

# Skræmt til vid og sans - Evolution og udvikling i den uhyggelige børnefortælling

**Laura Bjerre Schwalbe**

Denne artikel analyserer *Coraline* (Selick 2009), *Chibiro og Heksene* (Miyazaki 2001), *Pinocchio* (Luske et al. 1940) og andre børnefilm med uhyggelige temaer fra et biokulturelt perspektiv. Populære børnefilm involverer ofte voldsomme og uhyggelige temaer, hvor unge og forsvarsløse hovedpersoner gennemlever traumatiske tab og livsfarlige udfordringer. Denne artikel argumenterer for, at børn fascineres af film, der portrætterer de overlevelsesmæssige udfordringer, som gør sig særligt gældende i barndommen. Ved at skildre unge og naive hovedpersoner i rædselsvækkende situationer, aktiverer filmene de biologiske mekanismer, som gør sig særligt gældende, når børn begynder at bevæge sig væk fra deres forældre og tackle livets udfordringer alene. Trods de uhyggelige billeder er børnene i stand til at tilsidesætte frygten, så de kan eksperimentere med reaktionsmønstre, overlevelsesstrategier og svære følelser.

**Emneord: børnefilm, uhygge, biokultur**

## Introduktion

Selvom børnefortællinger sjældent forbindes med den rædsel, som man kender fra gyserserier, spiller frygt og uhygge ofte en central rolle i børns historier. Børns egne, spontane lege er spækket med fjender og flugtscenarier ('Bjørnen sover', 'Jorden er giftig' og fangeleg), hvor børnene selv finder på farlige og uforudsigelige situationer, som skal overvindes eller undviges for at undgå dødelig fare. Og hvor film henvendt til voksne publikummer omhandler et bredt spektrum af livets små og store problemer, er hovedpersonerne i børnefilm ofte unge, naive og sårbare figurer, som konfronteres med monstre, fremmede fjender eller overlevelse i den vilde natur.

Selvom det ligger os nært at beskytte børn fra medier, som skræmmer dem, lader der altså til at være større kræfter på spil, som tiltrækker selv små børn til det uhyggelige - trods frygten, som følger med, og på trods af det faktum, at det moderne barn lever et hverdagsliv langt fra rovdyr og lignende farer. Det skaber grobund for en række spørgsmål: Hvordan kan det være, at børn er så fascinerede af narrativer, som skræmmer dem? Hvorfor lader uhyggelige temaer til at være særligt hyppige i børnefortællinger? Og er der nogle udviklingsmæssige fordele i at lade børnene forføres af frygten? Det er spørgsmål, som denne artikel giver

et bud på. Artiklen bygger på en evolutionsbiologisk tilgang og afdækker først resultater af den eksisterende forskning om børns tiltrækning af det uhyggelige. Dernæst præsenteres den biokulturelle tilgang til børnenarrativer og hvorfor den er velegnet til at besvare spørgsmål om børns forunderlige fascination af det uhyggelige. Til sidst gennemgår jeg en række eksempler på skræmmende børnefilm for at illustrere deres tiltrækningskraft og effekt samt give et muligt bud på, hvilke udviklingsmæssige fordele de kan tilbyde børn.

### Hvorfor kan børn lide uhyggelige fortællinger?

Selvom uhygge er et hyppigt element i børneunderholdning, har kun få studier undersøgt børns særlige fascination af det uhyggelige. I stedet har litteraturen primært søgt efter en generel forklaring på uhyggens tiltrækningskraft for både børn og voksne. Én ældre teori, opstillet af Dolf Zillmann, beskriver, at en stor del af den nydelse, som opleves i forbindelse med uhyggelige film, findes i samspillet mellem spænding og forløsning – den store følelse af eufori og lettelse, når en uhyggelig og spændingsfuld historie når sin lykkelige slutning (Zillmann 1980, Zillmann, Hay og Bryant 1975). Tiltrækningen af det uhyggelige er dermed ikke så meget bundet i de uhyggelige elementer i historien, men nærmere den lykkelige slutning, som beskueren inderligt har ønsket sig. Denne teori blev undersøgt på børn i et studie foretaget af medieforskerne Cynthia Hoffner og Joanne Cantor i 1991, hvor man testede børns reaktioner på uhyggelige filmsekvenser. Det viste sig, at børnene kunne lide filmsekvenserne, uanset om de endte lykkeligt eller ej. Det peger på, at børn fascineres og tiltrækkes af frygten i sig selv, når de opsøger uhyggeligt indhold. Andre teorier indebærer, at skræmmende scener giver beskueren en følelse af spænding og rus, som i sig selv er belønnende og dermed motiverer børn og voksne til at se videre (Tamborini 1991). Som børn bliver ældre, vokser deres interesse for spænding og uforudsigelighed, og uhyggelige film tilfredsstillende disse behov og giver børnene en nydelsesfølelse (Tamborini og Stiff 1987).

