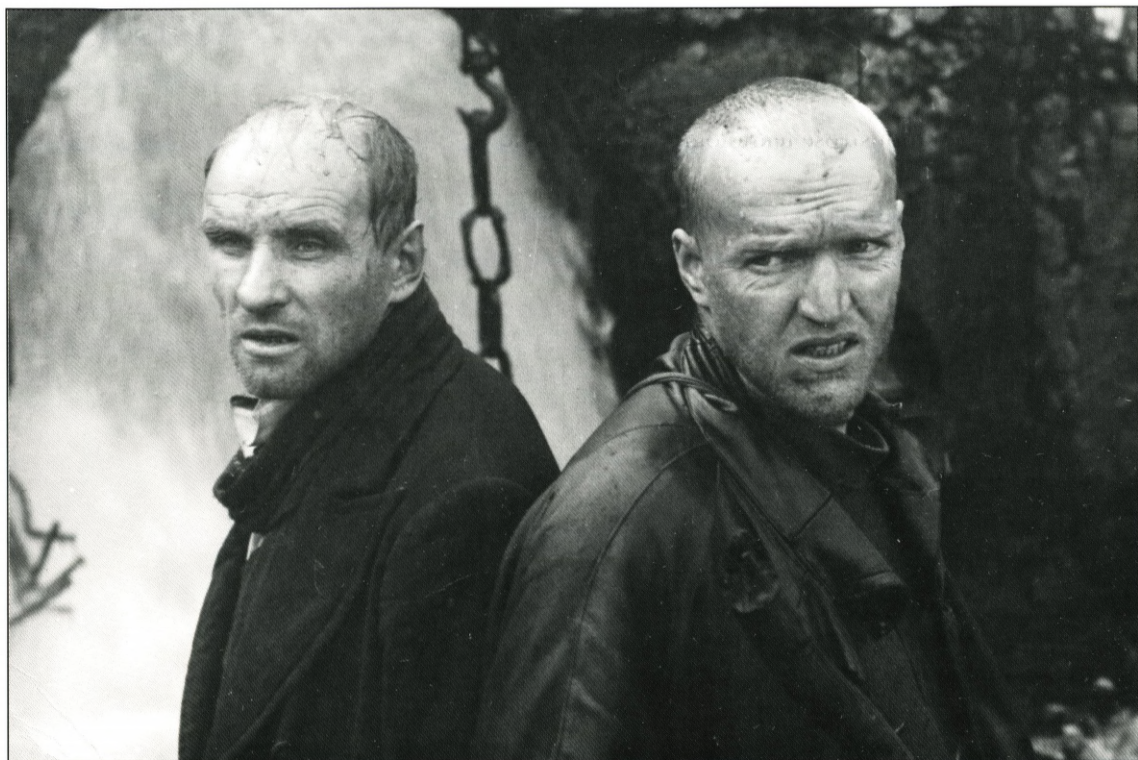




Stalker (Vandringsmanden)

Udøde ånder og levende bytte

Fantastiske film i evolutionær belysning

Af Torben Grodal

I al fiktion, og derfor også filmfiktion, er en betydelig del af værkerne baseret på fantastiske, overnaturlige og religiøse fænomener. Nogle genrer er endda karakteriseret ved deres indslag af fantastiske og overnaturlige fænomener. Af fantastiske genrer kan man pege på eventyrfilm (der særligt henvender sig til børn), science fiction-film og horrorfilm. Men, som jeg skal

komme tilbage til, også mange kunstfilm er karakteriseret ved at overnaturlige fænomener, herunder bl.a. religiøse fænomener, spiller en betydelig rolle. Hvis man troede på en simpel oplysningsudvikling, hvor et videnskabeligt verdenssyn efterhånden erstattede et magisk, kunne man forvente, at antallet af film baseret på overnaturlige fænomener ville aftage over

tid. Men dette er klart ikke tilfældet. Tværtimod er antallet af fantastiske film i vækst. F.eks. er genrer med stort indslag af fantastiske og overnaturlige fænomener som science fiction og horror, blevet langt mere mainstream end de var i 1930'erne. Ligeledes er sammenhængen mellem det overnaturlige og kunstfilm ubrudt, som i Tarkovskijs film, i Triers *Breaking the Waves* eller Wenders' *Der Himmel über Berlin* (*Himlen over Berlin*), jf. Grodal 2000. Der er ikke nogen klar afgrænsning af det fantastiske, og i det efterfølgende vil jeg fokusere på de mest overnaturlige dele af det fantastiske.

Det realistiske, det fantastiske og filmen.

Et udgangspunkt for bestemmelsen af det fantastiske (som jeg vil lade indbefatte religiøse og overnaturlige fænomener) vil bestå i at definere det fantastiske i dets modsætning til det realistiske. Vi har en hverdagsbevidsthed baseret på medfødte dispositioner, der danner nogle normer for fænomeners udseende og adfærd. En række medfødte sanser og kognitive egenskaber udgør et fundament for vores oplevelse af virkeligheden. Det kan være visuelle normer for realisme, der danner et intersubjektivt grundlag for at vi f.eks. kan genkende ansigter, huse og træer. De typiske fotografiske billeder opfylder et realistisk normsæt, der består af utallige forskellige elementer, farven på tomater, antallet af øjne i et menneskeansigt eller proportionerne i den menneskelige krop. Normerne kan også bestå af mere overordnede lovmæssigheder: Tanker som sådan har ingen magisk kraft og kan ikke skabe eller dræbe, døde mennesker kan ikke genopstå, dyr kan ikke tale osv.

Ethvert menneske kan ændre på sådanne realistiske fremstillinger, og ændringerne kan have forskellige grader af omfang

og fundamentalitet. Man kan ændre et enkelt træk, f.eks. fremstille blå tomater, en ultrahøj og tynd mand eller ændre en række forskellige træk, således at alle farver er afvigende. De fantasifulde træk kan have en metaforisk karakter, hvor man skaber forbindelser mellem genstande på enkelttrækkenes niveau. I Disneys *Fantasia* gennemvæves fremstillingen af koblinger af træk-ligheder, som når paddehatte associerer til kinesiske hatte, eller skøjteløben associerer til flyven. Filmen dyrker også formmetamorfoser, principper der som regel ellers karakteriserer plante-eller dyrevækst, men som her fremstilles som et generelt træk ved verden. Der skabes også synæstetiske forbindelser mellem enkelttræk i billede og enkelttræk i lyd: Dybe toner forbindes med store dyr som flodheste, høje toner med små dyr. Sådanne ændringer på enkelttrækkenes niveau vil som oftest opfattes som blot fantasifulde, altså som rangerende på de første trin af trappen til det fantastiske.

Men man kan også ændre på fundamentale træk i den fremstillede verden således, at tanker umiddelbart indvirker på verden, at skellet mellem liv og død ophæves, eller at forbindelsen mellem legeme og 'sjæl' ophæves. Usynlige væsener eller væsener, der kun er defineret i forhold til en enkelt sans (som genfærds synlighed men manglende kropslighed), er også et fundamentalt indgreb i virkeligheden.

Kategoriseringen af fænomener i dyreriget, planteriget og mineralriget er en medfødt mental struktur, og brud på denne kategorisering, som når planter er levende og taler, som nogle træer i *The Lords of the Rings* (*Ringenes Herre*), eller som når robotter og cyborgs ophæver skellet mellem dyreriget og mineralriget, er fantastisk. Man kan også ændre på fun-

damentale træk ved levende væsener, f.eks. ved deformationer af mennesker, frembringelser af blandingsformer mellem mennesker og dyr. Vi får derved fiktioner, der opleves som typisk fantastiske.

Oplevelsen af det fantastiske styrkes ved, at man foregiver, at de fantastiske verdener har en form for reel eksistens.

