

---

# Om je dood te lachen

---

*De appeal* van de  
horrorcomédie

---

Eindwerkstuk Bachelor TFT  
Jos Grootjans - 3336921  
Blok 2, 2010-2011  
Docente: Franca Jonquière  
Thema: horror  
28 januari 2011  
Aantal woorden: 7.312

---

# Inhoud

<b>Inleiding</b> .....	3
Vooruitblik.....	4
<b>1. Theoretisch Kader</b> .....	6
1.1 De <i>appeal</i> van horror .....	6
1.2 Terror Management Theory.....	8
1.3 Humorpsychologie.....	10
1.4 Conclusie: verbanden tussen theorieën.....	12
<b>2. Analyse</b> .....	13
2.1 Dood van een zombie: dispositie en <i>Terror Management</i> .....	13
2.2 Dood van een zombie: <i>incongruity theory</i> .....	16
2.3 Dood van een mens.....	17
2.4 Conclusie .....	19
<b>Conclusie en Discussie</b> .....	20
<b>Literatuur</b> .....	22

## Inleiding

Horrorfilms lijken van alle tijden te zijn. Vanaf de uitvinding van de film (rond 1895) zijn filmmakers gefascineerd geweest door het vermogen van het medium om bovennatuurlijke of fantasierijke tafereelen weer te geven.<sup>1</sup> Door middel van trucage, montage en decors kan een film het duistere en mysterieuze goed weergeven. Met stop-motion technieken liet Georges Méliès in 1896 al mensen en monsters plotsklaps verschijnen en verdwijnen in *LE MANOIR DU DIABLE* (Frankrijk, Georges Méliès, 1896). Gedurende de decennia die volgden heeft het genre zich ontwikkeld. Eén van deze ontwikkelingen is het ontstaan van tal van subgenres. Deze subgenres focussen op een bepaald kenmerk van horrorfilms (zoals de 'splatter films') of zijn een samensmelting van verschillende genres. Eén van deze subgenres waarin horror samengaat met een ander genre is de horrorkomedie.<sup>2</sup>

Noël Carroll, een filmfilosoof en -theoreticus die voornamelijk heeft geschreven over horrorfilms, herkende in 1999 een stijgende lijn in de bekendheid en hoeveelheid van horrorkomedies: "During the last decade or so, the subgenre of the horror-comedy has gained increasing prominence."<sup>3</sup> De horrorkomedie geniet ook in de 21<sup>e</sup> eeuw grote bekendheid. De films uit het horrorkomedie-genre zijn verwant aan beide genres, omdat ze duidelijk grappig bedoeld zijn en tevens horrorelementen bevatten. Het lijkt paradoxaal dat de gruwelijke dood van een personage een lach weet op te wekken bij de kijker, maar bij dit genre zijn het juist de gruwelijke momenten die grappig bedoeld zijn. Carroll omschrijft dit als volgt:

"Movies such as *BEETLEJUICE* (...) are predicated upon either getting us to laugh where we might ordinarily scream, or to scream where we might typically laugh, or to alternate between laughing and screaming throughout the duration of the film."<sup>4</sup>

Voorbeelden van horrorkomedies zijn *ZOMBIELAND* (VS, Ruben Fleisher, 2009), *SHAUN OF THE DEAD* (VK, Edward Wright, 2004), *DEAD SNOW* (Noorwegen, Tommy Wirkola, 2009) en *LESBIAN VAMPIRE KILLERS* (VK, Phil Claydon, 2009).<sup>5</sup>

Dit onderzoek begint bij mijn persoonlijke nieuwsgierigheid en interesse naar de *appeal* van horrorkomedies. Het lijkt vanzelfsprekend dat deze films grappig zijn (het zijn immers *horrorkomedies*),

---

<sup>1</sup> De 'Lijst van Horrorfilms' op Wikipedia begint in 1896 en is zeker geen uitputtende lijst. Wikipedia, [http://nl.wikipedia.org/wiki/Lijst\\_van\\_horrorfilms](http://nl.wikipedia.org/wiki/Lijst_van_horrorfilms), geraadpleegd op 16-01-2011.

<sup>2</sup> Noël Carroll, 'Horror and Humor' *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 57, 2 (1999): 145-160, 145.

<sup>3</sup> Ibidem, 145.

<sup>4</sup> Ibidem, 145.

<sup>5</sup> Wikipedia, [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_comedy\\_horror\\_films](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_comedy_horror_films), geraadpleegd op 16-01-2011.

maar eigenlijk is het vreemd dat een gruwelijke moord grappig gevonden *kan* worden. In dit paper onderzoek ik de manier waarop horrortaferelen in horrorkomedies humoristisch in beeld worden gebracht. Op deze manier probeer ik een voorzichtige verklaring te zoeken voor de *appeal* van horrorkomedies. De hoofdvraag van dit onderzoek is dus: *Op welke manier worden horrortaferelen in horrorkomedies humoristisch in beeld gebracht?*

## Vooruitblik

Deze scriptie valt uiteen in twee delen. In het eerste deel onderzoek ik welke theorieën over horror, humor en emoties in film in het algemeen kunnen helpen bij het beantwoorden van de hoofdvraag. Enkele theorieën richten zich volledig op het horrorgenre. Eén van de centrale auteurs op dit gebied is Noël Carrol. Hij herkent een paradox in horrorfilms en analyseert deze schijnbare tegenstelling. In zijn boek *The Philosophy of Horror* schrijft hij over de *appeal* van horrorfilms.<sup>6</sup> Dat niet iedereen het eens is met zijn standpunt, blijkt uit zijn artikel "Enjoying Horror Fictions: A Reply to Gaut".<sup>7</sup> Hierin geeft Carrol weerwoord aan een artikel van Berys Gaut, waarin Carrols theorie wordt bekritiseerd.