Selvom denne positive spændingsrus meget vel eksisterer og beskriver den psykologiske belønning, som skræmmende indhold udløser, formår den eksisterende forskning ikke at forklare, hvorfor skræmmende fiktionsoplevelser kan opleves som positive, og hvorfor de i så høj grad opfattes sådan af børn. Det er her en evolutionær tilgang graver et spadestik dybere. En evolutionær tilgang kan, med sine rødder plantet i naturvidenskaben, bidrage med værdige bud på hvorfor følelser som frygt optræder i mennesket, hvilke konkrete problemer frygten er sat i verden for at løse og hvorfor vi er skruet sammen til at opsøge frygten i fiktionens verden. Evolutionspsykologi kan i kombination med udviklingspsykologi kaste lys på de konkrete udfordringer, som særligt børn har stået overfor, og hvordan disse udfordringer reflekteres i den underholdning, som tiltrækker børn. Med udgangspunkt i den litterære darwinisme argumenterer jeg i denne artikel for, at børn særligt fascineres af film, som formår at portrættere udfordringer med særlig evolutionær relevans i barndommen, og at børns

udviklede psykologi ansporer dem til at opsøge selv rædselsvækkende scener, så de kan få udbytte af de livsvigtige lektier, disse historier byder på.

Den litterære darwinisme er en relativt ny tilgang til litteratur (som dog med lethed kan overføres til andre medier), der undersøger, hvordan menneskets fiktive historier er formet af vores evolutionære fortid. Det er en tilgang, som kombinerer viden og metoder fra traditionelt set 'hårdere' videnskaber og humaniora, og et af hovedargumenterne i den litterære darwinisme er, at "reproduction is at the heart of literature" – præcis som reproduktionen er det for alle levende organismer (Gottschall 2003, 262). Opfattelsen blandt litterære darwinister er, at vi som mennesker skaber og forbruger fortællinger, fordi der er overlevelsesmæssige fordele i dem, navnlig at fiktionshistorier kan give os forhåndserfaringer med situationer, som vi sjældent oplever (Carroll 2006, Boyd, Carroll og Gottschall 2010). Vi er altså udviklet til at skabe og forbruge kunst, fordi kunst og fiktion er i stand til at udvide vores forståelse af verden – hvilke situationer, vi kan løbe ind i, og hvordan vi kan vælge at reagere på dem. Men kunst giver os ikke kun indsigt i forskellige situationer og handlemønstre, men også andre menneskers følelser, tanker og intentioner. *Theory of mind*, evnen til at aflæse andre menneskers tanker og følelser og forstå dem som separate fra ens egne, manifesterer sig i den tidlige barndom og har haft afgørende betydning for menneskets evne til at indgå i sociale sammenhænge gennem evolutionen (Boyd 2009, Carroll 2004). Og denne evne kan også bruges i mødet med fiktionen, hvor vi er i stand til at leve os helt ind i hovedpersonens følelsesliv. Når fiktionen ofte fokuserer på adaptivt afgørende scenarier i menneskelivet, såsom overlevelse, pardannelse og social konflikt, giver den os altså mulighed for at eksperimentere med scenarier, som vi sjældent erfarer i virkeligheden - og det brede spektrum af tanker, følelser og holdninger, som følger med (Carroll 2006, Clasen 2017).

Gennem evolutionen har det altså ifølge den litterære darwinisme givet bedre chancer for overlevelse og reproduktion, hvis man har været i stand til at tage ved lære af kunstens fortællinger og anvende disse erfaringer i det virkelige liv. Derfor har vi udviklet en særlig appetit for kunst – også uhyggelig kunst, som har særligt fokus på fare og overlevelse. I stedet for kun at udsætte sig selv for hjertevarme fortællinger eller sjove komedier, har mennesket udviklet en særlig interesse for historier, der omhandler livsvigtige temaer. Ydermere har mennesket udviklet en særlig evne til at tolerere de skræmte eller smertefulde følelser, sådanne historier fremprovokerer, fordi udbyttet af historien vejer tungere end ubehaget (Grodal 2007b). Derfor giver det mening at læse og forstå de historier, som børn og voksne tiltrækkes af, ud fra de evolutionsrelevante lektier og erfaringer, de giver videre.

Dog er den litterære darwinisme ikke en tilgang, som kun fokuserer på biologiens påvirkning af kulturen, men også hvordan natur og kultur spiller sammen i den kunst, vi forbruger. Joseph Carroll og Torben Grodal foretrækker at kalde det en

'biokulturel' tilgang, som betragter kulturen som bestående af flere lag: Nogle lag er bestemt af biologiske processer over millioner af år, hvor andre sker hurtigt (Grodal 2008, 2007a). Ser man tilbage på børnekultur gennem historien, vil man helt naturligt opdage kulturelt og historisk betingede elementer, som skiller fortællingerne ad. Ældre eventyr som H.C. Andersens *Klodshans* fokuserer på hierarki og klasseskel, hvor nyere børnefilm som *Wall-E* (Stanton 2008) italesætter en nutidig bekymring for miljøet. Og populære børnehits som *Cars* vinder sandsynligvis også en stor del af sin popularitet på sine legetøjslignende køretøjer, som mange børn i den vestlige verden hurtigt kaster deres kærlighed på. Men argumentet er, at der befinder sig nogle underliggende, biologiske interesser i enhver populær fortælling, som giver historien en grundlæggende evolutionær relevans. *Klodshans* handler om partnervalg, *Wall-E* om altruisme og overlevelse, og *Cars* spiller på vigtigheden af at tilhøre en gruppe. Jo bedre en fortælling er til at aktivere sådanne grundlæggende interesser, des mere effektiv vil fortællingen være (Grodal 2009).

