

Lunds universitet

Avd. för litteraturvetenskap, SOL-centrum

Handledare: Paul Tenngart

2022-06-02

Nicole Guldbrand

LIVK02

Skräck från bok till bild

En komparativ analys av skrällen i Neil Gaimans

Coraline och dess adaptationer

Innehållsförteckning

SKRÄCK FRÅN BOK TILL BILD

INTRODUKTION

FRÅGESTÄLLNING OCH SYFTE 1

METOD OCH TEORETISK UTGÅNGSPUNKT 2

MATERIAL OCH BAKGRUND 5

SKRÄCK OCH FANTASTIK 7

ANALYS

FRÅN ÄCKEL TILL TERROR, VAR GÅR GRÄNSEN? 9

OBEHAG OCH KUSLIGHET, IKLÄDD VILKEN FORM? 12

URÅLDRIGA MONSTER OCH KOSMISK SKRÄCK 18

SLUTDISKUSSION OCH SAMMANFATTNING 21

KÄLLFÖRTECKNING 24

Introduktion

Skräck är människans äldsta och starkaste känsla. Så inleder H.P. Lovecraft sin ofta citerade essä *Supernatural Horror in Literature*.¹ Det är ett fundamentalt mänskligt och ofrånkomligt faktum att alla, oavsett ålder och bakgrund, ibland upplever rädsla. Att försöka undvika scenarion där sådana känslor kan uppstå vore därför det mest naturliga, men trots det är skräckfiktion i alla mediala former en ytterst populär genre, inte minst inom barnlitteraturen. För konsten att skrämmas är en stor sådan, och att lyckas skrämma en vuxen med skräck tänkt för en barnpublik är betydligt svårare än tvärtom.

År 2002 släppte den brittiske författaren Neil Gaiman just en sådan bok. *Coraline*,² med de nu ikoniska knappögonen, det uråldriga monstret och de förlorade barnasjälarna, blev en succé som lyckades väcka rädsla inte bara hos den tilltänkta målgruppen utan även de intet ont anande vuxna läsarna. Några år efter bokens goda mottagande omarbetades den till en grafisk serieroman illustrerad av P. Craig Russell³ och ytterligare ett år senare fick den en animerad adaptation regisserad av Henry Selick.⁴ "Boken var bättre" är en vanlig reaktion när litterära verk omarbetas till nya medium, eftersom det kan vara svårt att översätta alla känslor, motiv och handlingar från text till bild eller film. Personligen anser jag inte så vara fallet här då de båda adaptationerna av *Coraline* har en bra balans mellan trogenhet till originalet och egna idéer. Egenskaper som sammantaget gör det möjligt för dem att stå väl på egna ben och skänka sin publik unika upplevelser. Vad som däremot är en intressant skillnad, och upphovet till denna undersökning, är hur olika de tre versionerna väljer att skrämma sin publik.

Frågeställning och syfte

Den övergripande handlingen och de allra flesta skrämsemomenten i alla tre versioner är för det mesta detsamma, med enstaka variationer, men ändå är rädslan

¹ Howard Phillips Lovecraft – *Supernatural horror in literature*, New York: Dover Publications Inc, 1973 (originaltryck 1927)

² Neil Gaiman – *Coraline*, London: Bloomsbury Publishing, 2003 (originaltryck 2002)

³ P. Craig Russel, Neil Gaiman – *Coraline*, USA: Harper Collins 2008

⁴ *Coraline* – produktionsbolag: Laika, Pandemonium films, USA, Oregon, 2009, i regi av Henry Selick (med Dakota Fanning i huvudrollen)

de frambringningar kännbart annorlunda. Om det då inte rör sig om innehållsmässiga förändringar är nästa logiska alternativ att skillnaderna skulle ligga i det estetiska utförandet som gör adaptationerna märkbart annorlunda från originalet. Färg, ljussättning, musik och ljudeffekter är alla exempel på element som är frånvarande i den tryckta originalboken men vars närvaro förhöjer eller ändrar verkets atmosfär och mottagning i adaptationerna. Min frågeställning är således:

- Hur påverkar den estetiska formgivningen skräckupplevelsen?

Hur tar sig skräcken annorlunda när den omarbetas och går igenom mediala adaptationer? Vad går förlorat i processen och vad vinner verket på när det byter medium? Påverkas skräckupplevelsen av mottagarens ålder eller är den universal? Syftet med min frågeställning är att undersöka de olika former skräck som motiv kan ta sig an i barninriktad media, med avstamp i litteraturen.

Metod och teoretisk utgångspunkt

Till denna undersökning kommer en komparativ analysmetod användas. För att kunna fastställa hur (och om) skräcken tar sig an en unik form i de olika medierna kommer materialet studeras först enskilt var för sig, sedan i förhållande till varandra. Detta för att granska eventuella skillnaders effekt på skräckupplevelsen. Då en intermedial adaptation innefattar så pass många olika och nya element har jag valt att avgränsa denna undersökning till enbart det visuella, utan närmare granskning av hörbara faktorer så som ljudeffekter och musik. Till undersökningen kommer två utgåvor av originaltexten granskas, *Coraline* (2002) med illustrationer av Dave McKean och *Coraline* (2012) med illustrationer av Chris Riddell, gentemot den grafiska romanen *Coraline* (2008) illustrerad av P. Craig Russell och den animerade filmatiseringen *Coraline* (2009) regisserad av Henry Selick. De två utgåvorna av originaltexten är identiska bortsett från illustrationerna, och McKeens version kommer agera främsta referensram medan Riddells version är där för extra underlag.

Eftersom det är utformningen av skräcken och dess estetiska egenskaper som är undersökningens fokus kommer teorin vara ur ett formalistiskt, och till viss del narratologiskt perspektiv. Dessa perspektiv kommer främst från Mattias Fyhr's *De*

*mörka labyrintherna, gotiken i litteratur, film, musik och rollspel*⁵ och Fred Botting's *Gothic*,⁶ där de diskuterar skräck utifrån en gotisk genretradition. Fyhr argumenterar starkt för skillnaden på skräck och skräck, och menar att det saknas en tillräckligt varierad nyansskillnad i svenska språket för att kunna göra distinktioner däremellan. Därför har han använt sig av de två engelska termer Botting applicerat på samma teori för att förstå och urskilja skräckgotik från övrig skräck, nämligen *horror* och *terror*. *Terror* kan förklaras som skildringen av vackra, gripande handlingar där skrällen främst är där för att förhöja andra fundamentala mänskliga känslor, såsom melankoli, ensamhet eller förvirring. Målet är att frammana sympati och smärta för karaktärerna och vad de går igenom. *Horror* däremot är *terror* som gått för långt. Man har dragit det hemska som händer karaktärerna till sin yttersta spets och fokuserar mer på explicita skildringar av våld och död, mer för läsarens egna katarsis snarare än att försöka väcka medkänsla för karaktärerna.