Filmen er ikke alene velegnet til en realistisk fremstilling af virkeligheden, men har også en række unikke muligheder for fantastisk fremstilling, som Méliès demonstrerede i stumfilmens tidligste dage. Ved klipning, dobbelteksponering og alskens trickfotografering er det muligt at frembringe oplevelser, der har en fotografisk realisme og samtidigt viser ånder, flyvende mennesker osv. *Seeing is believing*, for selvom vores gustne realitetsvurdering tilsiger os, at billederne er uvirkelige, så fremtræder de virkelige for sanserne og følelserne. Dette gælder i særlig grad for handlinger og bevægelser. Hvis man kaster et blik på et billede af et monster, kræver det ikke nødvendigvis nogen stilningtagen til monstrets eksistens. Men en fortælling, og særligt en filmfortælling, er involverende på en ganske anden måde. En fiktionsoplevelse kræver, at man lever sig ind i den verden og de lovmæssigheder, der gælder i den pågældende verden. Man er derfor nødt til at 'tro' på et monstres eksistens. For at være i stand til at simulere/opleve et fiktionsforløb må man være i stand til at tildele de fiktive personer nogle følelser og hensigter, beskæftige sig med at forudsige deres handlinger osv. For at opleve et fiktionsforløb må man for en tid blæse liv i selv de fantastiske skikkelser og de fantastiske verdener.

Tilskueren motiveres derfor til at tildele overnaturlige fænomener realitetsstatus. Når man gennem en lang film har fulgt Bess' lidelser i Triers *Breaking the Waves*,

har man et brændende ønske om, at hun bliver reddet. Og når man så endda helt tydeligt ser klokkerne i himlen, vil en eventuel vantro være i konflikt med de følelser, som filmen har aktiveret.

Fornuftens og overtroens opkomst.

Næsten hele vores mentale udrustning er udviklet, før mennesket for omkring 50.000 år siden blev i stand til at lave billeder eller sproglige beskrivelser. På dette tidspunkt skete der en kulturel eksplosion, der også gav sig udtryk i opkomsten af omstændelig begravelse af de døde. Netop forholdet til døden og begravelse er, som jeg skal vende tilbage til, central for megen fantastisk fiktion. Indtil da levede dyr og mennesker i en verden, hvor deres sanser og bevidsthed altid blev udsat for sande og virkelige udsagn, bortset fra spejlbilleder og drømme. Ganske vist betød udviklingen af hukommelse og evnen til at forestille sig enkle hypotetiske scenarier en vis løsgørelse af bevidstheden fra den sanselige virkelighed. Selv de sprogløse og filmløse tidlige mennesker har været i stand til at have visse forestillinger om mulige handlinger, f.eks. 'gå tilbage til floden', 'finde byttedyr' osv. Men først med sprogevnens og evnen til malerisk fremstilling blev det for alvor muligt at fremstille både løgn og sandhed, både fantasi og virkelighed, både hypoteser og realiteter. De første hulemalerier er hovedsagelig af en relativt realistisk karakter, men senere er alskens fabeldyr, guder, djævl og engle kommet til. Den nye evne til hypotetisk fremstilling førte til det nuværende kulturelle stadi, men også til at man kunne fremstille fantasi-monstre. Vor hjerne er ikke ganske indstillet på, at det man ser og hører ikke er sandt, de simple moduler, der foretager den første bearbejdning af sanseindtryk, reagerer relativt uafhængigt af virkelig-

hedsstatus evalueringen i hjernens frontallapper, som står for den mere komplekse opfattelse og fortolkning af virkeligheden. Disse zombie-moduler hylder som sagt princippet *seeing is believing* eller rettere, tvivl er for indviklet på dette trin.

Derfor får fantasi-fremstillinger ofte såvel en sanselig som en emotionel virkning, som er beslægtet med den, som frembringes af virkelige fænomener. Opfindelsen af filmen har forstærket denne tendens: Vi kan se og høre forfærdelige monstre, påvirkningen er direkte, sanselig. Den digitale revolution har endda gjort, at prisen på at fremstille visuel fantasi er faldet drastisk. Mens fantastiske fremstillinger tidligere ofte krævede kostbare kulisser og et omfattende laboratorie-arbejde, kan digital billedbehandling nu fremstille alt fra flyvende tallerkener til monstre forholdsvis billigt. Et fænomen som metamorfose, der gennem årtusinder har fascineret mennesker, kostede tidligere uendeligt arbejde, men moderne morphing-teknikker har muliggjort og billiggjort de mest fantastiske metamorfoser (med *Terminator 2* som en milepæl).

Det forhold, at de simple mentale moduler ikke skelner mellem, om sanseindtrykkene kommer fra en kompleks og faktisk virkelighed eller fra menneskeskabte artefakter, har Spielberg illustreret på brillant vis i filmen *A.I.*, dvs. artificiel, kunstig intelligens. Filmen er en variant af *Pinocchio*, idet hovedpersonen David er en cyborg, der er bygget til at elske det menneske, der fungerer som hans mor. På et tidspunkt da David er i højeste livsfare, trøstes han af en mild cyborg-kvinde, der ligner hans mor. Hendes ansigt og stemme er følelsesfuld; der udgår en stærk følelsesmæssig kraft fra hende og det til trods for, at vi adskillige gange ser hende fra siden og derved erfarer, at hendes ansigt kun er

en ultratynd maskeagtig overflade, fæstnet med en tynd stålforbindelse til et mekanisk robotskelet. Vores viden om helheden får ingen indflydelse på oplevelsen af ansigtets og stemmens humane signaler, der styres af simple moduler af perceptiv og affektiv karakter. Senere møder David også den blå fe, en livagtig figur, og også denne figur har en menneskelignende virkning på David og tilskuer. Ikke alene bliver vi påvirket af den filmiske fremstilling af menneskelige ansigtsudtryk, men også påvirket af de følelsesudtryk som filmen selv fremstiller som blotte lokale simulationer.

Fra eksperimenter med selv helt små børn ved vi, at vi har medfødte antagelser om en slags hverdagsfysik, og selv små børn finder det højligt interessant, hvis der sker brud på basale love. Sådanne love som kausalitet, objektkonstans osv. er nemlig ikke noget vi lærer af videnskaben, men er medfødte forestillinger som er udviklet via evolutionsprocessen. Nogle mennesker har den opfattelse, at det først er efter videnskabens gennembrud, at 'overnaturlige' fænomener erkendes som sådanne. Men den franske religionssociolog Pascal Boyer har med mange eksempler vist, at selv i såkaldt primitive samfund er der en klar opfattelse af, hvad der er naturlige årsagssammenhænge, og hvad der er overnaturlige sammenhænge. Det overnaturlige er interessant netop, fordi det bryder med hverdagsfornuften og den fysiske kausalitet. Det gælder f.eks. de kristne mirakler eller jomfrufødslen. Denne interesse for brud på lovmæssigheder og normal rationalitet er på en paradoksalt vis en funktion netop af vores indbyggede rationalitet. Bevidstheden scanner hele tiden verden, men kun nye, afvigende fænomener tiltrækker sig interesse. Få fænomener kan selvfølgelig være så af-



Ringenes Herre

vigende som overnaturlige fænomener, der derfor kan aktivere stærk interesse. Samtidig har vi en medfødt tilbøjelighed til overkausalisering efter princippet *post hoc ergo propter hoc* - efter dette altså på grund af dette - selv når 'kausaliteten' består af, at en ulykke sker efter, at man har set en sort kat.

Videnskab eller sort og hvid magi som omverdenskontrol. Dyrisk og menneskelig rationalitet er udviklet som middel til omverdensbeherskelse. Kun ved at kunne forudsige begivenhedsforløb er levende væsener i stand til at overleve. Brud på vanlig rationalitet vil derfor kunne frembyde nye former for beherskesmuligheder, jf. de almagtsglæder som *Harry Potter*-serien bibringer sine læsere og tilskuere. Særlig historier for børn og unge udpensler glæderne ved en magisk omverdensbeherskelse. I eventyrenes verden tildeles heltene magiske rekvisitter og egenskaber, der muliggør en umiddelbar kausal sammenhæng mellem ønsker og deres opfyldelse.