### Barnets særlige udfordringer

Men hvorfor er der så mange skræmmende og livsvigtige fortællinger i netop børnefilm? Hvor film henvendt til voksne publikummer omhandler et bredt spektrum af livets små og store problemer, lader børnefilm til at være særligt optaget af alvorlige farer. Hovedpersonerne er ofte unge, naive og sårbare figurer, som konfronteres med mønstre, fremmede fjender eller overlevelse i den vilde natur. Hvis mennesket tiltrækkes af evolutionsrelevante fortællinger, så er børns store interesse for det uhyggelige sandsynligvis relateret til særlige overlevelsesudfordringer i netop barndommen. Og forskningen peger faktisk også på, at barnets hjerne har udviklet et særligt fokus på overlevelsesscenarier - og det hele starter med leg.

Historiefortælling og leg er nært forbundne tilpasninger. Faktisk betragter Brian Boyd historiefortælling som en videreudvikling af leg, også selvom barndommens lege kan virke banale sammenlignet med de avancerede fortællinger, en voksen hjerne kan producere. Men Boyd forklarer, at begge aktiviteter aktiverer de kognitive egenskaber, som skelner mellem fantasi og virkelighed, hvorved vi kan eksperimentere med detaljerede fantasiverdener. Boyd beskriver 'pretend play' som en aktivitet, der opstår spontant i barndommen, og som lader børn skubbe til grænserne for, hvad de kender fra den virkelige verden (2009). Overnaturlige væsner, ødelæggelse og andre ekstreme elementer er typiske i børns egne fortællinger, fordi de bryder med den virkelighed, børnene kender, hvilket hjælper dem med at huske fortællingerne bedre (2009, 184). Men sådanne fortællinger hjælper dem ikke kun med at udfordre deres forståelse af verden og dens muligheder. Leg lader også børn aktivere særlige tilpasninger, som de sjældent får lov til at afprøve i den virkelige verden.

Fangeleg er en type indirekte narrativ, hvor barnet leger, at det bliver jagtet af noget farligt - eller selv er på jagt. Her forklarer Francis Steen og Stephanie Owens, at fangeleg giver barnet mulighed for at øve sig på handlingsmønstre i jagtsituationer, som det sjældent overlever i virkeligheden (2001, 293). Dermed vil barnet gennem leg være bedre forberedt hvis situationen rent faktisk opstår. Argumentet er, at fangeleg er en tilpasning, som er opstået grundet behovet for at træne den motorik, som jagtsituationer kræver - og jo flere gange legen gentages, des bedre bliver flugtevnerne (Boyd 2009, 180). Der er naturligvis en vis risiko forbundet ved at lege - og den adrenalin, som suser gennem kroppen under den fiktionelle flugt simulerer også ægte frygtfølelser - men sådanne risici og følelser tolereres (eller ligefrem nydes) for på bedste vis at drage fordel af de livsvigtige erfaringer, legen indebærer (Grodal 2007b, 100). Børn er altså optagede af uhyggelige eller spændingsfulde børnelege som fangeleg, 'Bjørnen sover' eller 'Jorden er giftig', fordi de muliggør vigtige, adaptive erfaringer, som mennesket har udviklet sig til at opsøge tidligt i livet.

Men hvad siger forskningen egentlig om, hvad børn er bange for? Et af de hyppigste fund er, at især mindre børn beskriver en frygt for monstre eller andre rovdyslignende væsner, som ofte dukker op i børns mareridt omkring 4- til 6-årsalderen og er allermest udbredt mellem de 7- til 9-årige (Muris 2007, 7). Frygten dukker op tidligt i livet, og børnene er i stand til at beskrive deres fantasimonstre i detaljer, ofte som glubske væsner med skarpe kløer og tænder, som lurker i mørket og venter på at gå til angreb (Boyer og Bergström 2011, 1035). Yngre børn er i det hele taget særligt opmærksomme og optagede af dyr, som kan forvolde dem skade, og Boyer og Bergström pointerer også, at børn har en tendens til at overvurdere, hvor intelligente, farlige eller aggressive dyr er - selv relativt fredelige dyr som får og geder (ibid.). Udover en frygt for dyr, udtrykker mindre børn generelt en frygt for at komme alvorligt til skade, enten ved at falde og slå sig, at brænde sig eller lignende, og studier, som har undersøgt børns angstproblemer, har fundet en udbredt tendens til separationsangst (Michiel Westenberg et al. 2004, Weems og Costa 2005). Børn frygter altså ofte at komme fysisk til skade - enten ved at blive angrebet af et dyr, komme ud for en ulykke eller at blive væk fra en beskyttende mor eller far. Forskningen peger endvidere på, at der sker et udviklingsmæssigt skift omkring de tidlige teenageår, hvor frygten går fra at være mindre bundet til de fysiske farer til at koncentrere sig mere om sociale trusler som mobning og eksklusion (Michiel Westenberg et al. 2004, Weems og Costa 2005, Boyer og Bergström 2011). Frygtforskningen viser altså en udbredt frygt for monstre, fysiske farer og separation i barndommen, som gradvist erstattes af mere socialt funderede frygtscenarier med alderen.