I *Getting things in the right order: Stephen King's The Shining, The Stand and It* har Bud Foote vidareutvecklat Bottings och Fyhurs teori om *terror* och *horror* och kompletterat den med ytterligare ett koncept myntat av Stephen King själv, så kallat *gross – out*.⁷ Foote presenterar dessa tre koncept i relation till hur lätt en barnpublik har att själv uppleva och relatera till känslorna. *Gross – out* skräck bygger på realism och är fast grundat i verkligheten. Blod, inälvor och kroppsvätskor är *gross* (äckligt) och målet med sådan skräck är främst att chockera och äckla, snarare än att skrämna. Den är även, enligt Foote, den skräck som är enklast för riktigt små barn att förstå. Sedan kommer *horror*, som till skillnad från *gross – out* inte är begränsad av realism utan styrs av fantastiken. Monster, spöken och andra övernaturliga ting som tydligt bryter mot verklighetens mönster och lagar gör mottagaren *horrified* (förskräckt). Mottagaren måste dock ha tillräcklig med kognitiv kapacitet för att veta skillnaden på verklighet och fantastik, därför det lämpar sig för lite äldre barn. Till sist är *terror*, som tidigare nämnts av Fyhr och Botting, den subtila och outtalade

⁵ Mattias Fyhr – *De mörka labyrintherna, gotiken i litteratur, film, musik och rollspel*, Lund: Ellerström, 2017 fjärde upplagan (originaltryck 2003)

⁶ Fred Botting – *Gothic*, London: Routledge, 2014

⁷ Bud Foote – “Getting things in the right order: Stephen King's *The Shining*, *The Stand* and *It*”, i *Nursery Realms, Children in the Worlds of Science Fiction, Fantasy, and Horror*, red. Westfahl, Gary, Slusser, George, Athens: University of Georgia press, 1999

skräcken. När man vet att där är någonting i garderoben men som man aldrig får se. Man blir som mottagare lämnad att på egen hand låta ens fantasi måla upp de mest fasansfulla tingen, och för att kunna bli *terrified* (skräckslagen) krävs det då en mer utvecklad fantasi, som hos ännu lite äldre barn.

Gotik är, enligt Fyhr, den skräckgenre som främst definieras av *terror*. Han menar att man kan definiera gotik, och i förlängningen *terror*, utifrån olika kategorier och egenskaper eller inslag⁸. Kategorierna kan ses som fiktionens väggar medan egenskaperna är de enskilda byggstenarna som tillsammans skapar en upplevelse av *terror*. Man kan ta bort och lägga till bland dessa kategorier och egenskaper för att skapa en unik upplevelse, men där finns en gräns för hur många byggstenar man kan ta bort innan det proverbiala skräckhuset rasar samman. Fyhr listar upp sex prominenta kategorier: subjektiva världar, avsaknad av högre ordning, atmosfär av undergång, atmosfär av förfall, atmosfär av olösbarhet och labyrintiska egenskaper, och presenterar sedan vilka vanliga tematiska egenskaper som kan förekomma för att skapa sagd kategori. Målet är att kategorierna ska vara breda och allmängiltiga nog för att kunna förstås av en läsare oavsett kulturell bakgrund, och att egenskaperna / inslagen är de som skapar individuella upplevelser hos läsarna. "En labyrintisk miljö är till exempel labyrintisk oavsett om det labyrintiska har olika betydelser i olika kulturer." ⁹

En annan viktig teori för denna undersökning rör *das Unheimliche*, ett psykologiskt fenomen myntat av Ernst Jentsch år 1906 i artikeln *On the Psychology of the Uncanny*¹⁰ och sedan vidareutvecklades av Sigmund Freud år 1919 i *The Uncanny*.¹¹ *Das Unheimliche* som översatts från tyska till vad vi idag på engelska kallar *the uncanny* är när något känns, för att översätta det rakt av, *o-hemligt* eller *inte som hemma*. Det syftar till något som bör vara igenkännbart men som ändå känns främmande och som därför skapar en känsla av desorientering, och denna desorientering menar Jentsch och Freud ligger till grund för *das Unheimliche*. När en individ möts med nya och för dem främmande situationer är den första naturliga

⁸ Fyhr s. 63

⁹ Ibid

¹⁰ Ernst Jentsch – *On the Psychology of the Uncanny*, översättning av Roy Sellars 1995 (originaltryck 1906 under titeln "Zur Psychologie des Unheimlichen"). PDF-fil

¹¹ Sigmund Freud – *The Uncanny*, London: Penguin Classics, 2003 (originaltryck 1919 under titeln "Das Unheimliche")

reaktionen att känna misstro och fientlighet, som individen sedan aktivt måste tolka om till en för situationen passande reaktion, och när denna omtolkning inte kan göras på ett tillfredsställande sätt uppstår obehagskänslor. Tydligast exempel på detta fenomen är när en individ inte direkt kan fastställa om något är levande eller ej. I moderna kontexter används uttrycket *the uncanny valley* i samband med det obehag man kan uppleva inför robotar vars utseende är för nära en riktig människas.¹² Detta spår var Jentsch och Freud också inne på redan på sin tid, men istället med realistiskt skulpterade vaxfigurer som exempel. Från rätt vinkel och med rätt ljussättning kan figurerna misstas för en riktig person, och det är denna ovisshet som skapar desorientering som i sin tur resulterar i obehagskänslor.

Här finner jag en nyansskillnad i vad Jentsch definierar som *das Unheimliche* och vad Freud definierar som *das Unheimliche*. Då Jentsch främst fokuserade på vad som skedde inombords vid mötet av det okända, medan Freud granskade utomstående faktorer parallellt med de mentala känslorna, har jag valt att översätta Jentsch teori till *obehag* och Freuds till *kuslighet*. Bland annat tar Freud sig an att definiera specifika situationer som skulle kunna generera kuslighet, till skillnad från Jentsch som enbart uppmärksammade obehag framkallat av föremål. Exempel på denna kuslighet är dubbelgångare, upprepningar av tal och fraser och andra tillsynes slumpmässiga händelser som systematiskt upprepar sig.

Material och bakgrund

Coraline Jones är ett äventyrslystet barn som känner sig ensam och försummad när familjen flyttar till ett gammalt och underligt trevåningshus ute på landet. Under en upptäcktsfärd av det nya huset finner Coraline en låst dörr som visar sig leda till en ny magisk värld, som är väldigt lik den värld hon just lämnat. På denna nya plats lever en "annan mamma", en "annan pappa" samt kopior av hennes grannar som alla överöser Coraline med kärlek, uppmärksamhet och allt hon kan önska sig. Hon lär sig dock snabbt att få allt man önskar sig aldrig är så bra som det verkar, och det blir en fråga på liv och död om hur hon ska ta sig hem igen...

¹² Masahiro Mori – *The Uncanny Valley*, översättning av Karl F. MacDorman, Norri Kageki 2012, publicerad av IEEE Robotics & Automatization Magazine volym 19, nr 2, s.98–100 (originaltryck 1970 under titeln "Bukimi no tani") <https://ieeexplore.ieee.org/document/6213238>

“I loved Coraline. Best thing you’ve written so far. It’s unpublishable, of course.”¹³

Så beskrev Gaiman på sin officiella blogg sin redaktörs respons efter att ha läst de första kapitlen av hans nya barnbok år 1992. När Gaiman frågade närmare om varför fick han svaret “[i]t’s horror for kids. You can’t do that. And you’re writing for children and adults at the same time, and there’s no way to publish or market that.” Och i 90 – talets England var det sant. Skräck för barn var fortfarande tabubelagt och något man ville skydda barnen från, men så har det inte alltid varit. Det har länge funnits en litterär tradition av skräck i europeiska barnböcker, vars början grundade sig i det didaktiska. Att skrämna läsaren till foglighet och lydning via extrema dödsfall eller lemlästningar av stygga barn var vanligt förekommande i sagor och fabler. Exempelvis hade Charles Perrault och senare bröderna Grimm barnkaraktärer som blev uppåtna (Lilla rödluvan), lämnade att dö i skogen (Hans och Greta), förhäxade (Törnrosa) och oskyldigt mördade (Tummeliten) oftast i syfte att lära de överlevande, de vuxna karaktärerna eller läsaren en läxa om säkerhet och uppfostran. Heinrich Hoffmann använde även skrällen effektivt som uppfostringsverktyg med sin bilderbok *Struwelpeter* från 1845 (Pelle Snusk) där barnkaraktärer fick sina tummar avklippta, brann upp levande och svalt ihjäl för att de inte lyssnat på sina föräldrars uppmaningar om ett säkert och korrekt uppförande.