Glæden ved almagtsprægede forestillin-

ger om hvorledes ens ønsker og tanker umiddelbart påvirker omverdenen er let at forstå. Man kunne heraf forledes til at tro, at forestillingen om det fantastiske primært består af ønskeforestillinger. Men nok så ofte vil sammenbrud af en normal kausalitet medføre manglende omverdenskontrol. *Dracula*-filmene er i så henseende typiske: *Dracula* er ikke underkastet de samme kausallove som normale mennesker, hvorfor disse er værgeløse ofre for *Draculas* angreb. Først når filmene kan indføre en ny, magisk kausalitet, baseret på kors, hvidløg, sølvkugler osv., kan en normal omverdensbeherskelse genindføres. Over for den hvide magi står den sorte magi. Ganske vist vil magi medføre, at den blotte tankekraft kan udføre vidundere, men hekse som *Snehvides* stedmoder vil blive tilsvarende mere almægtige, når man indfører en magisk kausalitet, og selv når *Snehvide* efter normale fysiske love lever skjult hos de syv dværge, er hun fuldt synlig for stedmoderens onde ånd.

Den fantastiske verden er således sjældent en verden, der forkaster al kausalitet, men derimod en mere ustabil verden,

hvor normal kausalitet kan bryde sammen, og hvor nye magiske kausalsammenhænge kan opstå. Den verden der fremstilles i *The Lord of the Rings*-trilogien mangler den normale verdens stabilitet, fordi ondska-ben er blevet en kraft ligesom magnetisme og tyngdekraft, der kan virke gennem tid og rum og trænge ind i sjæle som en besmittelse, selvom også godheden er blevet en overnaturlig kraft.

Folkereligioner som den kristne eller muslimske er på tilsvarende vis tvetydige foretagender. På den ene side vil de overnaturlige forestillinger frembringe ekstra farer, f.eks. at blive udsat for djævlens fristelser og fare for evig fortabelse, på den anden side frembringer de også ekstra beherskelsestiltag og kausaliteter, f.eks. at man ved bøn, tro, nåde eller gerninger kan opnå evigt liv. Marx mente, at religion var opium for folket, men så enkelt forholder det sig ikke: Det fantastiske komplicerer tilværelsen og gør den mere farverig og omskiftelig, fordi det både forøger farerne og bibringer os midler derimod. Også på dette punkt er der en parallelitet til viden-ska-ben, der både påviser nye og usynlige farer og udtænker midler mod disse.

Det fantastiske som dobbeltheds. De fantastiske ændringer i magtforhold kan som sagt være til fordel for mennesker som i det eventyrlige, til skade for mennesker som i det uhyggelige, eller komplekst som i adskillige religiøse forestillinger hvor gu-den både kan være hjælper og straffer. En særlig variation af det fantastiske fokuserer på konflikten mellem naturlig og overnaturlig kausalitet; modstridende vidnesbyrd fremkalder stærk kognitiv dissonans, der kun kan løses ved forkastelse eller ved tro på det overnaturlige som i Henry James' *The Turn of the Screw* (filmatiseret som *The Innocents/De uskyldige*). Roeg's

Don't Look Now (Rødt chok) er en typisk filmisk iscenesættelse af en sådan kraftig kognitiv dissonans, hvor der uafbrudt leges med forestillingen om, at hovedpersonernes døde datter måske, måske ikke er i live. Tv-serien *The X Files* (*Strengt fortroligt*) fremstiller på tilsvarende måde en stærk konflikt mellem tro på det naturlige og tro på det overnaturlige, og de to hovedpersoner, Mulder og Scully, strides om, hvorvidt fænomener har en overnaturlig eller en naturlig forklaring. Den fransk-bulgarske litteraturforsker Tzvetan Todorov argumenterede i bogen *Introduction à la littérature fantastique* for, at det fantastiske kun omfattede de historier, der på denne måde fremkalder en stærk konflikt mellem fiktionstræk, der bekræfter og afkræfter eksistensen af det overnaturlige. Han så det fantastiske som grænsefladen mellem det eventyrlige og det uhyggelige. En sådan streng definition af ordet fantastisk vil dog, i hvert fald på dansk, forekomme søgt: Selvom eventyr ikke fremstiller nogen tvivl, fordi overnaturlige fænomener er en helt naturlig ting i eventyr, så opleves de dog som fantastiske, ligesom Dracula eller frygtindgydende mumier, der genopstår fra de døde i horrorhistorier.

Alligevel indtager fiktioner om konflikten mellem tro og vantro i forhold til overnaturlige væsener måske en særlig rolle, fordi den videnskabelige udvikling har skærpet konflikten mellem tro og ikke-tro på overnaturlige fænomener. Den kognitive dissonans, der frembringes ved sådanne ambivalensfiktioner, har derfor særligt i de seneste århundeder kunnet fremkalde stærke følelser. Selvom også førvidenskabelige samfund havde en klar adskillelse af det naturligt-kausale og det overnaturlige, behøvede disse to systemer ikke nødvendigvis at opfattes som væren-

de i fuldstændig konflikt med hinanden, det overnaturlige var et supplement til det naturlige. Men fremkomsten af den naturvidenskabelige omverdensbeherskelse har skærpet angsten ved det kontroltab, der ville fremkomme, hvis overnaturlige fænomener kunne bryde naturlovene. Selvom der findes nyreligiøse strømninger, der ser positivt på det overnaturliges eksistens, og selvom der i film som Spielbergs *Close Encounters of the Third Kind* (*Nærkontakt af tredje grad*) findes en næsten religiøs fremstilling af rummets højere intelligenser, er det overnaturlige i filmen som oftest knyttet til angst for kontroltab. Selvom Mulder tror på alle former for aliens, er disses virke som regel ikke positivt.

Det fantastiske er interessant og emotionelt aktiverende, fordi det udtrykker markante, virtuelle ændringer af magtforhold og udfoldelsesmuligheder, herunder den intellektuelt-emotionelle tilværelsesbeherskelse. Tilsyneladende er det paradoksalt, at mange kunstmaler, der jo henvender sig til intellektuelle, leger med overnaturlige forestillinger. Men netop intellektuelle kan få en særlig fornøjelse ud af brud på basale kognitive principper, fordi de har så mange emotioner investeret i disse. Samtidig vil mange humanistiske intellektuelle føle en vis jalousi over for naturvidenskabens sejrstog og føle en tilfredsstillelse over, at der er mere mellem himmel og jord end videnskaben kan beskrive. En sådan jalousi er ikke vanskelig at registrere hos Tarkovskij, Kieslowski og Trier. I *Riget* udgør det overnaturlige således et næsten romantisk-nostalgisk alternativ til fornuften.

Opmærksomhed over for uforklarlige fænomener er både vigtig for videnskabsmanden og kenderen af det okkulte. Når Tarkovskij derfor ofte lader videnskabsmænd møde det uforklarlige, der tyder på,

at der eksisterer en højere virkelighed, er det selvfølgelig delvis begrundet i ønsket om at vise, at naturvidenskaben har sine begrænsninger. Men samtidigt er det, fordi netop videnskabsmanden formenes at have en særlig stærk trang til at forklare alting. Og derfor vil netop videnskabsmandens interesse fanges særlig stærkt, hvis han møder uomstødelige beviser på det overnaturlige.

Kunstmaler vil ofte være artikuleret på to centralfelter, på den ene side et trinlavt, konkret stilistisk plan, hvor tingene fremstilles på spændende og pirrende måder, der aktiverer vores søgen efter mening, som i Triers film, og på den anden side på et trindhøjt, abstrakt niveau for dybere eller højere mening. Kunstmalerne skyr derimod mainstreamfilmens forankring i umiddelbare verdslige mål, såsom at blive gift, tjene penge, vinde en kamp osv. Netop denne forbindelse mellem det perceptuelt og kognitivt gådefulde som i Tarkovskijs *Stalker* (*Vandringsmanden*) eller Kieslowskis *La double vie de Véronique* (*Veronikas to liv*), og en abstrakt, højere mening bringer ofte kunstmaleren i forbindelse med det quasi-overnaturlige. Blokering af handlingsmuligheder kan fremkalde stærke lyriske følelser (jf. min beskrivelse af lyrisk-mættede følelser i *Moving Pictures*).