Er zijn verschillende studies naar de werking van emoties en humor in (horror)films uitgevoerd. Een theorie met betrekking tot humorpsychologie is de dispositietheorie van Dolf Zillmann en Jennings Bryant.<sup>8</sup> Zillmann en Bryant zijn Amerikaanse psychologen die voornamelijk hebben geschreven over humorpsychologie en mediapsychologie. Daarnaast zal de *incongruity theory* van komedie zoals uitgewerkt door onder anderen Arthur Schopenhauer en Noël Carrol centraal staan in dit onderzoek.<sup>9</sup> Een andere theorie die wellicht verband houdt met het onderwerp van dit onderzoek is de *Terror Management Theory*. Deze theorie gaat ervan uit dat de mens alles doet om een diepgewortelde angst voor de dood te vergeten. Misschien lachen we om gruwelijke sterfgevallen uit angst zelf zo aan ons einde te komen.

In het tweede deel van dit onderzoek analyseer ik twee films uit het horrorkomedie-genre: ZOMBIELAND (VS, Ruben Fleisher, 2009) en SHAUN OF THE DEAD (VK, Edward Wright, 2004). De keuze voor deze twee films is gebaseerd op het terugkerende plot: de films draaien allebei om een groepje mensen dat moet zien te overleven tijdens een zombieplaag. Door deze overlap in plot zijn de twee films beter vergelijkbaar; er zullen zich wellicht terugkerende situaties voordoen. In deze analyse vergelijk ik de manier waarop sterfscènes van zombies en sterfscènes van menselijke personages in beeld worden gebracht. Door deze twee soorten horrortaferelen in horrorkomedies te vergelijken,

---

<sup>6</sup> Noël Carrol, *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart* (New York: Routledge, 1990).

<sup>7</sup> Noël Carrol, "Enjoying Horror Fictions: A Reply to Gaut" *British Journal of Aesthetics* 35, 7 (1995): 67-73.

<sup>8</sup> Dolf Zillmann en Jennings Bryant, "Responding to Comedy: The Sense and Nonsense in Humor" in *Responding to the Screen: Reception and Reaction Processes*, red. Dolf Zillmann en Jennings Bryant (Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991): 261-277.

<sup>9</sup> Carrol, "Horror and Humor", 145-160.

probeer ik tot een dieper inzicht te komen in de manier waarop horrortaferelen humoristisch in beeld gebracht worden.

In het volgende hoofdstuk ligt de nadruk op het eerste deel van dit onderzoek (het theoretisch kader). De theorieën van wetenschappers die in deze inleiding kort zijn vermeld, worden daarin verder uitgewerkt. Vervolgens komt in het tweede hoofdstuk de analyse aan bod. De theorie uit het eerste hoofdstuk zal als leidraad fungeren voor deze analyse. Tot slot zal ik in een conclusie en discussie terugkomen op de belangrijkste bevindingen van dit onderzoek en een aanbeveling voor eventueel vervolgonderzoek geven.

# 1. Theoretisch Kader

In dit hoofdstuk ligt de nadruk op theorieën die een (mogelijke) verklaring geven voor de *appeal* van horrorkomedies en de manier waarop horrortaferelen humoristisch in beeld kunnen worden gebracht. Allereerst komen enkele theorieën over de *appeal* van horror aan bod, met Noël Carrol en Berys Gaut als belangrijkste auteurs. Vervolgens wordt de *Terror Management Theory* aangehaald, een theorie die oorspronkelijk uit de psychologie komt maar die ook te gebruiken is in de mediawetenschappen (met name in de mediapsychologie). Ten slotte worden enkele theorieën over humor aangewend om ook dit aspect van horrorkomedies verder uit te diepen.

## 1.1 De *appeal* van horror

De vraag naar de *appeal* van horror is eigenlijk de volgende: waarom wordt horror leuk gevonden? Hoe kan het dat de kijker plezier beleeft aan het zien van gruwelijke beelden? Eén van de auteurs die dit gebied onderzoekt is filmfilosoof Noël Carrol. In zijn boek *The Philosophy of Horror* herkent en benoemt hij deze 'paradox van horror'. Allereerst stelt hij een definitie van horror vast. Volgens Carrol is de emotionele reactie (angst, afgunst, walging) van kijkers de essentie van horrorfilms.<sup>10</sup> Deze emotie moet teweeg worden gebracht door onnatuurlijke entiteiten (met andere woorden: monsters) en is een weerspiegeling van (bepaalde) emoties van personages.<sup>11</sup> De monsters moeten onnatuurlijk zijn voor de wereld in het verhaal.<sup>12</sup> Volgens deze definitie zijn bijvoorbeeld mythologische wezens dus geen monsters, aangezien zij van nature in de wereld van het verhaal voorkomen.