Där skräcktraditionens början tar vid i en moralpredikande didaktik har istället dagens skräckberättelser skiftat mer åt ett eskapistiskt håll. Att uppnå katarsis, eller en slags lustfylld rädsla har tagit en större plats i syftet med skräckfiktionen som underhållning. Didaktiken är för den sakens skull inte frånvarande, enbart ändrad. Istället för att lära sig moraliska livsläxor kan skräckfiktionen hjälpa läsaren att hantera känslor, både sina egna och andras. I *Between Horror, Humor, and Hope: Neil Gaiman and the Psychic Work of the Gothic* satte Karen Coats träffsäkra ord på det värdefulla syfte skrällen kan ha för en ung läsare:

We manufacture fearful stories and engage in dark, obsessive daydreams in order to get some mastery over unfocused anxieties; in our narratives we can muster a degree of control over our responses by giving them a specific location in a character or a setting, and producing a narrative arc where anxiety becomes suspense,

¹³ Blogginlägg från Gaimans officiella Tumblr hemsida 06/05/2021
<https://neil-gaiman.tumblr.com/post/650486718004363264/why-was-coraline-supposed-to-be-unpublishable>

suspense culminates in the thing we fear actually happening, and we work out possible plans of response where we do not disintegrate into quivering jellies, or maybe we do, but we get back up and move forward... This kind of Gothic story helps children because it acknowledges and validates the horror.¹⁴

Det är tack vare denna vilja att utmana sig inför det skrämmande som *Coraline* överhuvudtaget blev publicerad trots det starka motståndet från förlagen. På sin blogg avslöjade Gaiman att det i själva verket var en ung flickas vita lögn som blivit publikationens drivande faktor:

It was my literary agent, Merrilee Heifetz who read it and said 'you can't seriously expect this to be published as a children's book.' So I suggested she read it to her daughters. And she called me back a week later and said 'They love it and they weren't scared at all. I'll take it to Harper Children's.' A decade later [...] I was sitting next to Morgan, Merilee's youngest daughter, and told her how her not being scared had made the book happen. And she said 'I was terrified. But I needed to find out what happened next. So nobody knew.'¹⁵

Skräck och fantastik

Gaimans litterära verk är inte främmande till konceptet av intermediala adaptationer. Förutom *Coraline* har även titlarna *Stardust* (1999) och *How to talk to girls at parties* (2006) blivit filmatiserade och romanerna *American Gods* (2001) och *Good Omens* (1990) har gjorts om till tv-serier, vilket i skrivande stund även *The Sandman* (1989) och *Anansi Boys* (2005) är planerade till att bli. *Neverwhere* (1996) finns som radioteater, *The Ocean at the end of the Lane* (2013) har satts upp som pjäs och både *Stardust* och *The Graveyard Book* (2008) tillsammans med *Coraline* finns som grafiska serieromaner. Samtliga av dessa titlar innehåller skräckelement i varierande grad utan att för den sakens skull faktiskt kategoriseras som *skräck*. Vad de istället definieras som är olika sorters fantasy. Letar man efter *Coraline* på ett bibliotek eller i en bokhandel ligger den också mest sannolikt på fantasyhyllan snarare än på

¹⁴ Karen Coats – "Between Horror, Humor, and Hope: Neil Gaiman and the Psychic Work of the Gothic", i *The Gothic in Children's Literature, Haunting the borders*, red. Jackson, Anna, Coats, Karen, McGillis, Roderick. New York: Routledge, 2008. s.83

¹⁵ Blogginlägg från Gaimans officiella Tumblr hemsida 18/012020 <https://neil-gaiman.tumblr.com/post/190325833961/this-movie-is-so-fucking-creepy-jesus-fuck>

skräckhyllan.¹⁶ Detta för att skräck inte sällan går väl hand i hand med det fantastiska, speciellt om det rör sig om just *terror*. I vad som kommit att i författarsammanhang benämnas som *Sanderson's Laws of magic*, beskriver fantasyförfattaren Brandon Sanderson hur litterära magisystem (hur övernaturliga element fungerar i fantasygenren) kan kategoriseras enligt ett spektrum med *mjuk* respektive *hård* magi i vardera ände.¹⁷ Densiteten av magin fungerar som narrativa regler och Sanderson beskriver dem på följande vis:

On one side of the continuum [mjuk], we have books where the magic is included in order to establish a sense of wonder and give the setting a fantastical feel. Books that focus on this use of magic tend to want to indicate that men are a small, small part of the eternal and mystical workings of the universe. This gives the reader a sense of tension as they're never certain what dangers—or wonders—the characters will encounter. Indeed, the characters themselves never truly know what can happen and what can't.

On the other side of the continuum, we have hard magic. This is the side where the authors explicitly describes the rules of magic. This is done so that the reader can have the fun of feeling like they themselves are part of the magic, and so that the author can show clever twists and turns in the way the magic works. The magic itself is a character, and by showing off its laws and rules, the author is able to provide twists, worldbuilding, and characterization.¹⁸

Coraline använder sig av, enligt denna modell, *mjuk* magi, som i sin tur förstärker skräcken med sin avsaknad av tydliga regler. Läsaren delges aldrig hur monstret eller den andra platsen (magin) fungerar fullt ut, utan får som mest bara ta del av små informationsbitar. Tomrummen får här istället fyllas i med en skräckblandad förundran över det fantastiska. Sådan skräck är vad H.P. Lovecraft kallade för *weird fiction* eller *cosmic horror*. Denna slags skräck ska enligt Lovecraft inte vara läsaren tillmötesgående, inte kunna förklaras naturligt och inte vara didaktisk med uppenbara moralkakor.¹⁹ Den ska säga så mycket som möjligt om det okända utan att faktiskt avslöja någonting.

¹⁶ Information hämtad från Malmö, Lund och Helsingborgs stadsbibliotek samt bokaffärerna Akademibokhandeln, Bokus och Adlibris, mars 2022.

¹⁷ Brandon Sanderson – onlineessä från Sandersons officiella hemsida 20/02/2007 <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>

¹⁸ Ibid

¹⁹ Lovecraft s. 4

Analys

Från äckel till terror, var går gränsen?

Vad de tre olika versionerna av *Coraline* väljer att säga om det okända och skräcken däri är, trots en rad ytliga likheter, fundamentalt annorlunda. Fast adaptationerna är så pass nära originalet att de inte skiljer sig nämnvärt från vartannat visavi antagonisten, hennes värld och vilka krafter hon besitter, finns stora skillnaderna att finna i den textuella och estetiska framställningen. Detta då alla tre tydligt separerar och faller på olika platser inom *gross-out – horror – terror* skalan.

