

Gys i underholdning, formidling og fællesskaber: Et praksisperspektiv fra skræmmevirksomheden Dystopia Entertainment

Jonas Vázquez Bøgh

Hvorfor er nogle personer villige til at betale gode penge for at blive skræmte? Det virker paradoksalt, da gys og uhygge ofte er associeret med uønskede følelser såsom frygt, usikkerhed og utilpashed. På trods af dette har vi i eventvirksomheden Dystopia Entertainment haft stor succes med at specialisere os i at bruge gysen som et værktøj til at skabe positive oplevelser og glæde, men også til at styrke fællesskaber, fremme læring og personlig udvikling. Udover at vække stærke følelser som frygt, gru og afsky, kan gysen skabe glæde, give selvindsigt og styrke sociale bånd – og kan endda være et vigtigt pædagogisk værktøj.

Gys, horror, underholdning, fællesskab, formidling

Et gyseligt fællesskab

Dystopia Entertainment er en virksomhed og et fællesskab baseret på frivillige ildsjæle centreret omkring Vejle, som laver horror-baserede interaktive oplevelser: alt fra horrorlabyrinter til forhindringsløb, udstillinger, workshops, firma-arrangementer mm. Centralt for disse oplevelser er altid, at gæsten er i centrum og skal føle sig som hovedpersonen i sin egen gyserfilm eller -fortælling. Vores første såkaldte 'haunted house', også kendt som spøgelseshus eller horrorlabyrint, åbnede i efteråret 2014, og siden da har vi skræmt over 100.000 gæster over hele landet; bl.a. i Tivoli Friheden, kælderen under FÆNGSLET i Horsens, på kongeslottet Koldinghus og en nedlagt fabrik i Mørkedalen i udkanten af Vejle. I 2019 fik vi en 5. plads ved Danmark Har Talent og i 2020 vandt vi Vejle Kommunes Kulturpris.

Siden vi grundlagde Dystopia Entertainment i 2014, har vi haft over 1.000 frivillige hos os, og det er netop disse frivillige som er det bankende hjerte i foretaget - uden dem ingen gys! Vores frivillige er en meget broget flok af folk i alderen 5 til 90 år. Modsat, hvad de fleste tror, er flertallet af vores frivillige (omkring $\frac{2}{3}$) kvinder, og flertallet er unge mennesker - enten teenagere eller i 20'erne. Nogle har aspirationer om at blive professionelle skuespillere eller makeup-artister, imens andre har en passion for at skræmme. Nogle elsker gys og horror - andre tør ikke selv opleve vores egen horrorlabyrint. Med de mange forskellige persontyper og baggrunde er der dog én ting, som binder os sammen: fællesskabet. Det sociale element i at mødes over 100 frivillige aften

efter aften og være sammen om at skabe skræmmende gode oplevelser for andre er det bånd, som binder os sammen.

Fællesskabet er vokset støt gennem årene og de frivillige har knyttet stærke venskaber, fundet kæresten og ægtefæller, ja sågar fået børn med hinanden. De frivillige har kærligt døbt fællesskabet *Dystopia-familien*. Det er en familie med brede rammer og højt til loftet, som deler et fælles værdisæt af inklusion og forståelse.

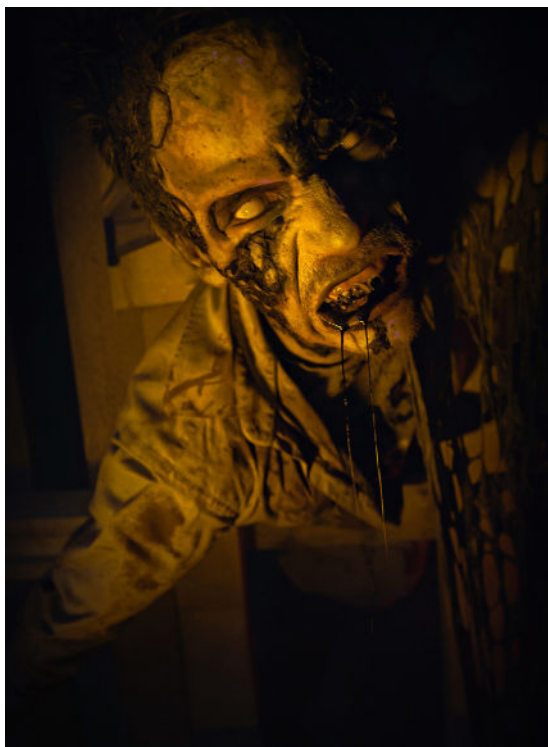


(Foto: Thomas Vahlkvist)