Vervolgens gaat Carrol op zoek naar een verklaring voor de aantrekkingskracht van horror. Carrol meent dat horrorfilms naast angst en afgunst ook fascinatie en nieuwsgierigheid opwekken bij de kijker.<sup>13</sup> Hierin schuilt de *appeal* van horror: de kijker is gefascineerd door en nieuwsgierig naar juist die aspecten die ook angst en afgunst met zich meebrengen: hoe ziet het monster eruit? Wie is zijn volgende slachtoffer? Carrol noemt dit zelf de *fascination hypothesis*.<sup>14</sup> De definitie van horror verklaart voor een deel waar deze fascinatie vandaan komt. Zoals gezegd, meent Carrol dat de kijker enkele emoties en drijfveren van de personages kopieert. Hij stelt dat de ontdekkingen in horrorfilms veelal de uitkomst zijn van de nieuwsgierigheid van personages.<sup>15</sup> Aangezien de kijkers sommige emoties en drijfveren van personages overnemen, raken zij ook gefascineerd door en nieuwsgierig

---

<sup>10</sup> Noël Carrol, *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. (New York: Routledge, 1990): 15.

<sup>11</sup> Ibidem, 15-17.

<sup>12</sup> Ibidem, 16.

<sup>13</sup> Noël Carrol, "Enjoying Horror Fictions: A Reply to Gaut" *British Journal of Aesthetics* 35, 7 (1995): 67-73, 67-68.

<sup>14</sup> Ibidem, 68

<sup>15</sup> Carrol, *The Philosophy of Horror*, 180-181.

naar het bovennatuurlijke. De kijker beleeft geen direct plezier aan de gruwelijkheden, maar is wel nieuwsgierig naar de manier waarop de gruwelijkheden vertoond worden en hoe het plot zich ontwikkelt.<sup>16</sup> Horrorfilms lenen zich bij uitstek voor het verzadigen van de behoefte van de kijker om nieuwsgierigheid te ervaren, omdat er onverwachte en onnatuurlijke (en daardoor voor de kijker nieuwe) elementen in voorkomen.<sup>17</sup>

Berys Gaut reageerde op Carrols theorie. Zij beargumenteerde dat kijkers wel degelijk plezier kunnen beleven aan de bloederige aspecten van horrorfilms. Volgens Gaut is er geen onlosmakelijke relatie tussen 'being horrified and displeasure',<sup>18</sup> zoals Carrol dat wel stelde. Natuurlijk treden beide emoties soms tegelijkertijd op, maar Gaut beweert dat in atypische situaties – zoals tijdens het bekijken van een horrorfilm – de kijker wel degelijke plezier kan ontleen aan afschuwwekkende tafere-len.<sup>19</sup> Carrol geeft Gauts theorie de naam *enjoyment hypothesis*.<sup>20</sup> Carrol gaat hier tegenin door te beargumenteren dat angst hebben voor aspecten uit horrorfictie de enige situaties zijn waarin iemand daadwerkelijk *horrified* is. In het dagelijks leven wordt je doorgaans niet achterna gezeten door een psychopathische bijlmoordenaar. Dit maakt het angst hebben tijdens het kijken van horrorfilms juist de enige *typische* situatie waarin een persoon zulke angst kan ervaren.<sup>21</sup> Daar komt nog bij dat de fysieke reacties die normaal gesproken met een gevoel van angst en *being horrified* correleren, op zichzelf hoogst onprettig zijn. Voorbeelden hiervan zijn misselijkheid, het 'omdraaien van de maag', spanning en een angstig gevoel. Wanneer deze fysieke reacties los van het kijken van een horrorfilm waargenomen worden, worden ze niet geassocieerd met 'plezier'.<sup>22</sup> Carrol blijft daarom bij zijn *fascination hypothesis*. De kijker raakt gefascineerd door de film en hierdoor wordt de kijkervaring plezierig. Echter, 'plezier' is geen intrinsiek kenmerk van horrorfilms (in feite is een gevoel van *unpleasantness* dat wel).

Carrol heeft mijns inziens overtuigende argumenten tegen de *enjoyment hypothesis*. Met name het idee dat een kijker geen plezier ontleent aan gruwelijke beelden an sich (want die zijn *unpleasant*), maar aan de fascinatie daarvoor wel is een sterk argument. In *The Philosophy of Horror* geeft Carrol nog meer verklaringen van andere theoretici voor de *appeal* van horror, maar die zijn volgens hem allemaal niet toereikend. Dit beweegt Carrol ertoe zelf een hypothese op te stellen (die we nu kennen als de *fascination hypothesis*). Deze hypothese wordt daarom verder in dit onderzoek gehanteerd.

---

<sup>16</sup> Carrol, *The Philosophy of Horror*, 185, 189.

<sup>17</sup> Ibidem, 191.

<sup>18</sup> Carrol, "Enjoying Horror Fictions: A Reply to Gaut", 67.

<sup>19</sup> Ibidem, 70.

<sup>20</sup> Ibidem, 70.

<sup>21</sup> Ibidem, 70-71.

<sup>22</sup> Ibidem, 70-72.

