

## Fra farlige til vidunderlige monstre

Schubart, Rikke

*Published in:*  
Bibliana

*Publication date:*  
2019

*Document version:*  
Accepteret manuskript

*Document license:*  
Ikke-specificeret

*Citation for pulished version (APA):*  
Schubart, R. (2019). Fra farlige til vidunderlige monstre. *Bibliana*, (1), [1].  
<https://readymag.com/u53721909/1405489/2/>

Go to publication entry in University of Southern Denmark's Research Portal

### Terms of use

This work is brought to you by the University of Southern Denmark.  
Unless otherwise specified it has been shared according to the terms for self-archiving.  
If no other license is stated, these terms apply:

- You may download this work for personal use only.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying this open access version

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details and we will investigate your claim.  
Please direct all enquiries to [puresupport@bib.sdu.dk](mailto:puresupport@bib.sdu.dk)

## Vidunderlige monstre

*Bibliana*, #1, 2019, bibliana.dk

Af Rikke Schubart, Syddansk Universitet

Vi møder dem i serier på Netflix og HBO, i Hollywoodfilm og i populære bogserier. Monstre. Engang var de hæslige og onde, og det var uden diskussion at de skulle udryddes. Lad St. Georg drive en pæl gennem dragens hjerte, for bag det skællede ydre gemmer Satan sig.

Men monstrene har ændret karakter. Satans drage er blevet nuttet kæledyr i *How to Train Your Dragon* (2010), vampyren en sexet vegetarkæreste i *Twilight* (2008), og trolden en human grænsevagt i *Grænse* (2018). Monsteret er forvandlet fra repræsentant for ondskab til at være et spejl. Men et spejl for hvad?

### Hvornår er et monster et monster?

Lad os starte med at spørge, hvad et "monster" er. Det latinske *monstrum* betyder et tegn fra guderne, et varsel om, at noget dårligt vil ske. Det latinske *monere* betyder at advare, råde, instruere, at minde om. Ordets tidlige oprindelse – det indoeuropæiske *moneie* – betyder at påminde, at få til at tænke på. Det monstrøse er med andre ord en løftet pegefinger og guddommelig advarsel. Antikkens Grækenland havde monstre som Medusa, sfinksen, den trehovede hund Kerberos og Hydraen. Nogen forskere mener, at også Amazonen var et monster, som den athenske kriger enten måtte dræbe eller tæmme for at bevise heltemod. Hun var ligeså "monstrøs" som de andre monstre.

I antikken havde monstre mange former. Medusa var en smuk kvinde, der blev straffet af Athene til at få sit legendariske slangehår og dødbringende blik, der forvandlede den, hun ser på, til sten. Hydraen var et bæst, et søuhyr. Og amazonerne var kvindelige krigere, som grækerne var usikre på, om de var historiske eller mytologiske. Hvorom alt er, så har græske monstre flere skabelseshistorier, og selvom de alle var dødbringende, var de ikke "onde."

I Kristendommen blev monstre forbundet med forestillinger om Himmel og Helvede. Dragen er knyttet til Satan, ligesom hekse, varulve, elvere og andre mytologiske monstre, hvis oprindelse går tilbage til før Kristendommen. Disse overnaturlige væsener bliver i middelalderen fortolket som onde og i ledtog med Djævelen. I middelalderen bliver begrebet "monster" også knyttet til biologiske deformiteter, til at være af en ekstrem stor størrelse, og til sammensatte fabeldyr som kentaur (menneske og hest) eller hippogrif (hest, løve og ørn).

### Det afskyelige monster

Træder vi et skridt tilbage fra kulturer og tidsaldre, må man spørge, om der er en systematik i det monstrøse.

Filosoffen Noël Carroll peger på tre elementer: Et monster er for det **første dødbringende**. En hval er stor, men bliver kun til et monster, hvis den er farlig for mennesker. For det **andet** er monstre **afskyelige**. Denne afskyelighed kan være fysisk eller moralsk. Vi undgår instinktivt ting, vi finder afskyelige, hvad end det er råddent kød, spyt, blod, slanger, eller mennesker, der handler moralsk forkert. Hvis vi ved, naboen er straffet for pædofili, undgå vi ham, ligesom vi undgår slanger og edderkopper. Det **trede** træk er urenhed, eller grænseoverskridelse (*impurity*). Hvis et væsen blander kategorier, der ellers er adskilte, og hvis dette væsen samtidig er farligt og afskyeligt, har vi et monster. Medusa er afskyelig, dødbringende

og uren med sin kombination af kvinde og slange, og vampyrer og zombier er lig, levende-døde, der drikker menneskeblod og spiser menneskekød.

Carroll mente, et monster skulle være uhyggeligt. Hans eksempler er væsener fra myte, religion og moderne populærkultur, som vampyrer, varulve, zombier, hekse, og djævl. Rovdyr som hajer eller bjørne er ikke monstre, for de følger blot deres instinkter. Kun når vi har at gøre med over- eller unaturlige varianter, som den forhistoriske haj i *The Meg* (2018) eller rumvæsnet i *Alien* (1979), er naturen monstrøs. Men da er den også et ontologisk brud med virkeligheden. For Carroll er de tre elementer nødvendige. Overnaturlige væsener som enhjørninger, engle og sfinkse er ikke monstre, fordi de ikke er afskyelige, og eventyrets trolde og hekse er heller ikke monstre, fordi de er naturlige i eventyrets verden, hvor de ikke bliver mødt med angst.