Skræmmende god underholdning

Hvert efterår besøger tusindvis af gæster en nedlagt fabrik i Mørkedalen i udkanten af Vejle, hvor de træder ind i en forfærdelig verden fuld af død og dårligdom. Det er en bred vifte af besøgende, fra teenagere til pensionister, med en gennemsnitsalder på 28 år. Vi har ofte besøg af skoler og ungdomsklubber, som kommer i busser, og lidt over halvdelen af vores besøgende er kvinder. Gæsten kan for en stund lægge hverdagens problemer og bekymringer på hylden og fordybe sig i dette nye univers og deres rolle i det. I begyndelsen af pandemien spekulerede vi på, om al den sygdom og død ville afskrække gæsterne fra at besøge os, eftersom de havde nok uhygge i deres dagligdag; men det viste sig ikke at være tilfældet. Vi oplevede faktisk en endnu større interesse for at blive skræmt, hvilket muligvis kan skyldes, at gæsten oplever vores haunted house som en form for afløb for frustrationer og negative følelser. I vores horrorlabyrinth kan en fare let identificeres som eksempelvis en zombie eller et kemisk våben, og ens følelser kan således kanaliseres imod dette.

Vi har i vores events stort fokus på gæsternes interaktion og tænker altid på, hvordan vi kan få dem til at leve sig så meget ind i oplevelsen som overhovedet muligt. For at højne indlevelsen skal gæsterne udføre en mission - eksempelvis redde en forsker, der er taget til fange eller skaffe noget livsvigtig medicin. Gæsterne tales til som om de har en bestemt funktion i det narrativ, vi har skabt, eksempelvis nye rekrutter, og skuespillerne gør således hvad de kan for at drage gæsterne ind i universet og bibeholde dem der under hele oplevelsen for optimal fornøjelse. Som endnu et dramaturgisk værktøj får gæsterne ofte udleveret noget beklædning eller en genstand af afgørende betydning, som også er med til at drage dem mere ind i fortællingen. Vi har desuden stort fokus på hyper-realisme i vores kulissedesign for at opretholde illusionen om en troværdig verden. De nævnte tiltag har som funktion, at gæsterne skal glemme, at de er i en teaterforestilling og i stedet tro, omend momentant, at de befinder sig midt i en anden verden, hvor de selv har mulighed for at påvirke historien. I sidste ende er det dog op til gæsten selv, hvor meget de vil leve sig ind i oplevelsen og hertil er der en række kognitive og adfærdsmæssige strategier, som kan højne oplevelsen. Disse strategier inkluderer bl.a., at gæsten fortæller sig selv, at oplevelsen er virkelig og dermed kognitivt forsøger at fjerne sine egne mentale barrierer og forbehold. Eftersom viljen til at leve sig ind i en oplevelse er af afgørende betydning for, i hvor høj grad man er i stand til dette, beder vi alle vores gæster "leve sig så meget ind i oplevelsen som muligt for at få den bedste oplevelse".



(Foto: Jacob Papsø)

Man kan få indblik bag det blodige forhæng, når vi bl.a. holder foredrag, rundvisninger og workshops for at udbrede og formidle, hvad vi laver. Vi har således udviklet en haunted house workshop, hvor deltagerne selv skal designe, bygge og afvikle et spøgelseshus, under vores vejledning. Workshopen finder enten sted i vores nedlagte fabrik i Mørkedalen, eller vi kommer ud til deltagerne med alle nødvendige remedier såsom dekoration, kostumer, makeup, teknik mm. Gennem årene har vi afholdt workshopen for folkeskoler, efterskoler, gymnasier og virksomheder – selvfølgelig i et omfang, format og skræmme-niveau, som er tilpasset aldersgruppen.

Ud over at underholde samt give et indblik i processen bag et skabe et spøgelseshus, fungerer haunted house workshopen som en teambuilding-øvelse, der på meget kort tid har vist sig at kunne ryste deltagerne sammen, styrke sammenholdet og de sociale relationer samt sætte turbo på kreativ problemløsning og samarbejde.

Gyset som formidlingsværktøj

Vores første samarbejde med et museum var Haunted Castle, som vi opførte på Koldinghus i 2018, 2019 og 2020. Anslaget til samarbejdet var, at Koldinghus søgte en ny måde at formidle deres historie på, der henvendte sig særligt til det unge publikum, som de havde haft svært ved at nå ud til. Konklusionen på deres undersøgelse var, at horror var en oplagt indgang til at nå deres ønskede segment, og at vi, i Dystopia, var de optimale samarbejdspartnere. Dette var startskuddet på et 3-årigt samarbejde, hvor vi via moderne fortælle teknik, special effects og special-designet lyd- og lysinstallationer skræmte omkring 12.000 gæster og samtidig formidlede Koldinghus' rige historie. En faktor, som gør horror særlig velegnet til formidling, er, at skræmmende oplevelser har en tendens til at blive husket bedre. Det virker logisk, eftersom en farefuld oplevelse burde få personen til at undgå en lignende oplevelse i fremtiden eller huske, hvordan man skal reagere.