## 1.2 Terror Management Theory

“Humans, it appears, are born with a kind of fear of the unknown,”<sup>23</sup> stelt Noël Carrol in *The Philosophy of Horror*. In de psychologie is een speciale theorie ontwikkeld, gebaseerd op precies ‘the kind of fear’ waar Carrol het over heeft. Deze zogenaamde *Terror Management Theory* is ontwikkeld door de Amerikaanse psycholoog Tom Pyszczynski, in samenwerking met Jeff Greenberg en Sheldon Solomon (eveneens psychologen). De voorwaarde voor de *Terror Management Theory* is dat het constante besef van de mens dat hij een eindig wezen is (dat wil zeggen: ooit zal sterven) er voor kan zorgen dat de mens in een voortdurende staat van *terror* (angst) verkeert. Met andere woorden: de angst voor de dood is zo sterk dat de mens eraan ten onder kan gaan. Dit heeft een biologische reden: ieder levend wezen heeft als grootste natuurlijke drang het preservareren van zichzelf. Dit is één van de basisprincipes van de evolutie.<sup>24</sup> Net als bij dieren heeft de mens een natuurlijke drang tot overleven: hij zoekt voedsel, plant zich voort en blijft zoveel mogelijk uit de buurt van natuurlijke vijanden. Echter, de mens onderscheidt zich van dieren doordat hij een besef heeft van de wereld om zich heen. Het streven naar overleving is op voorhand gedoemd te mislukken: de mens weet dat hij ooit zal sterven.<sup>25</sup>

Toch blijft normaal gesproken niemand de hele dag in bed liggen uit angst voor de dood. Volgens de *Terror Management Theory* doet de mens er van alles aan om deze fundamentele angst voor de dood ‘weg te denken’ (met andere woorden: om de *terror* te *managen*). Pyszczynski et al. stellen dat er twee defensiemechanismen zijn die de mens kan aanwenden om de angst de kiem in te smoren: de cultuur waarin een mens leeft en een gevoel van eigenwaarde.<sup>26</sup>

De cultuur waarin een mens leeft heeft twee functies met betrekking tot vermindering van angst voor de dood. Allereerst helpt het idee van een ‘cultuur’ de samenleving om te wereld te zien als een herkenbare, veilige, stabiele plek.<sup>27</sup> Daar komt nog bij dat door de constructie van door cultuur bepaalde wereldbeelden er geloof en waarde wordt gehecht aan een soort ‘hiernamaals’ (symbolisch of letterlijk). Het leven eindigt niet bij de dood en daarom wordt de dood een beetje minder angstaanjagend.<sup>28</sup> Neem de Westerse, christelijke cultuur als voorbeeld. Deze cultuur heeft bepaalde normen en waarden als naastenliefde, die duidelijk zijn voor de personen binnen deze cultuur. Hierdoor voelen ze zich veilig en stabiel. Bovendien neemt het idee dat je ziel na de dood je lichaam verlaat om

---

<sup>23</sup> Carrol, *The Philosophy of Horror*, 162.

<sup>24</sup> Tom Pyszczynski, Sheldon Solomon en Jeff Greenberg, *In the Wake of 9/11: The Psychology of Terror* (Washington D.C.: American Psychological Association, 2002): 14-16.

<sup>25</sup> Jonathan F. Basset, “Psychological Defenses Against Death Anxiety: Integrating Terror Management Theory and Firestone’s Separation Theory” *Death Studies* 31, 8 (2007): 727-750, 728-729.

<sup>26</sup> Ibidem, 729.

<sup>27</sup> Ibidem, 729.

<sup>28</sup> Ibidem, 729.



terug te keren naar de Schepper een groot deel van de angst voor de dood weg: je bent immers niet echt dood. Daarnaast wordt symbolische onsterfelijkheid gewaardeerd: dit is het idee dat je symbolische zaken achterlaat na je dood (creatieve werken, sociale inspanningen, kinderen).

Een tweede defensiemechanisme is de ontwikkeling van een zekere mate van zelfrespect of eigenwaarde. Dit is het idee dat je je onderscheidt van andere mensen: je steekt ergens bovenuit.<sup>29</sup> Voor zelfrespect is cultuur (een betekenisvolle werkelijkheid) en een samenleving noodzakelijk.<sup>30</sup> Pyszczynski et al. stellen het als volgt: “cultures allow people to control the ever-present potential terror of death by convincing them that they are beings of enduring significance living in a meaningful reality.”<sup>31</sup> Met andere woorden: de mens krijgt het gevoel betekenis te hebben (een hoge mate van zelfrespect) door bij te dragen aan een betekenisvolle werkelijkheid. Je kunt pas een goed zelfbeeld hebben wanneer je jezelf afzet tegen anderen. Zonder de mogelijkheid bepaalde doelen, waarden en prestaties van anderen te overstijgen, kun je niet ‘beter’ zijn.