Og det giver faktisk rigtig god mening, når man sammenholder disse resultater med børnenes evolutionsmæssige udfordringer. Barnets frygt for rovdyr, fysiske skader og separation fra forældrene er alle forbundne ifølge John Bowlbys tilknytningsteori - en teori, som beskriver den stærke, biologiske binding

mellem forælder og barn (1984). Selvom tilknytning har mange fordele, har hovedformålet, ifølge Bowlby, netop været at beskytte det lille og forsvarsløse barn mod rovdyr (Konner 2010, 227). Det er en mekanisme, som holder barnet tæt på sin mor og far, især når barnet er gammelt nok til at udforske sine omgivelser på egen hånd. Det forklarer de voldsomme følelsesmæssige reaktioner børn har på adskillelse og i særdeleshed også børns særlige agtpågivenhed over for dyr. Selvom de fleste nutidige børn lever trygge og sikre tilværelser langt fra den farefulde natur, har barnet evolutionshistorisk set været et oplagt offer – og derfor har barnet udviklet sig til at undgå netop disse farer. Frygten for fysiske farer og rovdyr topper omkring 4-8-årsalderen – netop det tidspunkt, hvor barnet først begynder at udforske sine omgivelser alene (Muris og Field 2011, 80). Menneskehjernen har også udviklet sig til at registrere evolutionært relevante farer særligt hurtigt. Et studie foretaget af Soares et al. demonstrerede, at billeder af slanger og edderkopper registreres og genkendes hurtigere end billeder af for eksempel svampe (2014). Det har nemlig givet mennesket mulighed for at reagere hurtigere på eventuelt livsfarlige angreb.

Alt dette er ikke kun interessant fra et evolutionspsykologisk perspektiv. Det kan også være med til at forklare børns generelle tiltrækning af uhyggelige historier. Men kan der udpeges konkrete eksempler på børnefilm med uhyggelige temaer? Hvordan taler de til barnets evolutionstilpassede mekanismer? Og hvilket udbytte får børn helt konkret ud af sådanne film? I det følgende giver jeg eksempler på, hvordan udvalgte børnefilm taler direkte til børns evolutionære udviklingspsykologi samt hvordan de giver børn en mulighed for at eksperimentere med faresignaler, frygtovervindelse og *theory of mind* i mødet med det uhyggelige.

### Analyseeksempler – Coraline, Chihiro og Heksene og Pinocchio

Et af de hyppigste uhyggelige temaer i populære børnefilm er, at hovedpersonerne mister kontakten med deres mor og far på dramatisk vis, hvorefter de må navigere rundt i verden helt alene. Denne dynamik kendes fra Disney-favoritter som *Bambi* (Hand 1941), *Find Nemo* (Stanton og Unkrich 2003), *Dumbo* (Sharpsteen et al. 1941), *Alice i Eventyrland* (Luske et al. 1951), *Den Lille Havfrue* (Musker og Clements 1990) og *Vaiana* (Musker og Clements 2016), og effekten bliver kun tydeligere i børnefilm, som for alvor dyrker det uhyggelige. *Coraline* (Selick 2009), *Chihiro og Heksene* (Miyazaki 2003) og *Pinocchio* (Luske et al. 1940) er gode eksempler på film, som anvender narrative og visuelle virkemidler til at lege med den fine balance mellem barnets tilknytning til forældrene og barnets voksende dragelse mod spænding, eventyr og uafhængighed.

*Pinocchio*'s åbningsscene placerer barnets tilknytning til sin forælder helt centralt i fortællingen, hvor den gamle Gepetto nænsomt snitter en dukkesøn i træ. Selvom drengen er lavet i træ, opleves scenen som en art alternativ fødsel, hvor en

yndig dreng med et stort, rundt hoved, udtryksfulde øjne og runde kinder bliver bragt til live af en omsorgsfuld far. Pinocchio, som netop er ved at lære sin nye krop at kende, bevæger sig forsigtigt og usikkert rundt med en begrænset motorik – helt som et barn, der lærer at gå. Pinocchio har netop den type babyagtige træk, som aktiverer menneskets omsorgsinstinkter og giver beskueren lyst til at beskytte og drage omsorg for denne lille dreng – en kapacitet, som eksisterer i både børn og voksne (Glocker et al. 2009, 262, Grodal 2009, 29). Alle disse elementer kommunikerer, at Pinocchio behøver sin fars beskyttelse og omsorg, og på denne måde understøtter scenen barnets eget behov for forældrebeskyttelse og tilknytning (Grodal 2009, 30). Da Pinocchio støder på svindlerne Mikkell og Ditlev, bliver han hurtigt lokket til at slutte sig til at lokalt dukketeater – og dermed væk fra sin far. Disse scener spejler barnets instinktive viden om forældre som den trygge base – og sådanne scener, hvor den skrøbelige og naive dreng bevæger sig væk fra hjemmets trygge rammer, limer de yngste seere til skærmen.