Originaltexten är den enda av de tre som applicerar vad Fyhr kallar *skräckel*. Uttrycket är en försvenskning av Footes *gross – out* benämning, myntat under tidigt 90-tal av författaren Kay Glans, och syftar till skräck vars ändamål är att äckla.²⁰ Explicita beskrivningar av blod och lemlästade råttlik blir i den grafiska romanen bortbytta mot blodlösa och intakta kroppar. I filmatiseringen går de ett steg längre då de istället för att blöda faller ihop och visar sig vara sågspånsfyllda dockor. Denna ändring resulterar i den paradoxala effekten att verken både blir mer barnvänliga samtidigt som de kräver en mer avancerad kognitiv förmåga av publiken då skräcknivån går från *skräckel* till *horror*. Kroppsnära och realistiskt porträtterad våld är, i enlighet med Footes teori, den lättaste formen av skräck ett ungt barn kan relatera till (utrop som “yuck!” och “Ooooh, gross!” använder Foote som tydliga exempel).²¹ Samtidigt är det den form av skräck som en vuxen enklast kan urskilja samt känna störst behov av att anpassa eller censurera innan den når sin tilltänkta publik. Att originaltexten väljer att inkludera dessa grafiska scener skänker således en ingång även till de yngsta läsarna att ta del av skräckupplevelsen på en fundamental nivå. Om de inte fullt ut förstår de mer komplexa elementen av *horror – terror* nivån är trots allt rädslan för kroppsskada något även de yngsta kan relatera till. Att utesluta dessa element från adaptationerna kan, även med välmenande intentioner, visa på bristande förtroende för sin publik och vad man tror att de kan hantera. Rädslan framkallad av att se blod är begriplig och okomplicerad, medan synen av en varelse man trott varit levande falla ihop till sågspån kan vara om än

²⁰ Fyhr s. 26

²¹ Foote s. 201

mer upprörande. Händelsen är inte längre greppbar då det skiftat från realism till abstraktion och kan nu mer liknas vid det Jentsch beskrev som *obehag*.

Uteslutandet av skräckel från adaptationerna är måhända den mest uppenbara grafiska anledningen till att en tydlig separation uppstått verken emellan, men det är inte den mest väsentliga. Att filmatiseringen hamnar närmare *horror*, originalet närmare *terror* och den grafiska romanen någonstans i mitten av de två kan här identifieras med hjälp av Fyhrs definierande teori om gotikens grundläggande kategorier. Teorin fokuserar ursprungligen specifikt på gotiken och dess genredrag, men eftersom gotik i sig är en gren inom *terror* anser jag den lämplig att använda även här för en bredare definiering. Fyhr sammanfattar att "[e]n gotisk text skildrar en eller flera subjektiva världar, som saknar högre ordning och utmärks av en atmosfär av förfall, undergång och olösbarhet, samt innehåller grepp som ger texten labyrintiska egenskaper".²²

Med *subjektiva världar* åsyftar Fyhr till en opålitlighet av karaktärens världsuppfattning. Där ska finnas en tvetydighet huruvida det karaktären upplever är verklighet eller ej. I originaltexten genomgår Coraline alla provningar ensam, utan andra (levande) mänskliga vittnen. För att få ut så mycket nöje som möjligt ur berättelsen accepterar läsaren generellt premissen och väljer aktivt att lita på protagonistens upplevelser som sanna. Om de inte gör det blir läsningen ytterst trist, men någon absolut garanti finns inte, därav tvetydigheten. Den subjektiva världsuppfattningen förstärks bland annat av att Coralines föräldrar inte har något minne av att ha blivit kidnappade av antagonisten och spökbarnen har heller inga levande familjemedlemmar som kan bekräfta deras existens. Även stenen de gamla damerna miss Spink och miss Forcible lånar Coraline (som visar sig vara outhärlig för hennes överlevnad) överlämnas som en generell turamulett, utan någon bakomliggande vetskaper om den andra platsen och monstret däri. Slutligen sker även den sista konfrontationen med den andra mammans avhuggna hand på tu man hand utan andra vittnen. Alla dessa element av ovisshet tillsammans ger texten drag av magisk realism som effektivt vrids till det fasansfulla.

Filmatiseringen å andra sidan väljer att frångå all tvetydighet vad gäller händelsernas fakticitet. Främst genom tillägget av den sekundära huvudpersonen Wyborne "Wybie" Lovat, sonson till Coralines hyresvärd. Wybie fungerar som en

²² Fyhr s. 64

medhjälpare Coraline kan yttra sina annars inre monologer till, är den som initierar berättelsens händelseförlopp genom att ge Coraline en docka från den andra världen och är även den som räddar henne ur faror vid mer än ett väsentligt tillfälle. Detta tillägg har två stora konsekvenser. Dels ovan nämnda avsaknad av ovisshet, då det nu finns ett (levande) mänskligt vittne till att det Coraline upplever faktiskt är sant. Det faktum att ett av spökbarnen dessutom är syster till Wybies mormor cementerar vidare att antagonisten otvivelaktigt är verklig. Den andra stora konsekvensen av Wybies närvaro, som även påverkar materialets *atmosfär av olösbarhet* och *labyrintiska egenskaper*, är hur han oundvikligen förminskar Coralines egna bedrifter. När originaltextens Coraline fångas in av den andra mamman och blir inlåst bakom spegeln befinner hon sig i antagonists kompletta våld. Där finns ingen annan utväg än trotsig ståndaktighet i mörkret tills den andra mamman själv väljer att släppa ut henne igen. Det är sedan enbart med list och uthållighet Coraline på egen hand tar sig igenom den *labyrintiska* värld hon fångats i, och då där finns en så pass påtaglig *atmosfär av olösbarhet* är risken (och rädslan) för att misslyckas extra stor.

I filmatiseringen däremot undermineras allt detta när det istället är en frigjord Wybie-kopia, inte längre under antagonists våld, som räddar Coraline från spegeln och sedan hjälper henne hitta rätt i huset. Detta dämpar berättelsens *labyrintiska* egenskaper, reducerar *terrorn* och förminskar intrigens absoluta *olösbarhet*. Vidare förminskas även den andra mammans hotfullhet som antagonist då hon så enkelt förlorat kontrollen över sin skapelse. I originaltexten används frigörelsen av den andra pappan på ett liknande vis, men med motsatt effekten då händelsen är där för att inge falska förhoppningar om räddning. Istället stärker de känslan av absolut *olösbarhet* då hans hjälpinsats misslyckas och antagonists våld åter blir total. Adaptionens antagonist lider även av mer förödande hybris än sin föregångare, då hon inte kan motstå att ge Coraline ytterst hjälpsamma ledtrådar i den sök – och – finn lek hon utmanats till. Om Coraline kan hitta de förlorade barnens själar samt hennes kidnappade föräldrar får hon gå hem oskadd, om inte måste hon stanna med den andra mamman för evigt. I originaltexten får Coraline inga ledtrådar till denna lek, och tyngden av vad som står på spel blir enorm. Men med den andra mammans inblandning samt Wybies räddningsinsats är hoppet om framgång i filmatiseringen väsentligt större och känslan av olösbarhet så gott som borta.

Slutligen är det inte längre med list filmadaptionens Coraline hittar sina kidnappade föräldrar och lyckas fly från faran, utan av en sådan ren slump att den gränsar till *deus ex machina*. I kontrast ger originaltexten små antydningar om var gränsen för den andra mammans krafter går, och när Coraline inser dessa brister och begränsningar är det upp till läsaren att med den givna informationen själva dra slutsatserna om var föräldrarna måste hållas fångna och hur Coralines plan för att rädda dem kommer fungera i praktiken. Det är heller inte med tålmod och noggrann planering som Coraline egenhändigt besegrar den andra mammans avhuggna hand som i originaltexten, utan en impulsiv aktion utförd med hjälp av Wybie och handgripligt våld i form av snabba actionscener. Den krävda kognitiva nivån av publiken har här återigen sänkts då händelserna är mer direkta och tydligt förklarade. Inget har lämnats mellan raderna för egen tolkning och publiken uppmuntras inte att engagera sig i Coralines tankesätt på samma vis som i originaltexten.