De mate waarin bovengenoemde defensiemechanismen aangeboord worden, hangt af van de mate waarin men geconfronteerd wordt met de dood. Dit heet *mortality salience*. Hoe hoger de *mortality salience*, hoe meer men geneigd is zijn eigen wereldbeeld te verdedigen of zichzelf als onderdeel van dat wereldbeeld beter te vinden dan anderen.<sup>32</sup> Hier is veel onderzoek naar gedaan. Een voorbeeld van een dussdanig onderzoek is het experiment waarbij proefpersonen met een christelijke achtergrond over twee groepen werden gesplitst: een controlegroep en een experimentele groep. De leden van de experimentele groep hadden een verhoogde *mortality salience* doordat ze vragen moesten beantwoorden over hun eigen sterfelijkheid (wat er met hen gebeurt als ze sterven en welke emoties dit bij hun oproept).<sup>33</sup> Aan beide groepen werd vervolgens gevraagd christelijke en joodse personen te evalueren. Zoals de hypothese stelde, bleek dat de experimentele groep de in-group persoon (de christene) hoger evalueerde en de out-group persoon (de jood) lager evalueerde dan de controlegroep.<sup>34</sup>

De *Terror Management Theory* is voornamelijk interessant voor psychologen. Toch kunnen mediawetenschappers de *Terror Management Theory* ook kunnen gebruiken om een verklaring te vinden voor bepaalde fenomenen. De horrorfilm is hier een goed voorbeeld van. In geen ander genre wordt de mens zo geconfronteerd met zijn eigen sterfelijkheid als bij horror. Natuurlijk kunnen er ook mensen sterven in dramafilms, thrillers of komedies, maar bij de horrorfilm wordt dit vaak expli-

---

<sup>29</sup> Basset, 729-730.

<sup>30</sup> Pyszczynski et al., 23.

<sup>31</sup> Ibidem, 16.

<sup>32</sup> Jeff Greenberg et al., “Evidence for Terror Management Theory II: The Effects of Mortality Salience on Reactions to Those Who Threaten or Bolster the Cultural Worldview” *Journal of Personality and Social Psychology* 58, 2 (1990): 308-318, 308-309.

<sup>33</sup> Ibidem, 310.

<sup>34</sup> Ibidem, 308-318.

ciet in beeld gebracht. Volgens de *Terror Management Theory* zou dit vertoon van grof geweld de angst voor de dood aanzienlijk moeten vergroten.

Wanneer de *Terror Management Theory* wordt vergeleken met de theorie van Carrol over de *appeal* van horror, lijken de theorieën elkaar te versterken. Volgens Carrol is het kijken naar horrorfilms in essentie onprettig. De *Terror Management Theory* verklaart dit. De diep gewortelde angst voor de dood maakt iedere confrontatie met de dood onprettig. Met andere woorden: een verhoogde *mortality salience* zorgt voor een verhoogde angst – en daarmee correlerend een verhoogd gevoel van *unpleasantness*. Carrols theorie geeft een verklaring voor de *appeal* van horror, zoals reeds uitgelegd. Dit is tevens een mogelijke verklaring voor de manier waarop de mens met de voortdurende angst voor de dood omgaat. De fascinatie voor afschrikwekkende taferelen komt voort uit de evolutionaire angst voor de dood, maar is ook een defensiemechanisme om deze angst tegen te gaan.

### 1.3 Humorpsychologie

Bovenstaande theorieën geven een mogelijk antwoord op de vraag waarom kijkers geïnteresseerd kunnen raken in horrorfilms, maar ze geven geen specifiek antwoord op de vraag waarom kijkers juist het vertoon van grof geweld *lachwekkend* vinden. Om dit aspect van horrorkomedies te onderzoeken, is het noodzakelijk enkele theorieën over humorpsychologie ter hand te nemen. In deze paragraaf ligt de nadruk op de dispositietheorie en de *incongruity theory* van humor.

Dolf Zillmann en Jennings Bryant hebben veelvuldig onderzoek gedaan naar de *appeal* van humor. Ze constateren dat humor onderdeel is van iedere cultuur: “[Humor] has been found in all recorded human cultures, not in deficient quantity, but in conspicuous abundance.”<sup>35</sup> Zillmann zoekt een verklaring voor de werking van humor in zijn ‘dispositietheorie’. Deze theorie houdt in dat de verhouding van de kijker ten opzichte van een personage bepaalt of hij een grap leuk vindt of niet. Wanneer de schurk een grap maakt over de held die in het nauw zit, wordt deze grap over het algemeen niet grappig gevonden.<sup>36</sup> Een klein voorbeeld maakt dit duidelijk. In de tv-serie 24 (VS, Robert Cochran en Joel Surnow, 2001) wordt de dochter van de leider van een anti-terroristenheid (Jack Bauer) gekidnapt. Bauer is de ‘held’ van het verhaal. De man die opdracht gaf voor de kidnapping is overduidelijk de schurk. Op een gegeven moment belt de schurk Bauer op met de mededeling dat hij zijn dochter vermoord als Bauer niet doet wat hij zegt. Hij geeft opdracht een microfoontje in zijn oor te planten, zodat de schurk alles kan horen wat Bauer meemaakt. Om de ontvangst van de microfoon te testen, vraagt de schurk of Bauer iets wil zeggen. Hierop antwoordt Bauer: “If you hurt my daugh-

---

<sup>35</sup> Dolf Zillmann en Jennings Bryant, “Responding to Comedy: The Sense and Nonsense in Humor” in *Responding to the Screen: Reception and Reaction Processes*, ed. Dolf Zillmann en Jennings Bryant (Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991): 261-277, 268.

<sup>36</sup> *Ibidem*, 270-271.

ter, I *will* kill you.’ Hierop zegt de schurk: “Good. That was a nice clear signal.” Hij maakt overduidelijk een grap en hij negeert de bedreiging van Bauer. Toch heb je als kijker niet de neiging om te lachen; je wordt zelfs boos op de schurk. Wanneer de situatie omgekeerd was geweest (dus wanneer de held de schurk op deze manier kleinerde), werd de grap waarschijnlijk wel grappig gevonden.

