

EN INTRODUKTION TIL GYSERGENREN OG DENS STILISTISKE TRÆK

Hvad er gysergenren?

Følgende er en kort gennemgang af gyseren som genre. Gennemgangen er tænkt som din inspiration til arbejdet med før- og efteropgaverne. Under fanebladene *Føropgaver* og *Efteropgaver* finder du eksempler på konkrete undervisningsideer.

Gyserhistorier er en genre, der er nem at afkode for børn. Det er en veldefineret genre i forhold til fortælleform, indhold og stil. Gyserhistorier skal skabe utryghed og angst, og handler altid om mødet med det ukendte, det unormale. Her kan hovedpersonen aldrig vide sig sikker for tingene er sjældent som de umiddelbart ser ud. Samtidig er der nogle meget faste regler for genren, der giver mange muligheder for at arbejde med stilistiske og fortællelemæssige iagttagelser.

Berettermodellen/Spændingskurven

Gyserhistorier er ofte opbygget omkring berettermodellen, hvor spændingen stiger historien igennem. Højdepunktet på spændingskurven kommer ofte ved historiens afslutning når morderen og hovedpersonen mødes.

Kompositionen i gyserhistorierne er ofte en klassisk hjem-ude-hjem. Historien starter således i den trygge base, der afbrydes af hovedpersonens rejse ud i det ukendte og farefulde land. Som oftest ender fortællingen hjemme i den trygge base igen når hovedpersonen har fordrevet det onde. Men ikke alle gysere ender trygt - nogle gange ender historierne med åbne slutninger, der lader læseren tilbage i den utrygge stemning.

Temaer

Temaerne i gyserhistorierne er ofte modsætningspar som det gode og det onde, livet og døden, den uskyldige og den skyldige, det tæmmede og det vilde, det smukke og det grimme, kulturen og naturen, barnet og den voksne osv.

Sanser

I gyseren bliver angsten og følelserne beskrevet på en meget konkret måde: *"En isnende kulde ramte ham, og hårene i nakken rejste sig", "en kold sved løb ned over hans pande", "Det eneste han kunne høre, var hans eget tunge åndedræt..."*

Personer, skikkelser og væsener

I de fleste gyserhistorier er hovedpersonen en person man som læser kan identificere sig med.

Det kan være den unge elektriker lærling Martin, der på sin første arbejdsdag skal alene i Ejbybunkeren. Martin bliver et åbenlyst let offer, idet han befinder sig alene i den mørke bunker. Det onde kan have mange forskellige former - det kan optræde som rent overnaturligt væsen eller være en mere menneskelig person. Det afhænger af gyserhistoriens karakter som mere eller mindre fantastisk.

Suspense og surprise - spænding og overraskelse

Spænding og overraskelse er de to fortællemaåder, der bruges i gyseren. Overraskelsen er det man som læser oplever, når der pludselig sker noget uventet som når Martin pludselig møder en gennemsigtig skikkelse i bunkeren. Spænding er det modsatte, og når man bruger denne fortællemaåde ved læseren, at der er fare på færde. Vi ved, at Martin vil møde noget meget uhyggeligt i bunkeren, og vi har lyst til at råbe, at han ikke skal gå der ind. I takt med at han bevæger sig længere og længere ind i bunkeren, får vi lyst til at råbe højere og højere.

Set up og pay of

Allerede i starten af en gyserhistorie bliver uhyggen antydnet. Martin skal alene ned i den mørke bunker for at finde kontrolrummet, hvor alt lyset i bunkeren blev styret fra. Som læser bliver man i tvivl om, hvorvidt man skal begynde at blive urolig. I gyseren er der fuld af forhindringer, og det er de mange forhindringer, der skaber fremdriften i fortællingen.

Martin kan ikke finde den rigtige dør - hver gang han sætter nøglen i låsen virker den ikke. Martin kan ikke genkende de mange gange fra hinanden, og begynder at gå i ring osv. Samtidig bliver der lagt en masse spor ud til læseren. Disse spor kalder man "Set up". Det kan være en mærkelig lyd i det fjerne eller en nøgle der ikke virker. Når et af disse set ups senere får en betydning i historien kalder man det et "Pay of". Døren som flugtvej, men nøglen passer ikke, flugten mod udgangen, men gangene fører Martin i ring.