Då *subjektiva världar, atmosfär av olösbarhet och labyrintiska egenskaper* saknas helt eller delvis enligt Fyhrs modell från filmatiseringen återstår det inte längre tillräckligt många kategoriska väggar att bygga ett *terror* – hus av. Skräcken som återstår är från ett fysiskt monster som utgör ett reellt fysiskt hot, vilket är skräckinjagande, ja, men inte *terror* framkallande. Alla dessa ändringar tillsammans har bidragit till att föra materialet närmare *horror*. Detta i sin tur, likt med avsaknaden av *gross – out*, har gett filmen skenet av att vara bättre lämpad för unga barn även om den innehåller scener som visat sig skrämna även en vuxen publik.

Obehag och kuslighet, iklädd vilken form?

I fallet med de blodlösa råttorna fanns där som sagt risk för att de skulle framkalla mer obehagskänslor än något annat, vilket mest effektivt beskrivs som det Jentsch och Freud kallade *das Unheimliche*, eller *obehag* och *kuslighet*. Obehag och kuslighet används effektivt som skrämselform i alla tre verken, men blir som allra tydligast i original-textens noga övervägda ordval. Vanligt förekommande ord inom skräckgenren som *horrifying*, *disturbing* eller *gruesome* är här istället utbytta mot de mer krypande *uncomfortable*, *off – putting* och *unpleasant*. Notera likheten dessa ord har till *Unheimliche* där *un* signalerar motsatsen till det välkända och bekanta, det vill säga det icke hemmastadda.²³ Vidare är obehaget närvarande redan vid starten av

²³ Jentsch s.2

berättelsen, till skillnad från filmatiseringen, där händelserna inledningsvis är ytterst behagliga och magiska och som inte fören senare eskalerar till något mer mardrömslikt. Innan Coraline ens hunnit anlända till den andra platsen drömmer hon om mörka skepnader som, likt spindlar, gör henne hemskt obekvämt med deras olycksbådande ramsa:

We are small but we are many
We are many, we are small
We were here before you rose
We will be here when you fall.²⁴

Denna ramsa är den första av många instanser där originaltexten använder sig av upprepningar för att gradvis skapa en stigande känsla av kuslighet. Ramsan återkommer vid två senare tillfällen, där innebörden är i stort sett densamma fast med nya formuleringar, men med en allt mer brådskan och överhängande hotfull ton. Freud menar att upprepningen av siffror, ord och fraser är kusliga därför att sannolikheten att något sådant skulle inträffa slumpmässigt är för låg, vilket kan skapa en paranoid tanke om att där finns en bakomliggande (om möjligt illvillig, om än värre övernaturlig) signifikans bakom ordvalen.²⁵ Samtidigt kan upprepningarna föra tankarna till det motsatta såsom öde och förutbestämmdhet, vilket i sin tur kan skapa obehagliga tankar om människans betydelselöshet och hjälplöshet inför universum.

Bortsett från ovanstående ramsa är där främst två fraser som återkommer upprepade gånger genom originaltexten, nämligen "something very old and very slow"²⁶ och "for ever and always".²⁷ Den första meningen refererar till tunneln som leder till den andra platsen, och den andra refererar till antagonistens oändlighet. Likt ramsan finns där en hotfullt stigande angelägenhet i varje upprepning, som subtilt tvingar läsaren att vara på sin vakt, tills det slutligen utmynnar i ett skrämmande klimax. När Coraline först får höra "for ever and always" är det som svar på hur länge den magiska underhållningen, kontrollerad av den andra mamman, pågår. Svaret kan tyckas vara charmigt hyperboliskt i början tills den andra mamman senare

²⁴ Gaiman s. 21

²⁵ Freud s. 145

²⁶ Gaiman s. 37, s. 59, s. 157

²⁷ Gaiman s. 56, s. 57, s. 58

upprepar frasen, nu med ett betydligt mer ominöst eftertryck, när hon uttrycker sin önskan om att Coraline stannar hos henne "for ever and always". Vidare, sista gången "something very old and very slow" nämns flyr Coraline för sitt liv när hon blir förfärande varse om att tunneln hon flyr igenom är levande och minst lika farlig (om inte mer) som den andra mamman. Frasen har hitintills fungerat som ett grepp för att skapa *atmosfär av förfall* enligt Fyhirs tidigare nämnda gotiska modell, men utvecklas här från att vara en fysisk plats som inger ett bakomliggande obehag till att vara ett ytterst närvarande hot i form av ett uråldrigt monster.

Det desorienterande obehaget uttrycker sig vidare via en av de kusliga situationer Freud identifierade som *der Doppelgänger*, eller dubbelgångaren.²⁸ Dubbelgångarmotivet används här, likt upprepningarna, som ett grepp för att tidigt göra läsaren varse om att något inte står helt rätt till med den nya platsen Coraline anlant till. Den andra mamman beskrivs redan från början som en skev kopia av Coralines riktiga mamma. Även utan den uppenbara skillnaden att hon har svarta knappar istället för ögon ger den andra mammans proportioner och drag tillsammans intrycket av att något är fel, att hon är något som bara försöker se mänsklig ut:

She looked a little like Coraline's mother. Only ...

Only her skin was white as paper.

Only she was taller and thinner.

Only her fingers were too long, and they never stopped moving, and her dark-red fingernails were curved and sharp.²⁹

Istället för att använda ett mer explicit språk beskrivs hennes fysik genomgående med det enkla adverbet *too* för att markera en avvikelse från det normala. Handlingar som i normala fall skulle anses vara anspråkslösa, "[t]he other mother smiled, showing a full set of teeth, and each of the teeth was a tiny bit *too long*"³⁰ (min kursiv), blir med detta språk istället olycksbådande och kusligt. Gestaltningen blir än mer obehagligt kontrastiv då hon pratar och för sig på ett vis som är välbekant och korrekt, när hon så uppenbart fysiskt avviker från det förväntade. Vad mera är, originaltexten begränsar inte dubbelgångarmotivet enbart till karaktärerna, utan

²⁸ Freud s. 141

²⁹ Gaiman s. 38

³⁰ Gaiman s. 75

använder det även till omgivningen. Rummet Coraline kliver ut i när hon går igenom tunneln ser precis ut som hennes vanliga vardagsrum, där inredning och möblemang är densamma. Vad som ger rummet en påtagligt illvillig atmosfär är den lilla skillnaden i en annars välbekant tavla. Målningen som brukat föreställa en pojke tittandes på såpbubblor har här ändrats till att han nu tittar på bubblorna “[...] as if he was planning to do something very nasty indeed to them”.³¹ När Coraline senare går till sitt rum är det igen *nästan* detsamma fast målat i en *off – putting* grön nyans som hon snabbt bestämmer sig för att hon inte vill sova i.³² Dessa element av kopior använder originaltexten för att snabbt sätta en ton av obehag och opålitlighet, som gradvis trappas upp innan fasaden faller och kvar står en varelse som Coraline undrar hur hon någonsin hade kunnat missta för sin riktiga mamma.³³