Een andere theorie op het gebied van humorpsychologie is de *incongruity theory*. Noël Carrol, eerder besproken in verband met de paradox van de *appeal* van horror, heeft hier onder anderen over geschreven. In het artikel “Horror and Humor” zoekt hij naar een verklaring voor de manier waarop monsters in horrorkomedies grappig gevonden kunnen worden. Om tot een antwoord te komen, richt hij zich voornamelijk op de *incongruity theory* van humor. Deze theorie leent hij van Francis Hutcheson, een filosoof uit de Verlichting (de theorie werd verder ontwikkeld door onder anderen Arthur Schopenhauer).<sup>37</sup> De basis van de *incongruity theory* van humor is volgens Carrol: “that an essential ingredient of comic amusement is the juxtaposition of incongruous or contrasting objects, events, propositions (...) and so on.”<sup>38</sup> Door het naast elkaar plaatsen van twee contrasterende objecten, gebeurtenissen, concepten of betekenissen wordt er een basis gelegd voor humor. Een voorbeeld hiervan is de volgende grap van cabaretier Herman Finkers: “In Parijs werd het wereldkampioenschap jeu de boules gehouden. Vijf landen deden een gooi naar de prijzen en werden gediskwalificeerd.”<sup>39</sup> In dit voorbeeld worden twee betekenissen van ‘een gooi doen naar de prijzen’ naast elkaar gezet, namelijk ‘proberen te winnen’ en de letterlijke variant ‘ballen gooien naar de prijzen’. Hierdoor ontstaat incongruentie, waardoor de uitspraak een humoristisch effect krijgt.

In het licht van de *fascination hypothesis* van Carrol lijkt het of humor en horror veel op elkaar lijken. Zowel bij de *incongruity theory* als bij de *fascination hypothesis* is er sprake van twee contrasterende objecten. In horrorfilms komt een monster voor dat niet thuishoort in de fictieve wereld; in humorfilms geven twee contrasterende betekenissen, objecten of gebeurtenissen een humoristische wending aan een tafereel. Toch is het effect van beide films anders. Waar de incongruentie bij humorfilms een humoristisch effect heeft, heeft het in horrorfilms angst tot gevolg.<sup>40</sup> Volgens Carrol ligt dit aan het feit dat het gevoel van angst en afgunst bij de kijker een kernwaarde is van horrorfilms.<sup>41</sup> Hij stelt dat de humor van horrorkomedies ligt besloten in het wegnemen van die angst: “In order to transform horror into laughter, the fearsomeness of the monster – its threat to human life – must be sublated or hidden from attention.”<sup>42</sup> Zo kan eenzelfde monster in een horrorfilm een ander effect

---

<sup>37</sup> Carrol, “Horror and Humor”, 154.

<sup>38</sup> Ibidem, 153.

<sup>39</sup> Wikipedia, 24-01-2011. [http://nl.wikipedia.org/wiki/Mop\\_\(taal\)](http://nl.wikipedia.org/wiki/Mop_(taal))

<sup>40</sup> Carrol, “Horror and Humor”, 156.

<sup>41</sup> Ibidem, 149.

<sup>42</sup> Ibidem, 158.

hebben dan in een horrorkomedie, afhankelijk van de context van het verhaal.<sup>43</sup> Een voorbeeld hiervan is het monster van Frankenstein. In een horrorfilm als *THE HOUSE OF FRANKENSTEIN* (VS, Erle C. Kenton, 1944) wordt het monster ingezet om het publiek angst aan te jagen, terwijl in de horrorkomedie *YOUNG FRANKENSTEIN* (VS, Mel Brooks, 1974) hetzelfde monster wordt gebruikt om het publiek aan het lachen te krijgen. In *YOUNG FRANKENSTEIN* wordt de dreiging van het monster gescheiden, waardoor er ruimte wordt gecreëerd om humoristische elementen in te voeren.

#### **1.4 Conclusie: verbanden tussen theorieën**

De dispositietheorie en de *incongruity theory* verklaren hoe humor werkt en waarom een grap daadwerkelijk grappig gevonden kan worden. In het verlengde van de *Terror Management Theory* en de *fascination hypothesis* van Carrol zijn de dispositietheorie en de *incongruity theory* een handig hulpmiddel om een theoretische verklaring te zoeken voor de *appeal* van horrorkomedies. Waarschijnlijk verhoudt de kijker zich positief ten opzichte van de menselijke hoofdpersonages en negatief ten opzichte van de zombies (zij vormen de bedreiging voor de menselijke hoofdpersonages). Daarnaast zijn de monsters an sich een incongruentie in de fictieve wereld (ze horen er eigenlijk niet thuis). Dit laatste kan alleen de basis zijn voor grappen, als de dreiging van de monsters afgezakt wordt. Dit betekent niet dat de dreiging helemaal wegvalt. Op deze manier sluiten de theorieën elkaar niet uit; de dreiging wordt minder, maar is nog steeds aanwezig. Dit geeft ruimte voor zowel humoristische aspecten van de dispositietheorie als de *incongruity theory*.