Magisk agency: Jæger og bytte. Pascal Boyer har i *Religion Explained* påpeget, at de fantastiske og religiøse fremstillinger primært beskæftiger sig med en begrænset mængde af fænomener, der kan henføres til fem forestillingsområder. I min engelske oversættelse fra fransk hedder områderne agency, predation, death, morality og social exchange. På dansk kunne de måske hedde agent-virksomhed, rovdyriskhed, død, moral og social udveksling.

Agent virksomhed lyder nok lidt mærkeligt, så jeg vil bibeholde den engelske term 'agency'.

I næsten al fantastisk fiktion er forestillingen om intentionelle væsener med magiske evner helt centrale. Helte der som Superman kan flyve, spøgelse, der er usynlige, kosmiske væsener der har overnaturlige intellektuelle eller fysiske evner er kendetegn for al fantastisk fiktion. Sådanne overnaturlige agencies er selvfølgelig også centrale i de fleste religiøse og kultiske forhold, engle og djævlé er nære slægtninge til magiske helte og monstre. Før maskinernes fremkomst var praktisk taget alle handlinger udført af levende væsener, så ethvert magtforhold eller enhver lovmæssighed var samtidig en beskrivelse af et forårsagende agency. Magiske agenter appellerer derfor voldsomt til vores forestillingsevne, og vi har vanskeligt ved at tilpasse os forestillinger om verdens indretning som en upersonlig og formålsløs proces.

Pascal Boyer mener, at en væsentlig begrundelse for, at mange mennesker fastholder forestillingen om overnaturlige forhold skyldes, at vores forfædre på den ene side var svage væsener, der konstant måtte være på udkig efter truende rovdyr og som på den anden side selv var rovdyr, der jagede bytte. Vi er derfor indrettede til uafbrudt at afsøge vores omgivelser for at lede efter væsener, enten væsener, agencies, der vil jage os eller væsener som vi kan jage. Hele vores mentale indstilling er derfor indrettet på en 'over-opdagelse' (over-detection) af agencies. Det er væsentligt for en vagtsomhed i forhold til farlige væsener, at man ikke ophører med at være vagtsom efter, at man de første 50 gange er blevet opskræmt af en pludselig lyd eller bevægelse, der så viser sig at være uskyldig, fordi den 51. gang kunne være

alvor. Blot en enkelt uopmærksomhed vil le være livstruende. Selv mange afkræftelser af forestillinger om det overnaturlige vil ikke totalt fjerne opmærksomheden overfor nye uforklarlige fænomener.

Mennesker har således let ved at forestille sig aliens, der lurér og overvåger, og i USA er der flere millioner mennesker der hævder at de har set, været bortført af eller endog misbrugt af aliens, selvom forestillingen om disse er påført dem af film.

I de fleste industrialiserede lande er der en rimelig stor sandsynlighed for at blive dræbt af eller i en bil, i Danmark vil mindst 500 mennesker blive dræbt om året af biler og flere tusinde af tobaksrygning. Formodentlig er der derimod ikke i årtier blevet dræbt nogen mennesker efter angreb fra vilde dyr. Alligevel fremkalder biler eller cigaretter normalt ingen angstreaktioner, hvorimod selv en indespærret løve eller tiger vil fremkalde en vis gysen, ligesom forestillinger om ulve har holdt sig levende i barnekamrene flere hundrede år efter deres udryddelse. I horror- og science fiction-film fortsættes derfor jagten på homo sapiens, næsten altid foretaget af intentionelle væsener der strækker deres fangarme eller munde frem, hvis de da ikke, som i *Alien* starter med at fortære mennesket indefra, eller, som *Dracula*, kun suger deres blod. Derimod er mineralske, tilfældige farer en sjældenhed, og hvis jorden trues af en kæmpemeteorit – som i Bruce Willis-filmen *Armageddon* – opfattes dette kun delvis som fantastisk. Robotter bliver først angstvoldende, når de viser en vis form for intentionalitet. Marsmændene i *The War of the Worlds* er særlig angstvoldende, fordi de forbinder maskinernes kraft og krybdyrenes slimethed med en højttopdrevet intelligens og mangel på følelser.

Vores omverdenskontrol er defineret i

forhold til en normal 'mellemstor' og nutidig verden, og de heroiske eller dæmoniske agenter har derfor ofte forbindelse enten med en meget stor, kosmisk verden eller en meget lille, biologisk verden.

Science fiction-monstrene kan komme fra rummet og være udstyret med overmenneskelige kræfter og intellekt. Men monstrene kan også være undermennesker som zombier, der er stærke, men uden intellekt og uden moral, eller fra mikrobernes verden som i de zombie-historier, hvor disses styrke ligger i besmittelsen af det kropsindre. Modvæsenerne kan komme fra fremtiden som i mange science fiction-film, men også fra fortiden som i mange horror-film. Dracula, mumier, zombier osv. er arkaiske væsener uden moral.

Vores omverdenskontrol er primært defineret i forhold til 'mellemstore' ydre objekter, og kampen mod ydre fjender er ofte omstændelig og udstrakt i tid. Den instinktive før-videnskabelige viden om og angst for besmittelse og besættelse af alskens vira, bakterier osv. fremstår derimod som en spontan og irreversibel proces. Når normale personer f.eks. i Romeros klassiske horror-trilogi, *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead* og *Day of the Dead*, er blevet besmittede, er der ingen vej tilbage, andet end aflivningen. Cronenbergs horrorhistorier er ligeledes ofte baseret på besmittelser, hvor individer står magtesløse overfor denne invasion af det indre rum. Besmittelsen er særlig affektvoldende, fordi der ikke rigtigt er nogen handlingsmuligheder. Kvalme og opkastning er nogle af de få reaktionsmidler mennesker har i forhold til indre forureninger.

Mens virkelighedens verden hovedsagelig består af planteriget, mineralriget eller det tomme rum, med nogle væsener hist

og her, er de fantastiske verdener således ofte tæt spækket med levende væsener eller robotter. Denne 'besjæling' af verden er dog ikke kun angstvoldende, men også tryghedsskabende. I Disneys *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Snehvide og de syv dværge*) er skoven ganske vist i begyndelsen uhyggelig, fordi animerede træer griber efter hende og mærkelige væsener tilsyneladende kaster onde øjne mod hende. Men så snart dagen indtræder, er Snehvide overalt omgivet af enorme mængder af dyreøjne, der venligt følger hendes mindste trin, idet dog Disney venligt har befolket skoven med græs- eller nøddespisere og undladt alle rovdyr. Også eventyrfilm som *The Lord of the Rings*-trilogien har importeret fortidens rige arsenal af alfer, besjælede planter osv.