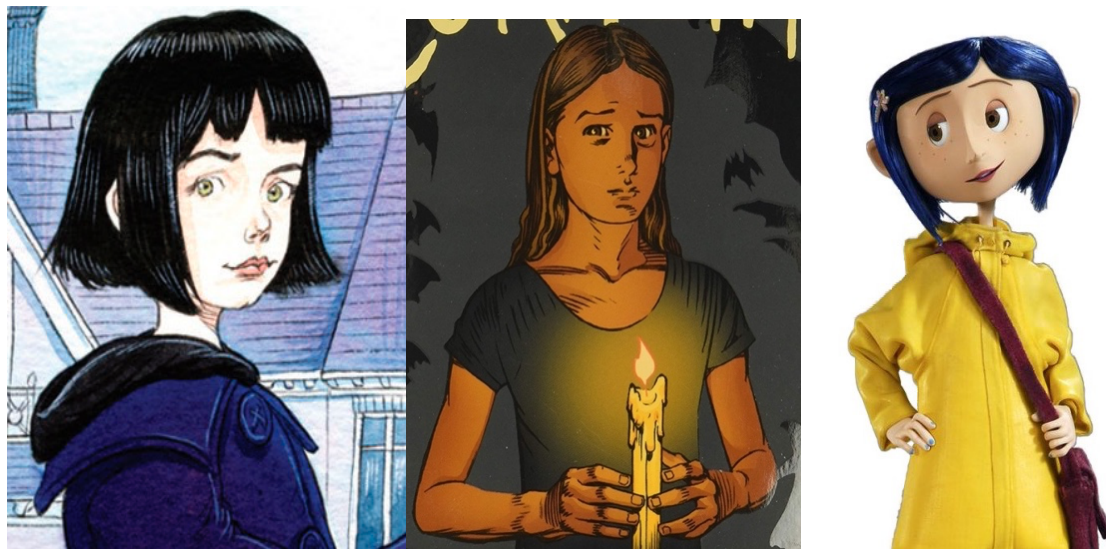
Obehaget är obevekligt genomgående, först subtilt krypande i bakgrunden innan den tar en tydlig plats i förgrunden. Detta i kontrast till hur filmatiseringen använder dubbelgångarmotivet, inte för att bygga upp en kusligt växande atmosfär av misstro och illvilja, utan istället för att inge en känsla av falsk säkerhet och magisk eskapism från en tråkig vardag. Saker och ting är igen *nästan* detsamma som i den verkliga världen, fast här märkbart bättre, mer färgsprakande och mer intensivt levande. Här är den andra mamman en identisk fysisk kopia av Coralines riktiga mamma (bortsett från de svarta knappögonen) och hon pratar och för sig inte bara som förväntat, utan överträffar till och med originalmamman genom att vara mer uppmärksam och omhändertagande än vad Coraline är van vid. Resten av huset är även det en klar uppgraderad kopia av Coralines riktiga hem, med roligare leksaker, finare kläder och en hel trädgård planterad enbart för hennes skull. Det är inte fören Coraline avvisar den andra mammans erbjudande att stanna hos henne för alltid som skräcken tar vid på allvar. Allt som tidigare varit fantastiskt med huset vänder sig här mot Coraline i en våldsam jakt som slutligen kulminerar i att den andra mamman i ett skarpt skifte av ljus- och ljudsättning avslöjar sin sanna, monstuösa form. Obehaget har inte varit genomgående, utan är istället plötsligt och explosivt. Filmatiseringen använder således Freuds *kuslighets* – liknande motiv på motsatt vis än dess föregångare för att, som konstaterats tidigare, gå i en riktning mer i linje med *horror* än den mer *terror* orienterade väg originaltexten tagit.

³¹ Gaiman s. 38

³² Gaiman s. 41

³³ Gaiman s. 148

Vad gäller textuell kuslighet har den grafiska romanen mest gemensamt med originaltexten, eftersom de följer i stort sett samma manus utan lika stora avvikelser som i filmatiseringen. Dock uppstår där ändå en separation mellan de två på liknande vis så som mellan filmen och boken tack vare de avvikande val den grafiska romanen gör i förhållande till sin estetiska presentation. Vad som utmärker serie-adaptionen främst från de mer surrealistiska illustrationer Dave McKean (2002) och Chris Riddell (2012) bidrar med till originaltexten är P. Craig Russells val att teckna i en helt verklighetsförankrad och realistisk stil. Det första och tydligaste exemplet på den estetiska separationen denna stil medför kan urskiljas i framställningen av Coraline själv (se visuell jämförelse nedan).



Från vänster till höger: Riddell (2012), Russell (2008), Selick (2009)

Av språket att döma är Coraline i originaltexten runt lågstadieåldern (8 – 9 år) och i filmatiseringen är hon på ett ungefär detsamma, även om det är svårare att avgöra då formen är så stiliserad. I den grafiska romanen däremot har Russell valt att porträttera henne som väsentligt äldre, runt 13-14 årsåldern utan att för den sakens skull ändra manuset. Ändringen höjer åldern på den tilltänkta läsaren, då det generellt är lättare att relatera till karaktärer närmare ens egen årsgrupp. Samtidigt kan denna versionen av Coraline paradoxalt nog vara svårare att relatera till då hon inte agerar i enlighet med den nya ålder hon tecknats i. Att inte längre använda ett ungt barns perspektivet utan istället låta en tonåring gå igenom prövningarna får resultatet att den sympatiska rädslan textens *terror* frambringar dämpas. Detta då ett ungt barn som huvudperson kan göra skräcken mer intensiv och effektiv eftersom,

som Bud Foote skriver “[...] not only because death or threatened death or molestation of the young is peculiarly poignant, but also because only the child can see magic with absolute belief and therefore absolute horror”.³⁴

Å andra sidan bidrar den mer realistiskt tecknade stilen (måhända medvetet) till en höjd känsla av obehag och kuslighet på ett mer direkt plan. Gentemot de andra karaktärerna, och framförallt mamman vars utseende hon imiterar, sticker antagonists skevhet ut markant. Hennes generella gestalt är av en så pass mänsklig form att effekten av desorienterande obehag blir extra starkt då detaljerna inte matchar den grad av realism resten av formen befinner sig i. Hon har bland annat mer kantiga konturer, mer definierade tänder och står ofta i odynamiska och stela positioner, attribut som sammantaget för tankarna till de vaxdockor Jentsch menar kan misstas för att vara levande i rätt ljus men vars detaljer avslöjar deras livlöshet.³⁵ Att hon dessutom, olikt de andra versionerna som visar sig vara monster i förklädnad, aldrig frångår denna *nästan* mänskliga gestalt placerar henne allt mer i gränslandet mellan det naturliga och det övernaturliga. Denna tvetydighet gör den grafiska romanen svår att kategorisera som antingen *horror* eller *terror*. Istället hamnar den andra mamman som antagonist någonstans mellan de två som ett substantiellt men diffust hot, som är väldefinierat men samtidigt svåidentifierat.



Den andra mamman, Russell (2008)

Den kusliga atmosfären förstärks vidare av den illustrerade ljussättningen, som för att vara en skräckserie är ytterst vardagligt upplyst. Färgerna är mjuka men anspråkslösa utan några kontrasterande skuggor eller dramatiska ljusskiftningar, vilket för händelserna ännu närmare verkligheten. Ju svårare det är att distansera sig från berättelsen som påhittad, desto större blir desorienteringen och det upplevda

³⁴ Foote s. 204

³⁵ Jentsch s. 8

obehaget. Den enstaka gång skuggor används blir därför än mer effektiv då det bryter mönstret och resulterar i något oväntat. I jämförelse till denna sparsamma användning av kontraster förlorar originaltextens illustrationer en del överraskningsmoment då stilen (både McKeans och Riddells) är genomgående makaber och oföränderligt ljussatt. I McKeans fall än mer så då vardagliga händelser illustreras med samma mängd svärta och skraffering som de scener menade för skrämning (se exempel nedan).