Doordat de kijker zich negatief verhoudt ten opzichte van de monsters in horrorkomedies, ligt het voor de hand dat grappen die te maken hebben met monsters aanslaan bij het publiek. Dit is te verklaren vanuit de dispositietheorie, maar ook vanuit de *Terror Management Theory*. Doordat de kijker bang is voor zombies en andere bovennatuurlijke wezens die de een bedreiging zijn voor de mens, is het rechtvaardig als deze sterven. Naar mijn mening werkt de humor in horrorkomedies als een defensiemechanisme voor de angst voor de dood. Door om de situaties te lachen, ebt de angst weg. In het volgende hoofdstuk, de analyse, worden deze theorieën aan de hand van voorbeelden verduidelijkt.

---

<sup>43</sup> Carrol, "Horror and Humor", 157.

## 2. Analyse

In dit hoofdstuk worden twee horrorkomedies geanalyseerd: ZOMBIELAND (VS, Ruben Fleisher, 2009) en SHAUN OF THE DEAD (VK, Edward Wright, 2004). De keuze voor deze twee films is voornamelijk gebaseerd op hun vergelijkbare plot. In beide films wordt de wereld overgenomen door mensenetende zombies, nadat een dodelijk virus uitgebroken is. Wanneer een levend persoon gebeten wordt door een geïnfecteerde, zal hij zelf ook snel een zombie worden. Te midden van deze apocalyptische toestand moet een klein groepje mensen zich staande zien te houden. In beide films wordt geen verklaring gegeven voor het virus dat de mensheid tot zombies transformeerde. Het feit dat een zwerm geïnfecteerden de wereld overneemt is niets anders dan dat: een onoverkomelijk feit. De personages moeten zien om te gaan met de omstandigheden, in de hoop dat het ooit beter wordt. Hoewel de zombies uit de films verschillen van elkaar (in SHAUN OF THE DEAD bewegen ze zich heel langzaam voort; in ZOMBIELAND zijn ze veel sneller en kunnen ze rennen), blijft de essentie hetzelfde: het zijn ondode wezens, gebeten door andere zombies en erop uit om zoveel mogelijk andere levenden te bijten.

Beide films bevatten expliciet bloederige scènes, waarbij het veelal gaat om het sterven van zombies. Deze scènes worden vaak als grappig geportretteerd, hoewel de inhoud niet grappig lijkt. Door middel van een analyse van een aantal van deze scènes uit beide films wordt getracht te achterhalen op welke manier de makers deze scènes geconstrueerd hebben, zodat een bloederige confrontatie tussen mens en zombie als grappig in plaats van beangstigend kan worden ervaren. De theorie uit het vorige hoofdstuk dient als basis voor deze analyses. In deze analyse komen allereerst scènes waarin zombies al dan niet gruwelijk tot hun einde komen aan bod. Vervolgens ligt de nadruk op de manier waarop sterfscènes van menselijke personages in beeld worden gebracht. Op deze manier wordt gekeken naar de verschillende manieren waarop horrortaferele in horrorkomedies in beeld gebracht kunnen worden.

### 2.1 Dood van een zombie: dispositie en *Terror Management*

In ZOMBIELAND probeert een groep van vier personen te overleven tijdens de zombieplaag. De overlevenden gebruiken niet hun echte namen, zodat ze niet aan elkaar gehecht raken. Op deze manier valt een eventueel sterfgeval makkelijker te accepteren. De hoofdpersoon, Columbus, is een neurotische student, die weet te overleven doordat hij een aantal strenge regels volgt. Deze regels had hij al opgesteld voordat het zombievirus uitbrak. Columbus weet zich eigenlijk geen raad met de situatie, totdat hij Tallahassee ontmoet. Tallahassee is een ruige, no-nonsense zombiekiller met een voorliefde voor Twinkies (een soort snoep). Samen trekken ze verder door een verlaten Amerika. Tijdens hun

reis ontmoeten ze Wichita (een knappe, jonge vrouw) en Little Rock (het tienerzusje van Wichita). Columbus wordt op slag verliefd op Wichita, maar de twee dames zijn aanvankelijk wantrouwig ten opzichte van Columbus en Tallahassee. Er ontstaat een soort haat-liefde verhouding tussen de twee duo's.

Bovenstaande plot geeft ruimte voor verschillende scènes waarin het tweetal (en later het viertal) in contact komt met zombies. Een voorbeeld: Columbus en Tallahassee rijden over een verlaten weg. Ze komen een zombie tegen die midden op de weg een lijk opeet. Het duo stopt de auto en kijkt vanuit de auto even toe hoe de zombie een bot knakt en het sap dat er middenin zit opslokt. Je vermoedt dat Tallahassee, bekend om zijn vindingrijke manieren om zombies af te slachten, de zombie op de één of andere manier ombrengt (waarschijnlijk door hem aan te rijden). Dit doet hij niet. Hij rijdt verder en het lijkt of hij om het monster heen wil rijden. De verbazing van de kijker wordt versterkt doordat Columbus ook verbaasd is dat Tallahassee door wil rijden. Echter, zodra hij langs de zombie rijdt, opent hij de autodeur en slaat hij de zombie neer met de deur (zie afbeelding 1).