Hvor *Pinocchio* spiller direkte på barnets livsnødvendige afhængighed af forældrene, ligger drivkraften i film som *Coraline* og *Chihiro og Heksene* i barnets behov for løsrivelse fra forældrene. I *Coraline* er den unge hovedperson Coraline og hendes forældre lige flyttet ind i et gammelt hus på landet, og i sin kedsomhed forvilder Coraline sig ind bag en magisk dør i huset, som fører hende til en alternativ virkelighed, hvor alt er, som hun drømmer om. Maden er god, hendes værelse er fyldt med spændende legetøj og hendes nye forældre lader hende gøre præcis som hun vil. *Chihiro og heksene* anvender ligeledes to parallelle virkeligheder til at kontrastere livet med og uden mor og far. Ligesom Coraline føler Chihiro sig magtesløs og svigtet efter, at familien er flyttet til en ny by. På vej til det nye hus forvilder familien sig ind i en forladt forlystelsespark, og mens Chihiro vælger at forlade sine distraherede forældre for at udforske parken på egen hånd, forvandles de til grådige slagtegrise, som ikke længere kender hende. Begge hovedpersoner irriteres og understimuleres af deres forældre, hvilket driver dem væk fra mor og far, men står pludselig over for et frygteligt mareridt, når fantasien om frihed og uafhængighed bliver til virkelighed. Begge film anvender et dramatisk skift i omgivelserne til at formidle den følelse, som opstår, når man som barn er helt alene i verden. I *Chihiro og Heksene* bliver mondæne villakvarterer og stille natur i den virkelige verden pludselig skiftet ud med en mørk og hektisk åndeverden, hvor sorte spøgelsesagtige ånder stirrer på Chihiro med tomme øjne, alt imens hendes forældre er forvandlet til naturalistisk tegnede slagtesvin, som modtager slag og pisk fra usynlige væsner<sup>1</sup>. Hun kalder desperat på sine forældre, men der er ingen hjælp at hente. Rædslen er total – og det aflæses også på Chihiros opspilede øjne og hævede skuldre.

Hvor adskillelsen mellem børn og forældre sker pludseligt i *Chihiro og Heksene*, sniger den sig ind på både hovedpersonen og beskueren i *Coraline*. Her har hver scene i det 'rigtige' hus en direkte parallel i 'den anden verden'. Hvor Coralines

<sup>1</sup> Af ophavsretsmæssige grunde er det desværre ikke muligt at vise de stills som denne og de efterfølgende billedanalyser baserer sig på (red.).

rigtige far er dybt optaget af uendeligt computerarbejde, er den 'anden' far et kreativt geni, som spreder musik og farver efter Coralines præferencer. Selve billedkompositionen i sådanne scener er direkte spejlinger mellem de to verdener – hvor der før stod tunge kasser, er der nu en skæv og anderledes billedvæg og en stor kontrabas. Det giver en genkendelighed og en varme til denne nye verden, som gør det nemt for både Coraline og publikum at give sig hen til fantasien. Disse varme, indbydende og genkendelige paralleller til den virkelige verden fungerer som et lokkemiddel for både Coraline og publikum – og gør chokket endnu større, når den smukke overflade begynder at krakelere. Snart opdager Coraline, at hun bliver lokket til fangenskab i denne drømmeverden, og til hendes store skræk er hendes rigtige forældre pludselig forsvundne.

Sådanne narrativer med tilknytning og adskillelse mellem barn og beskytter har en helt speciel effekt på særligt børn. Carl Weems og Natalie Costa forklarer, at børn fra 6-9-årsalderen udvikler en fornemmelse af selvet som separat fra forældrene – og at netop dette gør dem bevidst om deres egen afhængighed af dem (2005, 657). Det er en nødvendig mekanisme, som driver barnet hjem til forældrenes trygge skød efter en dag på opdagelse. Pinocchio, Coraline og Chihiro oplever alle et akut behov for at reetablere kontakten til deres forældre, og det spejler og aktiverer barnets egen drift mod tilknytning. Derfor er scener hvor barnet mister kontakten til deres forældre ikke kun ren dramatik – de understøtter og forstærker også barnets iboende behov for forældrebeskyttelse og tryk kontakt.

Mange børnefilm portrætterer de unge figurer i mødet med det fremmede, onde og farlige, og det uhyggelige opstår ofte i en vis ambivalens omkring, hvorvidt den mystiske fremmede, hovedpersonen står over for, vil dem noget godt eller ondt. I *Find Nemo* møder fisken Marlin en flok glubske hajer, som i virkeligheden bestræber sig på at være vegetarer, og i *Toy Story 3* (Unkrich 2010) møder Woody og Buzz ofte nuttede og venlige stykker legetøj, som viser sig at være forræderiske og onde. Disse ambivalente og til tider skræmmende scener holder ikke kun publikums opmærksomhed med sine spændingsfulde *twists*, de tilbyder børn en god mulighed for at træne deres evner til af aflæse andres intentioner.