Vänster bild: När Coraline först hittar dörren, höger bild: Spökbarnen (McKean 2002)

Uråldriga monster och kosmisk skräck

I *Between Horror, Humor, and Hope: Neil Gaiman and the Psychic Work of the Gothic* beskriver Karen Coats hur gotisk skräck kan ses som ett kulturellt symptom, uppståendet ur obehandlade trauman och hur barn kan använda skräcken som ett bearbetande verktyg.³⁶ Detta ämne utforskar Coats med bland annat *Coraline* som litterärt exempel, och utför en dekonstruktion av texten för att nå sin slutsats. Skarpa observationer till trots leder denna dekonstruktion till förbiseendet av en av textens, i min mening, mest existentiellt skräckinjagande scen. Coats gör tolkningen att tunneln Coraline går igenom för att komma till den andra mamman är en metafor för vägen

³⁶ Coats s.77

tillbaka till livmodern.³⁷ Ett koncept som Coats menar kan verka lockande, stabilt och betryggande men som i längden i själva verket blir överbeskyddande och kvävande. Problemet jag ser med att göra en metaforisk tolkning av tunneln är att man därmed går miste om textens sublimitet och dess fasansfulla implikationer av en kosmisk grad. Detta sker mot slutet, när Coraline flyr från den andra mamman en sista gång och tunnelns sanna natur avslöjas:

She knew that if she fell in that corridor she might never get up again. Whatever that corridor was was older by far than the other mother. It was deep, and slow, and it knew that she was there...³⁸

Vi lär oss här att tunneln är levande och ett ännu större hot än den andra mamman, men inte mer än så. Som tidigare konstaterat är *Coralines* narrativa struktur byggd på Sandersons idé om mjuk magi. Varken Coraline eller läsaren är helt införstådda i hur den andra mamman, den andra platsen eller tunneln fungerar eller var de alla kommer ifrån. Det hela är av en mytisk, uråldrig karaktär som existerar och verkar oavsett om vi förstår dem eller ej, och en stor del av skräcken ligger i dessa obesvarade frågor. Ovissheten av den mjuka magin i kombination med skräckgenren banar här väg för vad Lovecraft populariserade som *eldritch abominations* eller *eldritch horrors* (uråldriga och utomvärldsliga styggelser), en term som går väl hand i hand med det sublima. I *Gothic* beskriver Fred Botting det sublima som en fasansfull, maktlös beundran över ting (i hans exempel berg) som är så stora och magnifika att vi inte fullt ut kan begripa dem.³⁹ Han förklarar vidare, med citat från Edmund Burks *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and the Beautiful*:

Objects which evoked sublime emotions were vast, magnificent and obscure. [...] While beauty could be contained within the individual's gaze or comprehension, sublimity presented an excess that could not be processed by a rational mind. This excess, which confronted the individual subject with the thought of its own extinction, derived from emotions which, Burke argued, pertained to self-preservation and produced a frisson of delight and horror, tranquility and terror.⁴⁰

³⁷ Coats s.88

³⁸ Gaiman s. 156-157

³⁹ Botting s. 36

⁴⁰ Ibid

Om det sublima kan förklaras som fasan (*terror*) över tingets magnifika skönhet och storhet menar Lovecraft att *eldritch horror* är fasan över individens egna betydelselöshet gentemot sagda storhet. Den andra mamman är en mytisk och övernaturlig varelse men tunneln Coraline flyr igenom är en *eldritch abomination*. Den andra mamman har motiv vi kan greppa och är ett direkt hot på ett personligt plan, medan tunneln (vad det än är för någonting) är medveten om Coralines existens på samma vis vi kan vara medvetna om en myras. Hotet den utgör är kaotisk och oförutsägbart, och olikt med den andra mamman känner varken Coraline eller läsaren till några av dess svagheter eller begränsningar. En fiende av en sådan kosmisk och existentiell magnitud är lika omöjlig att bekämpa som en myra har att stå emot en oskyldigt nedplacerad fot. Vad Coats gör med sin metaforiska tolkning är alltså att missa skogen för träden.

Den filmatiserade adaptationen begår liknande misstag som Coats och går miste om detta extra lager av skräck då den helt utelämnar tunneln som något annat än en färdväg mellan världarna. Rent estetiskt skiljer den sig även markant från originalets "something very old and very slow" anda i förmån för den mer fantastiska, färgglada och inbjudande fasaden den andra mamman byggt upp. Resultatet blir en berättelse vars skräck är helt förankrat till det världsliga och till endast den platsen där historien utspelar sig. När Coraline besegrar den andra mamman är det slutet och där finns inga fler monster att bekämpa. Medan i originaltexten avslöjar den andra mamman att även hon har haft en egen mamma (som hon mördat) vilket antyder att där finns fler av hennes sort.⁴¹ Den svarta katten ponerar att den andra mamman likaväl kan ha hittat den andra världen av en slump snarare än att hon skapat den själv och till sist är en av de döda barnen inte en människa utan en älva.⁴² Alla dessa element tillsammans med vad än tunneln är för något öppnar upp för ett potentiellt oändligt universum av okända fador att utsättas för, varhelst Coraline, och läsaren, befinner sig.

⁴¹ Gaiman s. 109

⁴² Gaiman s. 90, s. 164

Slutdiskussion och sammanfattning

Under arbetets gång har jag kommit att känna medhåll med Fyhirs inledande observation att skillnaderna mellan skräck och skräck är större än vad det svenska språket tillåter. Att bara generalisera *Coraline* som skräck och sedan gå vidare har visats sig otillräckligt och gör inte materialet rättvisa, då där är så många olika känslor och upplevelser som bearbetas som inte går att uttrycka med enbart ett ord. I och med de mediala adaptationerna kompliceras saken ytterligare då, som min analys visat, behovet av ett mer varierat språk varit absolut nödvändigt. Samma monster och handlingar har mottagits annorlunda (*gross – out, horror, terror*), samma fenomen har väckt olika känslor (*sublimitet*) och samma repliker har gett upphov till olika upplevelser (*das Unheimliche: obehag, kuslighet*).

Sammanfattningsvis har jag kunnat konstatera, främst via teorierna av Mattias Fyhr, Bud Foote, Fred Botting och Sigmund Freud att *Coraline* (2002) är en gotisk text genomsyrat av *sublim terror* med starka inslag av *skräckel (gross – out), obehag* och *kuslighet*. *Coraline* (2008) är även den ett *terror – fyllt* verk men utan originalets grafiska *skräckel* element och med märkbart mer visuell *kuslighet*, och hamnar därför sammantaget någonstans i gränslandet mellan *terror* och *horror*. Och till sist är *Coraline* (2009) ren *horror*, utan *skräckel* och med enbart fåtalet *terror, obehag* och *kuslighets* inslag.

Inledningsvis har distinktionen gjorts i förhållande till Fyhirs modell över de egenskaper och kategorier som tillsammans gör en text gotiskt, det vill säga gör verket till *terror*. Här utmärkte originaltexten sig med att uppfylla flest kriterier från Fyhirs modell genom att vara en berättelse besittande *subjektiva världar, atmosfär av olösbarhet* och *labyrintiska egenskaper*. Verkligheten är ambivalent och ovetskapen stor, och de påtagliga farorna är lika reella hot som hjärnspökerna. Vad som sedan vidare stärkte beteckningen *terror* var originaltextens användning av Brandon Sandersons narratologiska term *mjuk magi* (ett grepp för att fastställa hur mycket information som ska ges för att förklara verkets övernaturliga element) blandat med det sublima (fasan över en storhet som överskrider mänskligt förstånd) för att nå en oförklarlig och allomfattande skräck, den Lovecraft menade var människans äldsta och starkaste känsla.