Ånd og ånder. Mens grundtræk af det videnskabelige verdensbillede på mange måder blot er en mere sofistikeret udgave af vor hverdagsbevidsthed, dannet af evolutionen ved millioner af års overlevelse, afviger hverdagsbevidstheden på ét punkt markant fra nutidens videnskabelige verdensbillede, nemlig i forståelsen af psyken og bevidstheden. Ikke i beskrivelsen af hverdagspsykologisk interaktion, hvor videnskab og folkepsykologi ikke er særligt afvigende, men derimod i forståelsen af psykens forhold til materien. Set fra et videnskabeligt synspunkt er intelligens og bevidsthed en særlig, emergent egenskab ved materien. Men hverdagsbevidsthed og folkepsykologi har en dobbelt forståelse af intelligens. I nogle henseender opfattes bevidsthed, intelligens og agency som noget rent fysisk: Bevidstheden kan påvirkes af kemiske stoffer såsom rusmidler, og den forsvinder ved døden. Men samtidig opfattes bevidstheden/psyken som en immateriel, åndelig kraft, en homunculus der

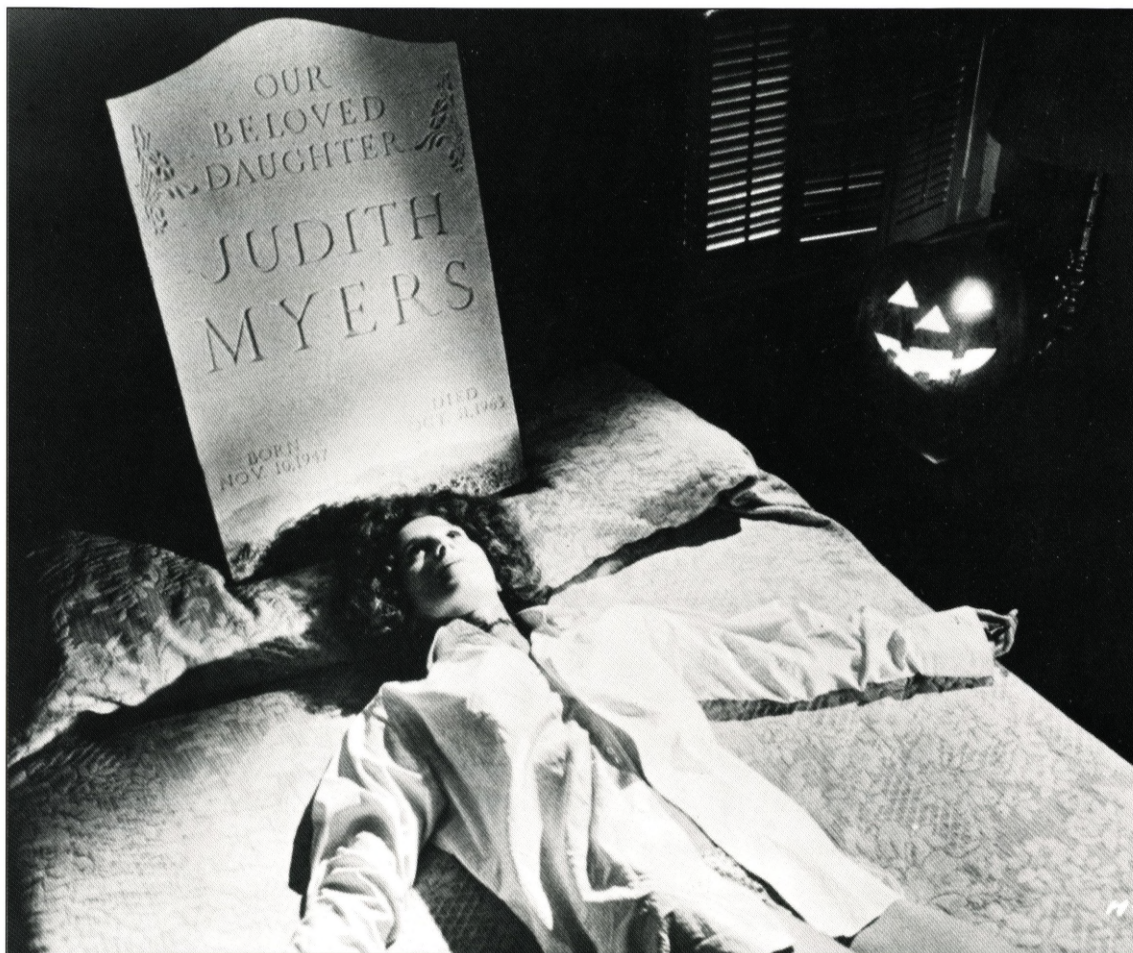
bor inde i kroppen og som er den ubevægelige bevæger af levende væsener. Vi opfatter vores vilje, tro og hensigter, erindringer og følelser som ikke-materielle størrelser og som noget, der ikke, eller ikke fuldstændigt, er bundet af materielle årsagsforhold. Forestillingen om den frie vilje er et centralt element i forestillingen om ånden. Set fra dette synspunkt er døde væseners kraftløshed forårsaget af, at 'ånden' har forladt dem. Og er ånden en sådan voldsom kraft, vil den være i stand til at påvirke den materielle verden, enten ved at stjæle en anden krop, som i de tallose besættelseshistorier, eller ved 'uset' at påvirke de levendes verden som i Lars von Triers *Riget*.

Åndens kræfter vise sig også ved evner til direkte psyko-fysisk interaktion, som når man ved tankens kraft direkte kan påvirke omgivelserne, herunder også gribe styrende ind i andres bevidstheder. Dette motiv er velkendt fra eventyrene, men f.eks. har Stephen Kings megasuccesrige romaner (og filmatiseringerne af dem) også ofte temaer omkring overnaturlig psykisk kontrol. Fremkomsten af computere har i cyberpunklitteratur og film a la William Gibsons *Neuromancer* og *Johnny Mnemonic* skabt nye fantastiske overgange mellem materie og 'ånd'.

En yderligere begrundelse for forestillinger om ånd og bevidsthed som selvstændige kræfter er det forhold, at de mentale forestillinger tilsyneladende er fundamentet for menneskelig permanens. Sanseindtryk skifter bestandig, men udkrystalliserer sig i ideer og forestillinger, der udgør en permanens i kontingensen. Jeg har i artiklen "Art film, the Transient Body and the Permanent Soul" analyseret, hvorledes kunsthøjtid forsøger at skabe sådanne permanente forestillinger, såvel omkring livsforløb som omkring livets dy-

bere mening. Platons forestillinger om at ideerne har en større, metafysisk forankret virkelighed, end den fysiske verdens blege afglans af ideerne (jf. Platons hule-allegori) er klart uholdbar. Ligeledes er Jungs forestillinger om medfødte arketyper problematisk. Men samtidig kan en form-idealisme være psykologisk virkelig: En fantastisk fremstilling af 'det onde' eller 'det gode' sammenfatter mangfoldige træk af ens oplevelse af hvad 'det gode' eller 'det onde' er, og sådanne forestillinger er derfor på en måde mere virkelige end de enkelte eksemplarer af godhed eller ondskab (jf. Grodal 2002). Vi kan derfor forstå Jungs forestillinger om arketyper som et forsøg på at fremstille, hvad jeg vil beskrive som resultatet af, at bevidstheden gennem erfaringen opbygger nogle centrale prototyper.

Eventyrfilm besidder meget ofte en sådan prototypisk og abstrakt enkelhed. Snehvide i Walt Disneys film er såvel i sin fysiske som moralske fremtræden skabt med enkle træk, som skal fremstille hende som god og skøn, ligesom hendes prinseridder. Børn starter med at kunne forestille sig og tegne abstrakte, prototypiske fremstillinger: mennesker lavet som øjne, næse, mund, streger for ben og arme, osv. Huse er prototyper med vinduer og døre. Sådant en fremstilling får i oplevelsen et 'åndeligt' og fantastisk præg, for en sådan prototypisk skematik eksisterer selvfølgelig kun i bevidstheder, ikke i virkeligheden. Renheden garanterer også en stærk affektiv påvirkning. I voksenfilm kan sådanne 'teksturfattige' og 'specificitetsfattige' personer og genstande fungere positivt, men som oftest er der her et krav om en realistisk individualisering og kompleksitet, fordi vores interaktion med andre mennesker og vores forestillinger om ansvarlighed er knyttet til forestillingerne



Halloween

om, at alle mennesker har en specifik identitet. Derfor vil skematiske figurer og genstande enten opfattes som komiske eller som uhyggelige som i science fiction-filmenes fremstillinger af massefremstillede robotmennesker og kloner. Det er den samme anonymiseringseffekt, man opnår med maskering og sminke i horrorfilm som *Halloween* og *Scream*.