(Foto: Thomas Vahlkvist)

Dystopia har også et aktuelt samarbejde med Museum for Forsyning og Bæredygtighed i Dronninglund. Her er vi dykket ned i de danske folkesagn og har lavet den første interaktive horror-udstilling i Danmark: "GYS: Væsner i Mørket". I denne udstilling har vi haft fokus på mørkets rolle i fortidens bondesamfund og på, hvordan lys, skygger og silhuetter har haft indflydelse på de historier og karakterer, som er blevet opdigtet samt deres betydning for bondesamfundet. En af de primære tanker bag den interaktive installation har været, at man selv er med til at frembringe fordums mønstre med en håndholdt fakkel, som oplyser vejen. Som sløjfe på oplevelsen er der en interaktiv touch-skærm, hvor en horrorforsker fortæller om gysets paradoks og dets rolle i bondesamfundet, hvor uhyggelige historier ikke bare var tidsfordriv, men en form for abstrakt pædagogik! Før der var kunstig belysning, mødtes man rundt om langbordet, tændte tællelyset, som fortrængte lidt af mørket, og lyttede til drabelige historier om ellefolket, skiftinger, mosekonen, åmanden og mange flere. Disse fortællinger var ikke bare gode historier - de havde til formål at være adfærdsregulerende for dem, der lyttede og var således en form for tidlig pædagogik. I fordums tid kunne en tur gennem skoven om natten nemlig være behæftet med en del farer. Man kunne være så uheldig at støde på landejevsrøvere, ulve eller værre... At kunne afskrække individer i en husstand eller et samfund fra at udsætte sig for denne fare var derfor et vigtigt værktøj, til at beskytte dem, man havde kær.

Gysets magi for unge med diagnoser

Blandt de frivillige i Dystopia er der en overrepræsentation af unge, som tidligere har haft svært ved at være en accepteret del af et fællesskab. De har eksempelvis været udsat for mobning eller haft vanskeligt ved at finde venner og fælles interesser med klassekammerater. I Dystopia-familien bliver de ikke bare accepteret - ofte blomstrer de op! Vi kan således berette om unge med adskillige diagnoser, der har mødt op hos os, usikre og i tvivl om, det var noget for dem, og som er kommet ud af deres skal og har åbnet op overfor andre på måder, der før var utænkelige for dem. Vi har frivillige, der kæmper med alt fra autisme og Tourettes til angst, OCD og PTSD, som har fundet tryghed og accept i vores brogede fællesskab. Som arrangør er det utrolig bekræftende at opleve, hvad Dystopia betyder for disse unge, samt følge dem i deres rejse og personlige udvikling.

Hvad er det, som gør skræmmende underholdning særlig velegnet til at inddrage og transformere unge med diagnoser? Muligheden for at træde ind i en karakter og være en anden person (eller et monster) gør sig også gældende for andre former for teater, men vi tror, at en af de ting, der adskiller horror fra traditionelt teater, bl.a. er, at man som skræmme-skuespiller ofte har mulighed for at bryde med sociale normer og udvise adfærd, som normalt ikke er socialt accepteret. Man bliver tilmed opfordret til denne form for grænseoverskridende opførsel af instruktørerne og 'belønnet' af gæsterne med deres skrig. Mange af vores skuespillere siger, at de finder det utroligt befriende at kunne have denne form for afløb for deres følelser, og nogle bruger horror-skuespillet som en måde at håndtere stress, angst, og hvad der ellers tynger dem i dagligdagen. Som eksempel kan nævnes en ung mand, som lider af Tourettes, der giver udslag i hyppige fysiske tics. Disse tics manifesterer sig ofte som vilde armbevægelser og knipsen med fingrene samt ryk med hovedet. På trods af denne udfordring er den pågældende skuespiller i stand til at spille en rolig karakter, som er komplet fri for tics - sågar stoiske roller, som kræver selvkontrol og meget kontrollerede bevægelser. Muligheden for at blive en anden person fjerner simpelthen hans fysiske tics - ikke kun imens skuespillet er i gang, men op til flere dage efter.

Et andet aspekt, som vi tror er afgørende for, hvorfor de unge drages til vores fællesskab, er den sociale accept de møder. Eftersom vi arbejder med ofte meget voldsomt og blodigt indhold, er det som om, diagnoser træder i baggrunden for de, ofte groteske og grænseoverskridende, scener vi udspiller. Når man eksempelvis iklædes og sminkes til at ligne en gal øksemorder eller en zombie, er de personlige forskellighederne pludselig ikke så store. I stedet bliver fokus det, som binder os sammen: fællesskabet og jagten på det perfekte gys.

Gyset rummer således en vifte af muligheder, bl.a. opbyggelse af fællesskaber og inklusion, underholdning og nydelse, formidling af historie og viden, adfærdsregulering, personlig udvikling og hjælp til håndtering af kliniske diagnoser.



(Foto: Jacob Papsø)

Gysets muligheder er enorme - det er på høje tid, at vi for alvor gør brug af det.

**Jonas Vázquez Bøgh, Architect of Fear og cand.scient.,
Dystopia Entertainment**