### **Monster moral**

Filmforsker Andrew Tudor tilbyder et andet blik på monstre, som han deler i *fremmede* (*aliens*) og menneskelige (*anthropomorphs*). Fremmede monstre har ikke menneskelige træk, og vi kan derfor ikke forstå dem. Det gælder Bibelens Livjatan og hjernedøde zombier. Menneskelige monstre deler derimod psykologiske træk med os, så uanset om de ligner os eller ej, har vi mulighed for at forstå dem. Frankensteins monster er syet sammen af ligdele, men han er ikke ond til at begynde med, blot anderledes. Og vampyrerne i tv-serien *True Blood* (2008–2014) vælger selv, om de drikker syntetisk blod eller menneskeblod.

Adskillelse i to slags monstre er samtidig et skel mellem bæster (dyr) og moralske væsener (mennesker). De første, bæsterne, har ikke nogen menneske-moral, og derfor kan de ikke være onde i menneskelig forstand. Ond er en etisk kategori, og fra et moderne etisk perspektiv er man kun ond, hvis man kan skelne mellem godt og ondt, og *bevidst vælger det sidste*. Kan man ikke skelne – hvis man er et dyr, et barn, eller mentalt ude af stand til at forstå denne skelnen – da kan man ikke være ond. I denne optik er zombien et monster, men vampyren er et *ondt* monster, hvis den vælger at dræbe når den kan lade være, som Damon i *Vampire Diaries* (2009–2017).

### **En kognitiv cocktail**

Træder vi endnu et skridt tilbage og ser monsteret i et evolutionært perspektiv, kan man undre sig over, hvorfor vi finder på overnaturlig og umulige væsener. Jeg fandt engang en udstoppet fe i New Orleans, men den var lavet af en lokal kunstner. Det er mig bekendt ikke lykkedes at finde evidens for eksistensen af vampyrer, trolde, varulve, drager, eller Bibelens bæst med syv hoveder og ti horn (Johannes' Åbenbaring 13:1-2).

Og i dag, hvor moderne videnskab burde have aflivet spøgelse, drager, hekse og trolde, stortrives de i fiktion. Det skyldes ifølge den kognitive antropolog Pascal Boyer at den menneskelige hjerne anvender en række kognitive mekanismer, der hjælper os til at forstå vores omgivelser og forudsige, hvad fremtiden bringer. Vi er desuden et af klodens mest nysgerrige arter, og nysgerrighed er en medfødt følelse. En anden mekanisme er HADD, *hyperactive agency detection devices*, hvilket er hjernens konstante behov for at fortolke nye elementer i vores omverden. Når træerne svajer i den mørke nat, forestiller vi os, der er væsener i skoven. Væsener, der vil os godt eller ondt. Elverfolk, trolde, ånder eller ligefrem guder. Nysgerrig parret med behovet for at forklare og evnen til at skabe fortællinger, er den kognitive cocktail, der skaber monstre.

### **De vidunderlige monstre**

Lad os vende tilbage til spejlet. Carroll mente, at monstre skulle være uhyggelige, men ting ændrer sig. Monstre er ikke altid "onde," men de er et spejl af deres tid. De er blandings-

væsener, undertiden fremmede, men for det meste menneskelige og altid grænseoverskridende.

Den evolutionære litteraturforsker Brian Boyd mener, fiktion starter med historier i billeder, dans og musik. Fra de 30.000 år gamle hulemalerierne, over de ældste skriftlige kilder fra Mesopotamien og til nutidens tv og biograffilm trækker vores monstre et magisk spor. Boyd spekulerer, at vi bruger fiktion til at skabe scenarier om fremtiden. Hvad nu hvis ... der fandtes monstre?

Monstre bliver ”onde,” når vores kultur definerer dem sådan. I antikken var de guddommelige. Hvis vi ser dem som leg med muligheder, da er de ikke afskyelige, men attraktive, og deres grænseoverskridelse inviterer til nytænkning. I en tid, hvor fleksibilitet er et krav, er monstre et sted at møde verden med nye øjne.

Monstre tilbyder et fortolkende og udvidende blik på virkeligheden. Engang troede vi, de var reelle, men i dag ser vi dem som gæster fra vores fantasi. Og de har fået en make-over, så de nu er mere komplekse og interessante end helten. Vampyren er sexet, trolden er empatisk, amazonen er feministisk superhelt i *Wonder Woman* (2017), og Tornerose's onde heks er genopstået som rasende #metoo offer i *Maleficent* (2014).

Velkommen til de nye monstre. De er ikke længere gyselige. De er blevet vidunderlige.

### Referencer

- Boyd, Brian. *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*. Cambridge: Harvard University Press, 2009. Kindle edition.
- Boyer, Pascal. *Religion Explained: The Evolutionary Origins of Religious Thought*. NY: Basic Books, 2001.
- Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990.
- Tudor, Andrew. *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell, 1991.
- Schubart, Rikke. *Mastering Fear: Women, Emotions, and Contemporary Horror*. NY: Bloomsbury Academic, 2018.