Udøde ånder. Hvis ånd og materie som oftest opfattes som to af hinanden relativt uafhængige kræfter, vil man logisk nok være nødt til at regne med, at man ikke al-

ene skal dræbe en ond ånds legeme, men også dens ånd, fordi ånd og sjæl ikke mere har et skæbnefællesskab. I den fantastiske verden grænser livet ikke direkte op til døden, men eksistensen er opdelt i tre områder, nemlig livets område, hvor der er en symbiose af ånd og levende legeme, det udødes område, hvor ånden stadig huserer i en død krop, og det egentligt døde område, hvor ånden er død og den døde krop endeligt falder tilbage til en egentlig materiel eksistens. Dracula-filmene beskriver f.eks., hvorledes den onde grev Dracula fik sit legeme dræbt, og hvorledes hans ånd



The Exorcist

huserer videre, indtil den indsigtsfulde doktor van Helsing med kors, vievand, og spidse pæle gennem Draculas ligs hjerte også får ombragt hans ånd. Carl Th. Dreyers smukke *Vampyr* fremstiller en lignende historie. Til tider er åndemanerprojektet mere begrænset, ånden eller ånderne skal blot uddrives fra den krop, de har besat. Modsat vil nogle historier fortælle om, hvorledes ånden frelses til det evige liv. Såvel horrorfilm som religiøse myter arbejder således med forestillingen om en dobbelt død eller dobbelt begravelse, hvor den første består i at legemet dør, den næste i at ånden dør eller transporteres til sit endelige bestemmelsessted.

En sådan 'dobbelt' død/begravelse er ikke kun karakteristisk for horrorfilm, men også for en række dødsritualer verden over. Logisk nok forsøger en ånd, hvis legeme er dødt, at finde en ny krop og derved besætte en allerede eksisterende krop.

Samtidig vil ånder ofte blive onde, når deres legeme dør, måske som en slags besmittelse fra ligets opløsning.

Det er ikke uden en vis indre logik, at ånder, hvis de eksisterer uafhængigt af den fysiske verden, kun kan bekæmpes med åndelige midler, f.eks. trylleformularer eller genstande, der er forsynet med en slags åndelig kraft såsom vievand eller kors. Et eksempel på en sådan kamp på trylleformularer og åndelige rekvisitter finder man i Friedkins *The Exorcist* (*Eksorcisten*). En sød tolvårig pige besættes af en djævelsk ånd, der totalt forandrer hendes udseende og bevidsthed, og to præster forsøger at uddrive djævelen fra pigen. I dette tilfælde er det katolske formularer og rekvisitter, der benyttes.

Filmisk er der selvfølgelig nogle problemer med visuelt at fremstille ånder. Måder at løse dette på har f.eks. været at definere ånderne som synlige, men uden

taktile kvaliteter, man kan gribe gennem dem, de kan gå gennem mure osv. De kaster ikke skygger og ikke spejlbilleder. Der er en paradoks logik i de to sidstnævnte fremgangsmåder, fordi skygger og spejlbilleder jo netop er uhåndgribelige dele af kødelige mennesker. Men åndelogikken består i partielt at definere ånder som 'modsat-væsener', og selvom logikken ikke holder globalt, er den lokal-aktiverende. Det underliggende princip består i at finde 'logiske' og 'kausale' kortslutninger, fordi sådanne er tegn på overnaturlige logikker og væsener.

Hvis forestillingen om, at bevidsthed og ånd var fuldstændig uafhængige af hinanden, havde samme troværdighed som forestillingen om, at menneskers ånd døde samtidig med legemet, ville menneskers overlevelsesevne totalt forsvinde: Ingen ville længere frygte for at udsætte sig for døden. Så forestillingen om sjælens autonomi fra legemet er relativ, jf. at flertallet af de muslimske krigere i Afghanistan ikke var stærkere i deres tro på paradiset end, at de hurtigt nedlagde våbnene og/eller skiftede side, da deres fornuft dikterede dem, at deres chancer for at forblive i denne verden krævede en faneflugt. Men på den anden side viser såvel kunstfilm som Dracula-film, at forestillingen om ånd eller ånder, der kan operere relativt uafhængigt af materielle forhold, udøver en dyb og permanent fascination.

Splittede sjæle. Mens én type fortællinger og film handler om åndens permanens, som selv døden ikke rigtigt kan få has på, så handler en anden type fortællinger og film om åndens skrøbelighed. Fra romantikken og fremefter er et genkommende tema personens splittelse i to, oftest efter moralske linjer, som i de talrige *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*-film. Forsåvidt er der tale

om en slags metamorfosehistorier, men i modsætning til metamorfosehistorier hvor ånden er permanent men kroppen forvandles (som i eventyrets forvandlinger af mennesker til dyr og tilbage igen), så sker der i splittelsehistorierne en opdeling af bevidstheden. Denne splitelse har sin rod i den fænomenale opdeling af den normale selvoplevelse i et jeg og et mig/selv, der er objekt for jeg'et som i sætningerne 'jeg berører mig selv' og 'jeg overbeviser mig om at noget er tilfældet'. Filmisk er der ofte en glidende overgang mellem naturligt-psykologiske forklaringer på afvigende mentale tilstande og overnaturlige forklaringer. I Polanskis *Macbeth* er ånder og gengangere tydeligvis projektioner af Macbeths fantasier, mens det som sagt er mere usikkert, om de overnaturlige fænomener i Roegs *Don't Look Now* har en psykologisk eller en metafysisk begrundelse. Selvom de hallucinatoriske oplevelser i Russells *Altered States* (*Eksperimentet*) eller hjerneprogrammeringerne i Verhoevens *Total Recall* (*Sidste ud kald*) har begrundelser, så vil selve intensiteten i filmenes visuelle fremstilling kunne give indtryk af, at det indre, mentale liv har en objektiv eksistens.

Medieudviklingen i de sidste to hundrede år har muliggjort stadig mere effektive virkelighedssimulationer. Opkomsten af computerspil som inspirator for cyerpunkens forestillinger om åndens løsrivelse fra kroppen har endda i form af joystick/tastatur/mus forsynet de virtuelle verdener med en motorisk 'realitetsafprøvning', der ellers tidligere var forbeholdt den fysiske verden.

Medieprodukterne har dermed synliggjort den dobbelthed, der ligger i, at selvom årsagerne til de mentale oplevelser er eller kan findes i den ydre verdens påvirkninger af vores sanseapparat, så eksisterer

virkeligheden 'kun' i vores hjerner og de forsøg, vi kan gøre på at checke vores sanser. Eksperimenter med 'virtual reality' (men også de brug af hallucinogener, der har inspireret film som *Altered States*) forstærker denne oplevelse af, at bevidsthedslivet kan løsrive sig fra omverdenen.

Således iklædes i Spielbergs *A.I.* en gammel forestilling, nemlig genopvækkelsen af de døde, en ny virtuel-'videnskabelig' form, idet David for en dag får lov til at få genskabt den elskede, døde mor ud fra hendes dna. Allerede i romantikken klagede kritikere over, at mennesker der forfaldt til romanlæsning erstattede et rigtigt liv med et virtuelt, og i nyere film konkurrerer *Total Recall*-lignende begrundelser for fantastiske oplevelser med de mere traditionelle begrundelser baseret på mental splittelse efter moralske skillelinjer a la *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Men moralske splittelser er på ingen måde fortid. En af de mere gribende scener i anden del af *The Lord of the Rings, The Two Towers*, viser den moralske splittelse hos Gollum, hvor mandslingen visuelt fremstilles som spaltet i en god og en ond Gollum.

