

- Hvad er temaet i citatet, og hvilken holdning til temaet kommer til udtryk?
- Hvilken slags gyserfilm er der tale om? Hvordan udnyttes genren i citatet?

Perspektivering

- Kan citatet perspektiveres til andre gyserfilm, fx i forhold til emne, tema, holdning og filmisk stil?