Den grafiska romanen visade sig ha drag av *terror* liknande de funna i originaltexten, men med tillägget av sekventiella illustrationer föll fokuset naturligt på

de estetiska skillnaderna snarare än de textuella likheterna. Dessa skillnader kom att ta sig uttryck i den psykoanalytiska termen *das Unheimliche*, det kusliga obehaget en upplever när man möter något/någon som borde vara bekant men besitter avvikande detaljer vilket istället gör mötet främmande och desorienterande. Den realistiska tecknarstilen fick antagonisten att stå ut markant gentemot protagonisten med sitt utseende som aldrig fullt ut nådde en mänsklig standard. Avsaknaden av skuggor, kontraster och starka färger förstärkte även obehaget på ett mer subtilt plan än i originaltexten som använde sig av *kuslighet* på ett mer direkt vis. Sigmund Freud identifierade upprepandet av tal och fraser tillsammans med motivet av en dubbelgångare som vanliga föremål för obehagskänslor, vilket originaltexten använde till yttersta effekt. Fraserna "for ever and always" och "something very old and very slow" upprepades för att skapa en kuslig atmosfär och dubbelgångarmotivet användes på såväl miljön som på karaktärerna.

Kuslighet och *obehag* var inte lika närvarande i den filmatiserade adaptationen, där man bytt ut diskretion mot övertydlighet. Denna rättframhet i både narrativet samt karaktärernas handlingar visade sig leda till en skräckupplevelse som till synes verkade mer lämpad för en yngre ålder, med lägre kognitiva krav och utan grafiska skräckel moment. Enligt Fyhrs och Bottings definitioner kunde filmen kategoriseras som fantastisk skräck, det vill säga *horror*. Där fanns dock fortfarande spår av den gren inom *terror* som Lovecraft benämnde som *eldritch horror* eller *cosmic horror* hos antagonisten och den värld hon befann sig i, men mycket gick förlorat då filmatiseringen valde att begränsa händelserna till endast en plats i tid och rum utan någon antydning till en större mytologi. Vidare bidrog filmatiseringens formgivning ytterligare till *horror* beteckningen, då karaktärsdesignen och miljön var fantasifull, magisk och tilltalande, till skillnad från övriga versioner där obehaget var genomgående redan från början. Stora delar av skrämsemomenten förlitade sig på hastiga ljud – och ljusskiften och en antagonist med en mer typisk monstersiluett.

Avslutningsvis kunde jag konstatera att de tre verkens estetiska skillnader hade stor påverkan inte bara på skräckupplevelsen, utan även på narrativet och karaktärsutvecklingen hos protagonisten. Däremot blev det tydligt under arbetets gång att det estetiska inte var den enda bidragande faktorn till skillnaderna som jag först hade antagit, bara den största. Till exempel låg de stora skillnaderna i användning av *das Unheimliche* övervägande i det textuella, där kusligheten som genomsyrat originaltextens dialoger och miljöbeskrivningar i form av upprepade

fraser och adverb, lyste med sin frånvaro i adaptationerna. Vidare var heller inte filmatiseringens tillägg av den sekundära karaktären Wybie samt avsaknaden av den levande tunneln och de konsekvenser deras närvaro/frånvaro bidrog med av en estetisk art, utan istället enbart en narrativ sådan.

Skräcken påverkades icke desto mindre och de tre versionerna av *Coraline* visade sig mycket riktigt bjuda på tre fundamentalt unika skräckupplevelser. En skräckupplevelse barn med all sannolikhet kommer fortsätta söka sig till då rädsla, som Karen Coats med flera mycket riktigt uppmärksammade, är ett utmärkt verktyg för att bearbeta känslor och trauman. Skräck med syfte att underhålla har visat sig vara en genre som stått sig genom tiderna, och visar inga som helst tecken på att avta inom någon snar framtid. De senaste åren har vittnat om uppkomsten av flertalet populära intermediala adaptationer, såsom filmatiseringen av barnboksserierna *Scary stories to tell in the dark* (Alvin Schwartz, 1981 – 1991) och *Syskonen Baudelaires olycksaliga liv* (Lemony Snicket, 1999 – 2006) som hade biopremiär 2019 respektive 2004. Den sistnämnda blev dessutom adapterad till en Netflix serie under titeln *A Series of Unfortunate events* (2017).

I och med en ständigt växande utveckling av kulturuttryck har adaptation som koncept kunnat utvecklas och ta sig an en allt bredare form. Lewis Carrolls *Alice i underlandet* och H. P. Lovecrafts Cthulhu mytologi är bara enstaka exempel på litterära verk som har omarbetats otaliga gånger och som fortsätter än idag att bli adapterade till nya medium, inte minst inom skräckgenren, med nämnvärda exempel *American McGee's Alice: Madness returns* (2011 tv – spel) och *Call of Cthulhu* (1981 rollspel, 2008 brädspel, 2018 tv – spel).

Coraline är alltså inte ensam i sitt slag, och möjligheterna för att uttrycka och förmedla människans äldsta och starkaste känsla, även till barnen, är och förblir oändliga.

Källförteckning

Primärlitteratur

Gaiman, Neil – *Coraline*, London: Bloomsbury Publishing, 2003 (originaltryck 2002)

Russel, P. Craig, Gaiman, Neil – *Coraline*, USA: Harper Collins, 2008

Sekundärlitteratur

Botting, Fred – *Gothic*, London: Routledge, 2014

Coats, Karen – ”Between Horror, Humor, and Hope: Neil Gaiman and the Psychic Work of the Gothic”, i *The Gothic in Children’s Literature, Haunting the borders*, red. Jackson, Anna, Coats, Karen, McGillis, Roderick. New York: Routledge, 2008

Foote, Bud – “Getting things in the right order: Stephen King’s *The Shining*, *The Stand* and *It*”, i *Nursery realms, children in the worlds of science fiction, fantasy, and horror*, red. Westfahl, Gary, Slusser, George, Athens: University of Georgia press, 1999

Freud, Sigmund – *The Uncanny*, London: Penguin Classics, 2003 (originaltryck 1919 under titeln “Das Unheimliche”)

Fyhr, Mattias – *De mörka labyrintherna, gotiken i litteratur, film, musik och rollspel*, Lund: Ellerström, 2017 fjärde upplagan (originaltryck 2003)

Lovecraft, Howard Phillips – *Supernatural Horror in Literature*, New York: Dover Publications Inc, 1973 (originaltryck 1927)

Otryckta och digitala källor

Primärmaterial

Coraline – produktionsbolag: Laika, Pandemonium films, USA, Oregon, 2009, i regi av Henry Selick (med Dakota Fanning i huvudrollen)

Sekundärmaterial

Gaiman, Neil – Blogginlägg från Gaimans officiella Tumblr hemsida, publicerad 18/01/2020, hämtat från

<https://neil-gaiman.tumblr.com/post/190325833961/this-movie-is-so-fucking-creepy-jesus-fuck>

Gaiman, Neil – Blogginlägg från Gaimans officiella Tumblr hemsida, publicerad 06/05/2021, hämtat från

<https://neil-gaiman.tumblr.com/post/650486718004363264/why-was-coraline-supposed-to-be-unpublishable>

Jentsch, Ernst – *On the Psychology of the Uncanny*, översättning av Roy Sellars 1995 (originaltryck 1906 under titeln "Zur Psychologie des Unheimlichen"). PDF-fil

Mori, Masahiro – *The Uncanny Valley*, översättning av Karl F. MacDorman, Norri Kageki 2012, publicerad av IEEE Robotics & Automation Magazine volym 19, nr 2, s.98–100 (originaltryck 1970 under titeln "Bukimi no tani")

<https://ieeexplore.ieee.org/document/6213238>

Sanderson, Brandon – *Sanderson's first law of magic*, publicerad 20/02/2007, hämtat från <https://www.brandonsanderson.com/sandersons-first-law/>