Magtfulde lig. Jeg har flere gange tidligere omtalt det forhold, at forestillingerne om det overnaturlige meget hyppigt er knyttet til død. Dracula er et 'lig', der eksisterer i et mellemrum mellem fuldt liv og fuld død. Frankensteins monster er skabt af døde kroppe, mumiehorror-film som *The Mummy* handler om ægyptiske mumier, der vækkes til live, ligesom ånderne i Sam Raimis *The Evil Dead* og *Evil Dead II* også har forbindelse med døden. I Raimis *Army of Darkness* præsenteres man direkte for en enorm skelethær, og i *From Dusk to Dawn* udkæmpes en voldsom kamp med de magtfulde udøde. De udøde henter som sagt kraft, fordi de som ånder ikke

kan bekæmpes med sædvanlige midler. Men samtidig er de som lig og som kadavere i opløsning forbundet med stærke forestillinger om en magtfuld og dødelig urenhed, der kan overføres ved den blotte berøring, ved at suge blod, osv. Det er for så vidt en fundamental menneskelig erfaring, at døden stopper den kontrol med alskens bakterier og vira, som den levende krop kan undertrykke, og at den døde krop derfor er livsfarlig. Det paradoksale i horror-historier er imidlertid, at forestillingerne om den døde krops toksiske virkninger går i symbiose med forestillinger om den magtfulde ånd, som om man må tillægge en død krop en 'potentiel' ond ånd, udfra betragtningen: agency styres af ånd, den forgiftede indflydelse må derfor stamme fra en ond ånd. Horror-film har meget hyppigt en kraftig udpensling af alle mulige detaljer, knyttet til døden som forrådnelse, modsat den almindelige 'heroiske' film om vold, hvor døden er præget af en slags renhed.

Også positive skikkelser henter kraft fra døden: først efter sin genopstandelse får Jesus sin fulde gudelige styrke. Der er dog den forskel mellem Jesus og horror-filmenes dæmoniske agenter, at disse henter kraft ved deres forbindelse med kroppe i opløsning, mens Jesus vel henter styrke ved helt at opgive sin kødelighed. Nu indgår Jesu død dog i, hvad Boyer kalder social udveksling: ved sin død foretager han et offer, der befrier mennesket for synd. *The Matrix* er i en række henseender en variant heraf, idet menneskeheden - i smuk overensstemmelse med teorien om 'predation' - er lavet om til mad for robotter, men hvor hovedpersonen er udvalgt til en befrielseskamp.

I Tarkovskijs *Stalker (Vandringsmanden)* etableres forbindelsen til de dybe åndelige kræfter ligeledes i tilknytning til døden.

Tre mænd - en videnskabsmand, en forfatter og en fører (på russisk en *stalker*) - begiver sig ind i Zonen, et område der er præget af død og et meget poetisk forfald. Inde i Zonen befinder sig det eneste sted i verden, hvor den fortvivlede og troende kan få opfyldt sit inderste ønske. Stalkeren er en lidende kristus-figur, der modsat videnskabsmand og forfatter har en højere mission og en forbindelse med de højere magter. Han giver sine evner videre til sin datter; filmen slutter med, at hun flytter nogle glas med sit blik, dvs. demonstrerer åndens magt over materien.

De fleste behandlinger af død i overnaturlige film (såvel som i religiøse dødsritualer) ser døden og de døde fra tilskuerens eller de efterlades position. Sådanne film udtrykker derfor ikke primært forestillinger om, hvad der vil ske, hvis man selv døde, men derimod forestillinger om relationer til døden i omverdenen. Døden sætter mennesker over for en meget kompleks opgave. Ved overgangen til døden kan man stadigvæk genkende den døde, forestillingerne om den dodes psyke forsvinder ikke - *A.I.s* David tilbringer årtusinder med at forestille sig den døde mor. De følelsesmæssige relationer forandres ikke umiddelbart, så længe de stadig eksisterer i erindringen. Men samtidig er den døde et lig, der langsomt forrådnere og udgør en sundhedstrussel for omverdenen. Dødsbearbejdningens og dødsritualernes første trin består derfor i at adskille forestillinger og følelser fra det den konkrete fysiske krop, jf. begravelsesscenen i *Breaking the Waves*, hvor Jan behandler Bess' lig som 'stedet for hendes identitet'.

En udbredt type horror-historie, hvis paradigmatiske film er Don Siegels *The Invasion of the Body Snatchers* (med flere remakes), består i, at nærtbeslægtede bliver besatte og dermed emotionelt 'frem-

mede'. Her kopierer ligrøverne en persons krop, men forsyner kroppene med ligrøvernes egne følelsesløse psyker. Filmens hovedpersoner står gang på gang over for, at de - som personer, der lider af sygdommen Capgras syndrom - ikke kan forene informationen fra deres øjne med deres emotionelle erindringer om personen. Neurologen V. S. Ramachandran har i *Phantoms in the Brain* beskrevet patienter, hvor nerveforbindelsen mellem synssansens moduler for ansigtsgenkendelse og det limbiske systems moduler for affektiv regulering er blevet afbrudt, hvorved de oplever deres nærmeste som fremmede. En række besmittelseshistorier har ikke alene deres kerne i forholdet til fremmede, men også til forvandlingen af nærtbeslægtede, venner, elskede, børn, til forfærdelige monstre. De er således variationer af 'dødsadskillelsen', forandringen af et menneske til lig, og samtidig eksemplifikationer af dissociering af sansning og emotion. En særlig variation består i forandringen af søde børn til onde dæmoner, som i Polanskis *Rosemary's Baby* eller *The Omen*.

Sammenhængen mellem død og følelsesmæssig afstumpning markeres også indirekte i *The Exorcist*. Max von Sydow-figuren lider - især i romanen - af en stigende følelsesløshed, dvs. manglende evne til at etablere ømme relationer, og han udgraver også alle mulige former for døde ting i Irak. På tilsvarende vis lider historiens anden helt, den katolske pater, af stærke skyldfølelser, fordi han ikke har tilstrækkeligt ømme følelser over for sin gamle, ulækre, mor, som dør. Den unge piges besættelse er ganske vist formelt indikeret som sammenhængende med pubertetens og seksualitetens indtræden. Men der er ikke noget lystent over hende, tværtimod er det de ulækre og aggressive

elementer, der fremhæves, hvorfor hendes drift får præg af afindividualisering grænsende til en opløsning og omdannelse af kroppen til materie.

Moralsk og umoralsk forhandling med djævl og ånder. Forestillingen om social udveksling indgår centralt i det overnaturlige: der indstiftes en slags byttehandel, ofte baseret på lidelse, ofring, underkastelse og bøn. Fausts djævelpakt er et typisk eksempel på en sådan social udveksling, og uansvarlige kræfter i *The X-Files* som laver aftaler med aliens er andre eksempler. En variant af den sociale udveksling finder vi i Ridley Scotts *Alien*, hvor uansvarlige kræfter vil ofre besætningens liv for at komme i besiddelse af den fremmede livsform. Selvom der ikke er tale om en kontraktetablering, er handlingen baseret på social udveksling. Kontraktetableringen kan bestå i den blotte påkaldelse, f.eks. i form af (mis)brug af djævlmanualer, som i Sam Raimi-filmene.

Men kontraktetableringen kan også være mere uigennemskuelig som i *The Lord of the Rings*. Kontrakten består i princippet i, at man ved produktionen af ringene vinder almagt men samtidig bliver underkastet ondskabets og mørkets magter. Selvom man i princippet derfor kunne opfatte kontraktetableringen som en rent metaforisk fremstilling af noget psykologisk-moralsk, og selvom der ikke skildres nogen bagvedliggende metafysiske magter der regulerer kontrakten, medfører den meget konkrete fremstilling af de gode og onde kræfters virke, at der etableres et metafysisk-dualistisk-manikæisk verdensbillede, hvor f.eks. hovedpersonen ved på Jesus-agtig vis at påtage sig lidelse kan genforhandle kontrakten med de onde magter.