Her er *Coraline* et interessant eksempel. I 'den anden verden' er Coralines 'nye mor' ude på at franarre Coraline hendes sjæl, og Coraline kan kun redde sig selv og sine rigtige forældre, hvis hun formår at aflæse sin nye mors sande natur og gennemskue dette rædselsvækkende svindelnummer. Og det er ekstra svært, for i 'den anden verden' har alle mennesker sorte knapper for øjnene. Det stiller store krav til Coraline og ikke mindst til publikum og deres udviklede *theory of mind*. Torben Grodal påpeger, at mennesker, som de ekstremt sociale væsner vi er, har udviklet en evne til at registrere ansigter og ansigtsudtryk, og særligt øjnene har stor værdi (2019, 109). Et ansigt uden øjne er enormt udfordrende at aflæse og forstå, og derfor er vi, når vi ser *Coraline*, nødt til at tage andre



værktøjer i brug for at analysere disse karakterers følelser og intentioner. I animerede film er der desuden stort behov for at kategorisere tegnefilmsvæsner som 'menneskelige', og derfor gør disse film ofte brug af ekstreme og overdrevne ansigtsudtryk til at udtrykke menneskelige følelser. Det er tilfældet i *Pinocchio*, hvor dukkeføreren Strombolis overdrevne ansigtstræk gør det let for barnet at aflæse hans karaktertræk – fra manipulerende sleskhed til sønderrivende vrede. Fraværet af øjne i *Coraline* skaber en uhyggelig ambivalens og træner samtidig beskueren i at aflæse kropssprog, toneleje og handlinger i stedet.

Endnu værre er det i *Chihiro og Heksene*, hvor Chihiro støder ind i en ånd ved navn Nulfjæs. Nulfjæs dukker op, når Chihiro er alene, og han er stor, stirrende og ordløs. Han er høj, slank og er iført en udtryksløs, hvid maske, som gør ham umulig at aflæse, og selve hans udseende vil aktivere børns naturlige frygt for fremmede voksne. Selvom han umiddelbart opfører sig venligt og hjælpsomt overfor Chihiro, vil fraværet af et aflæseligt ansigt være både ubehageligt eller direkte skræmmende for børneserne, som må tage alle deres *theory of mind*-værktøjer i brug for at regne hans sande natur ud. Og det får de brug for. Igennem filmens forløb skifter Nulfjæs natur fra at være en hjælpsom og hengiven hjælper over for Chihiro til at være et grusomt, kannibalistisk monster – og tilbage igen. Og denne kompleksitet sætter også børns aflæsningsevner på prøve, sliber dem ekstra skarpe og forbereder dem på en virkelighed, hvor 'det farlige' ikke altid er så let at udpege.

Men mange af børnefilmenes mest uhyggelige scener består også i barnets møde med åbenlyse monstre og livsfarlige trusler, og her får publikum for alvor mulighed for at lege med deres frygtreaktioner. Mod slutningen af *Pinocchio* bliver Pinocchio og hans far Gepetto slugt af en frygtindgydende hval ved navn Monstrom, og denne hval har mange træk, som aktiverer børns reaktionssystemer mod rovdyr – han har stirrende, kolde øjne, et enormt gab med sylespidse tænder og lynhurtige jagerinstinkter. Hvalens store gab vises ofte i close-up, hvor seeren får lov at komme helt tæt på, mens hvalen sluger enorme mængder af fisk – og også Pinocchio – i én stor bid. Scenen taler på den måde direkte til børns frygt for at blive spist af et glubsk rovdyrsvæsen. På trods af den skræmmende situation, som den unge og naive Pinocchio befinder sig i, må han finde modet til at redde sin far og sit eget liv. Ulig mange andre populære børnefilm dør Pinocchio rent faktisk på grusom vis som følge af det farlige haveventyr, men han belønnes for sit mod og sin uselviskhed ved at blive forvandlet til en ægte, levende dreng. På denne måde bliver en uhyggelig scene til en fortælling om et ungt barns evne til at mestre sin egen frygt og gøre det rigtige i en svær situation.

*Coraline* formår på interessant vis at kombinere moderfiguren og monstret. Da det går op for Coraline, at 'den anden mor' forsøger at vildlede og bortføre hende, gennemgår moderen en rædselsvækkende transformation – hendes krop strækker sig ud, hendes ansigt bliver langt og udhulet og hendes hals

bliver unaturligt lang. Mod filmens slutning har moderen udviklet sig til et edderkoppelignende monster med lange tynde ben, skællende, hvid hud og skarpe tænder, som jager Coraline gennem et edderkoppespind. Den uhyggelige transformation aktiverer børns udviklede frygt for både edderkopper og rovdyr, men den spiller også på barnets forældretilknytning. Da Coraline endelig lykkes med at undslippe den anden verden, høres edderkoppemoderen råbe ”Don’t leave me! I’ll die without you!” – et udsagn, som opfattes som lige dele manipulerende og hjerteskerende.