Den sociale udveksling med det overna-

turlige kan således også have positive sociale formål. I *Breaking the Waves* etablerer Bess en byttehandel, der skal gøre det ud for en soning: hun udfører de degraderinger, som hendes mand pålægger hende, og ofrer til sidst livet, for at han kan få liv og forlighed tilbage. Kontrakten mellem den overnaturlige instans og Bess indfries således fra begge sider. En markant fremstilling af social udveksling finder man i Spielbergs *Close Encounters of the Third Kind*. Her er de overnaturlige væsener nogle rum væsener, der ankommer til jorden. Der arrangeres et stort møde, hvor der dels opføres en slags kosmisk symfoni og et kosmisk lysshow, dels udveksles mennesker. Centralt i denne film er fremstillingen af sublime følelser. Sådanne fremkaldes ved en frivillig eller ufrivillig handlingsblokering forårsaget af mødet med en overmægtig størrelse, det være sig naturen eller en gud.

Moral er et område, der hyppigt er knyttet sammen med overnaturlige forestillinger og kontraktetablering. Centralt i moralens sammenknytning til overnaturlige forestillinger er dels forankringen af moralske forskrifter i en guddommelig orden der modarbejdes af djævelske kræfter, dels forestillingen om overnaturlige agencies, der har fuld adgang til 'strategisk viden', dvs. adgang til viden om ting som enkeltindividet ønsker at skjule for andre mennesker. Selvom religiøse mennesker antager, at guden er alvidende, vil de fleste mennesker ikke være overbevist om, at Gud ved, hvor mange bakker leverpostej, de har i køleskabet. Derimod vil de være overbevist om, at guden lægger mærke til, om de er deres partner utro, stjæler, lyver osv. Det overnaturlige er således ofte forbundet med forestillingen om en moralsk overvågning, der finder sted, selvom der ikke er andre naturlige, sociale agenter til

stede. Macbeths ugerninger overvåges, og ånder vender sig straffende mod ham. Det er i det hele taget typisk, at overnaturlige forestillinger skildres i tilknytning til oplevelse af skyld, jf. Kobayashis *Kwaidan* og De Palmas *Carrie*.

Ofte er indgangen til det onde dog en lidt anden. Ondskab er en meget stærk kraft, for hvis man sætter sig ud over normale moralske normer, åbner der sig en række magtmuligheder, jf. *Macbeth*. Ondskabens overnaturlige magt er endda ofte tæt forbundet med døden. I Lars von Triers *Riget* tager fortidens synder og overgreb skikkelse af overnaturlige kræfter, der belejrer hospitalet, og det er såvel synderne som de uhævnede ofre, der truer med at omdanne hospitalet til kaos. Fra instruktørens side er dette indbrud sikkert delvis tænkt freudiansk: det fortrængtes pres på bevidsthed og normalitet. Sikker er det, at om end dæmoner og ånder tildeles skikkelser som ydre og objektive størrelser, så har de som ofte evner til at trænge ind i menneskers bevidsthed, som ondskaben i *The Lord of the Rings*.

Konklusion. Selvom de fantastiske og overnaturlige forestillinger indeholder en række træk fra vores fortid som jægere og samlere, der kan forekomme dysfunktionelle i en moderne verden, er vores fantasi og lettroenhed samtidig intimt forbundet med de egenskaber, der gennem millioner af år har muliggjort væsener med stadig større intelligens. Da det fantastiske består i muligheden for at variere alle tænkelige aspekter af vores bevidsthedsliv, fra oplevelsen af frugters farver til forestillinger om kausalitet, kan det fantastiske på og uden for film ikke sammenfattes i nogen enkle formler.

Kant så æstetikken og fantasien som udtryk for en frisættelse fra omverdenens

lovbundne tvang, fordi vi i æstetikken kunne lege med formålsbestemtheden. Humanistisk forskning er hovedsageligt inspireret af en efterkantiansk romantik, der ser fantasien som fornuftens modsætning og dermed også som formålsbestemthedens og kontroltvangens modsætning. Men ligesom følelserne ikke er fornuftens modsætning, fordi følelser og fornuft er intimt funktionelt forbundne (jf. argumentationen i *Moving Pictures*), således er også fantasi og fornuft to sider af samme sag. Det fantastiske forudsætter udviklingen af evne til hypotetisk tænkning, forestillinger om virtualiteter, og det fantastiske forudsætter evnen til medieret fremstilling, ved sprog, billeder, dramatisk opførelse eller film. Sansningens og tænkningens første fase har været frembringelsen af stabile omverdensrepræsentationer, men dens anden fase har været den fantasifulde omformning. Denne omformning har haft karakter af leg, af skabende nyudvikling, men også været et både angstpræget og håbefuldt forsøg på at beherske moralske og eksistentielle problemer.

Det fantastikes tiltrækningskraft er således intimt forbundet med opkomsten af vores rationalitet og ønske om omverdensbeherskelse. Dels ved at de mekanismer der afsøger lovmæssigheder og interessante afvigelser danner det kognitivt-af-fektive grundlag for interessen, dels fordi relationerne til de overnaturlige agenter er drevet af ønsket om kontrol, enten ved social udveksling eller ved beherskelse. Ønsket om almagt spiller en stor rolle, især i fiktion for mindre børn, og selvom almagtsønsker kan opfattes som udtryk for frihed, f.eks. som frihed fra tyngdeloven som i kinesiske eventyr om flyvende mennesker, eller frihed fra dødens uomgængelighed, kan friheden også ses som et beherskelsestiltag. Fantasiens genstande

kan være ønsketilstande, men også angst-situationer, og mennesket har let ved at gennemleve stærke, paranoide situationer, da det både har en fortid som bytte og jæger. Fantasien frembringer ikke kun ønsketilstande men også faremomenter og fjender.

Den videnskabelige viden om hjernens biologiske fungeren er vanskelig at inkorporere i hverdagsbevidstheden. Sidstnævnte ser ånden som noget, der delvist lever sit eget liv, uafhængig af kroppen, hvad der skaber særligt store problemer i forståelsen af døden, såvel i forhold til døden som kropslig opløsning og lig, som i de efterladtes forestilling om den døde. Selvom døden som oftest er set fra de levendes side, er der dog en række nye- re fantastiske film, der omhandler den (u)dødes forhold til de efterladte (som den meget succesrige *The Sixth Sense*, Spielbergs *Always* eller *What Dreams May Come*). Samtidig har ånden en essens, den kan være god eller ond, og moralske konflikter (eller eksistentielle overgangssituationer som død) vil derfor i særlig grad aktivere overnaturlige principper. Yderligere vil særlig de onde kræfter være meget stærke og upåvirkelige af fysisk kontrol, kun hvid magi og modmagt kan overvinde dem.

Moderne film har inkorporeret tidligere tiders og forskellige kulturers forestillinger om det eventyrlige og uhyggelige. Sådanne forestillinger har vist at de virker ved bil- letlugen. Der kan være overfladiske æn- dringer - djævle optræder i vore dage mest som rumvæsener (eller som gengangere fra forrige tider) - men deres funktion er den samme. De stærke reaktioner, som fantastiske film typisk fremkalder hos publikum, må derfor skyldes, at de aktive- rer stærke, medfødte og universelle dispo- sitioner.

Litteratur

- Pascal Boyer: *Religion Explained. The human instincts that fashion gods, spirits and ancestors*. London: William Hennemann, 2001.
- Torben Grodal: *Moving Pictures*. Oxford: Oxford UP/Clarendon, 1997.
- Torben Grodal: "The Experience of Realism in Audiovisual Representation," *Northern Lights. Film and Media Studies Yearbook, Realism and 'Reality' in Film and Media*, ed. Anne Jerslev. Copenhagen: Museum Tusculanum, 2002, pp. 67-91.
- Torben Grodal: "Art Film, the Transient Body, and the Permanent Soul," *Aura* (4:3), Stockholm: Stockholm University, 2000, pp. 33-53.
- V.S. Ramachandran & Sandra Blakeslee: *Phantoms in the Brain*. 1998.
- Tzvetan Todorov: *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: 1970.