Enkelte scener i *Coraline* er skræmmende for selv voksne publikummer, og filmen modtog også kritik for at være for uhyggelig til børn. Men bogens forfatter, Neil Gaiman, mener, at børn har et andet forhold til denne type uhyggelige fortællinger: ”Children react to the story fundamentally as an adventure. They may get a little bit scared, but it’s an ‘edge-of-your-seat, what’s-gonna-happen-next, oh scary!’ thing, because you’re giving them a story about somebody like themselves” (CBC 2009). Og det kan han godt have ret i. For film som *Coraline*, *Chihiro* og *Heksene*, *Pinocchio*, *Find Nemo*, *Løvernes Konge* (Allers og Minkoff 1994) og andre film med uhyggelige scener har vigtige budskaber, som holder børnene klistret til skærmen. De er historier om umodne og frygtsomme børn, som udvikler en modenhed og selvstændighed på deres farlige færd uden mor og far. Sådanne fortællinger smitter af på publikum. Både Coraline, Chihiro og Pinocchio udvikler mod, selvstændighed og handlekraft i mødet med det uhyggelige – og der lægges vægt på sværheden i at samle mod, når man er bange. Chihiros bekymrede ansigt og lukkede kropssprog viser hendes ambivalens i mødet med de skræmmende, nye og svære. Coraline udvikler mantraet ”I’m not scared!” på trods af det åbenlyse mareridt, hun befinder sig i. Og Pinocchio gennemlever nye rædsler for hver forkert beslutning, han tager på sin vej. Det har en særlig effekt på unge publikummer, som, gennem Chihiro, Coraline og Pinocchio, finder mod og kræfter til at klare sig igennem de uhyggeligste scener. Og sådanne beskeder om mod og tro på egne evner er af stor vigtighed på netop det tidspunkt i udviklingen, hvor evnen til at tackle frygt og uforudsigelige udfordringer er vigtigere end nogensinde – og hvis de beskeder hænger fast, kan det sandsynligvis have stor betydning for barnets egen reaktion, når det møder en svær udfordring i det virkelige liv.

## Konklusion

Det kan virke hensynsfuldt og endda moralsk rigtigt at beskytte børn mod uhyggeligt indhold. Vi husker måske selv en særligt uhyggelig film fra barndommen, som påvirkede os i lang tid efter, og forskningen viser også, at mange børn har oplevet at blive alvorligt skræmte eller direkte traumatiserede af film og TV (Cantor 2009). Men der er også vigtige udviklingsmæssige fordele ved den uhyggelige historie, som tiltrækker børn til det, som skræmmer dem. Menneskets evolution har givet især børn en naturlig appetit for skræmmende indhold, fordi historier om fysiske farer, monstre og adskillelse fra beskyttende

omsorgspersoner er så vigtige for overlevelsen netop i barndommen. Det betyder ikke, at børn skal have fri adgang til voldsomme gyserfilm. Men uhyggelige børnefilm giver børn en særlig mulighed for at eksperimentere med svære følelser og frygtreaktioner samt opnå indirekte erfaring med udfordrende situationer, som de kan bruge aktivt, når livet bliver svært. Der findes livsvigtige lektier i det uhyggelige, som *Coralines* forfatter Neil Gaiman beskriver bedst: ”Tell kids that dangerous things can be overcome. Tell them that you can go out and dream. Tell them that you can go out and change the world” (CBC 2009).

**Laura Bjerre Schwalbe, Cand.mag. i Engelsk**

## Referencer

- Allers, Roger og Rob Minkoff. 1994. *Løvernes Konge*. Walt Disney Pictures. DVD.
- Bowlby, John. 1982. *Attachment and Loss Volume 1: Attachment*. London: Pimlico.
- Boyd, Brian, Joseph Carroll og Jonathan Gottschall. 2010. *Evolution, Literature, and Film: A Reader*. New York: Columbia University Press.
- Boyd, Brian. 2009. *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*. Cambridge, Mass.: Belknap Press of Harvard University Press.
- Boyer, Pascal og Brian Bergstrom. 2011. "Threat-detection in child development: An evolutionary perspective." *Neuroscience and Biobehavioral Reviews* 35 (4): 1034-1041. doi: 10.1016/j.neubiorev.2010.08.010. Carroll 2004. *Literary Darwinism: Evolution, Human Nature, and Literature*. New York: Routledge.
- Cantor, Joanne. 2009. "Fright Reactions to Mass Media." In *Media Effects: Advances in Theory and Research*, edited by Jennings Bryant and Mary Beth Oliver, 287-303. New York: Routledge.
- Carroll 2006. "The Human Revolution and the Adaptive Function of Literature." *Philosophy and Literature* 30 (1): 33-49. doi:10.1353/phl.2006.0005.
- Carroll 2008. "An Evolutionary Paradigm for Literary Study." *Style* 42 (2-3): 103-134.
- Clasen, Mathias. *Why Horror Seduces*. New York: Oxford University Press.
- Cynthia Hoffner og Joanne Cantor 1991. "Factors affecting children's enjoyment of a frightening film sequence." *Communication Monographs* 58 (1): 41-62. doi: 10.1080/03637759109376213.
- Glocker, Melanie L., Daniel D. Langleben, Kosha Ruparel, James W. Loughhead, Ruben C. Gur og Norbert Sachser. 2009. "Baby Schema in Infant Faces Induces Cuteness Perception and Motivation for Caretaking in Adults." *Ethology: formerly Zeitschrift fur Tierpsychologie* 115 (3): 257-263. doi:10.1111/j.1439-0310.2008.01603.x.
- Gottschall, Jonathan. 2003. "The Tree of Knowledge and Darwinian Literary Study." *Philosophy and Literature* 27 (2): 255-268. doi:10.1353/phl.2003.0047.
- Grodal, Torben. 2007a. "Bio-Culturalism: Evolution and Film." In *Narration and Spectatorship in Moving Images*, edited by Joseph Anderson, 16-28. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Grodal, Torben. 2007b. "Pain, Sadness, Aggression and Joy: An Evolutionary Approach to Film Emotions." *Projections: The Journal of Movies and Mind* 1 (1): 91-107. doi:10.3167/proj.2007.010107.

Grodal, Torben. 2009. *Embodied Visions*. New York: Oxford University Press.

Grodal, Torben. 2019. "Aesthetics & Psychology in Animated Films." In *Emotion in Animated Films*, edited by Meike Uhrig, 107-122. New York, NY: Routledge, Taylor & Francis Group.

Hand, David. 1942. *Bambi*. Walt Disney Productions.

Konner, Melvin. 2010. *The Evolution of Childhood: Relationships, Emotion, Mind*. Cambridge, Mass.: Belknap Press of Harvard University Press.

Luske, Hamilton, et al. 1940. *Pinocchio*. Walt Disney Pictures. Disney+.

Luske, Hamilton, et al. 1951. *Alice i Eventyrland*. Walt Disney Pictures.

Michiel Westenberg, P., Martine J. Drewes, Arnold W. Goedhart, Berend M. Siebelink og Philip D. A. Treffers. 2004. "A developmental analysis of self-reported fears in late childhood through mid-adolescence: social-evaluative fears on the rise?" *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 45 (3): 481-495. doi:10.1111/j.1469-7610.2004.00239.x.

Miyazaki, Hayao. 1988. *My Neighbor Totoro*: Studio Ghibli. DVD.

Muris, Peter og Andy P. Field. 2011. "The "normal" development of fear." In *Anxiety Disorders in Children and Adolescents*, redigeret af W. K. Silverman og A. P. Field, 76-89. Cambridge: Cambridge University Press.

Muris, Peter. 2007. *Normal and Abnormal Fear and Anxiety in Children and Adolescents*. Amsterdam: Elsevier.

Musker, John og Ron Clements. 1990. *Den Lille Havfrue*. Walt Disney Pictures.

Musker, John og Ron Clements. 2016. *Vaiana*. Walt Disney Pictures.

"No real controversy over scary kids tale Coraline, author Gaiman says." 2009. CBC, <https://www.cbc.ca/news/entertainment/no-real-controversy-over-scary-kids-tale-coraline-author-gaiman-says-1.837203> (September 20, 2021).

Selick, Henry. 2009. *Coraline*. LAIKA Studios. DVD

Sharpsteen, Ben, Joe Grant og Dick Huemer. 1941. *Dumbo*. Walt Disney Pictures. Disney+.

Soares, Sandra C., Björn Lindström, Francisco Esteves og Arne Ohman. 2014. "The Hidden Snake in the Grass: Superior Detection of Snakes in Challenging Attentional Conditions." *PloS one* 9 (12): 1-26. doi:10.1371/journal.pone.0114724.

Stanton, Andrew og Lee Unkrich. 2003. *Find Nemo*. Walt Disney Pictures. Pixar Animation Studios. Netfix.

Stanton, Andrew. *Wall-E*. Walt Disney Pictures. Pixar Animation Studios. Disney+.

Steen, Francis og Stephanie Owens. 2001. "Evolution's Pedagogy: An Adaptationist Model of Pretense and Entertainment." *Journal of Cognition and Culture* 1 (4): 289-321. doi:10.1163/156853701753678305.

Tamborini, R. (1991). "Responding to horror: determinants of exposure and appeal" in *Responding to the screen: Reception and reaction processes*. eds. J. Bryant and D. Zillmann (Hillsdale, NJ: LEA), 305–328.

Tamborini, Ron og Stiff, James. 1987. "Predictors of horror film attendance and appeal: an analysis of the audience for frightening films." *Communication research* 14 (4): 415-436:

Unkrich, Lee. 2010. *Toy Story 3*. Walt Disney Pictures. Pixar Animation Studios. DVD.

Unkrich, Lee. 2010. *Toy Story 3*. Walt Disney Pictures. Pixar Animation Studios. DVD.

Weems, Carl F. og Natalie M. Costa. 2005. "Developmental Differences in the Expression of Childhood Anxiety Symptoms and Fears." *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry* 44 (7): 656-663. doi:10.1097/01.chi.0000162583.25829.4b.

Zillmann, Dolff, T. Alan Hay og Bryant Jennings 1975. "The effect of suspense and its resolution on the appreciation of dramatic presentations." *J. Res. Pers.* 9, 307–323. doi: 10.1016/0092-6566(75)90005-7.

Zillmann, Dolff. 1980. "Anatomy of suspense" i *The entertainment functions of television*, redigeret af P. H. Tannenbaum, 133–163. London: Psychology Press.