**Afbeelding 1** Tallahassee opent de autodeur bij langsrijden.

Bovenstaande scène is humoristisch bedoeld doordat er iets onverwachts gebeurt. Als kijker verwacht je dat Tallahassee de zombie doodt, maar dit lijkt hij niet te doen. Wanneer hij vervolgens toch het monster op een originele manier van kant maakt, komt dit als een (humoristische) verrassing. De grap wordt voornamelijk bewerkstelligd door een wending aan het einde van de scène. Doordat de tegenstander van de hoofdpersonen (een willekeurige zombie) op een originele en onverwachte manier aan zijn eind komt, kan dit als humoristisch worden ervaren. De dispositietheorie van humor verklaart dit. Je houding ten opzichte van een personage bepaalt namelijk of je iets als 'grappig' ervaart of niet.

De *Terror Management Theory* ondersteunt dit idee. Een kijker is geneigd zijn eigen wereldbeeld sterker te verdedigen bij een hogere *mortality salience*. Dit is precies wat er in ZOMBIELAND van de kijker verwacht wordt. De monsters zijn een bedreiging voor de mensheid. Mede door hun bloeddorstige karakter wordt de *mortality salience* bij de kijker verhoogd. Wanneer een monster aan zijn einde komt, kan dit als rechtvaardig worden gezien (het was immers een doodsbedreigend en een wereldbeeldbedreigend wezen). Door de zombie op een onverwachte en originele manier aan zijn einde te laten komen, kan dit humoristisch op de kijker overkomen. Kortom, een verhoogde *mortality sali-*

ence heeft een hogere waardering van het eigen wereldbeeld tot gevolg. Dit leidt tot een grotere aversie ten opzichte van zombies, waardoor een grap omtrent de dood van een zombie daadwerkelijk grappig gevonden kan worden (ondanks de grove en bloederige ondertoon van de grap).

Bij de analyse van een andere scène uit ZOMBIELAND wordt dit punt verduidelijkt. Aan het einde van de film moet Columbus zijn grootste fobie zien te overwinnen om Wichita en Little Rock te redden. De twee dames zitten vast in een vrije val-attractie in een pretpark, terwijl ze worden belegerd door zombies. Voordat Columbus bij hen kan komen, moet hij langs een zombie-clown. Hoewel Columbus een grote angst koestert voor clowns, besluit hij toch het gevecht met hem aan te gaan. Uiteindelijk weet hij te overwinnen door het hoofd van de clown te vermorzelen met een grote hamer. Tot zover lijkt deze scène niet humoristisch, maar door de toevoeging van één enkel geluid wordt dit wel bewerkstelligd: wanneer de hamer het gezicht van de clown raakt, is het toeterende geluid van de neus van de clown te horen.

De dispositietheorie verklaart dat het humoristische effect van het geluid in deze scène alleen kan werken wanneer de kijker zich negatief verhoudt ten opzichte van het personage waarbij deze grap wordt uitgehaald. Naast het feit dat Columbus de hoofdpersoon is en dat de kijker zich waarschijnlijk positief opstelt ten opzichte van hem (en daardoor meegaat in zijn angst



**Afbeelding 2** De clown uit ZOMBIELAND.

voor clowns), maakt de manier waarop de clown in beeld wordt gebracht ook dat de kijker partij kiest voor Columbus. De clown is erg smerig: er drijft bloed en braaksel over zijn kin. Daarnaast grijnst hij gemeen bij het zien van zijn prooi (zie afbeelding 2). In enkele shots wordt hij vanuit een kikkerperspectief weergegeven (vanuit een laag camerastandpunt). In dit geval wordt de dreiging van de clown daardoor vergroot. Tot slot is de clown een verwijzing naar eerder gebruikte concepten uit horrorfilms en -televisieseries. Voorbeelden hiervan zijn de tv-serie *Stephen King's It* (VS, Tommy Lee Wallace, 1990), waarin een clown kleine kinderen vermoordt en de film *KILLER KLOWNS FROM OUTER SPACE* (VS, Stephen Chiodo, 1988), waarin buitenaardse wezens die op clowns lijken een afgelegen Amerikaans dorpje onveilig maken. Kortom, doordat de clown negatief in beeld wordt gebracht en de kijker "aan de kant staat van Columbus" is er de mogelijkheid om de dood van de clown humoristisch in beeld te brengen.

## 2.2 Dood van een zombie: *incongruity theory*

In *SHAUN OF THE DEAD* worden de horrortaferelelen op een andere manier humoristisch weergegeven. Aanvankelijk heeft Shaun niet in de gaten dat een virus mensen omvormt tot zombies. Wanneer hij eindelijk doorheeft dat hij niet veilig is, probeert Shaun zijn vrienden en moeder te redden van de zombies. Dit doet hij door te schuilen in zijn favoriete pub *The Winchester*. Net als Columbus in *ZOMBIELAND* is Shaun een antiheld: hij is een uitgesproken *loser*, zijn vriendin heeft het net uitgemaakt, zijn beste vriend Ed is een totale nietsnut, hij heeft geen gezag op zijn werk en hij hangt voortdurend in de clinch met zijn stiefvader. Tot overmaat van ramp wordt de wereld overspoeld door zombies. Doordat Shaun zich als leider opwerpt in de groep, ontdekt hij een nieuwe, besluitvaardige en actieve kant van zichzelf.

De zombies in *SHAUN OF THE DEAD* bewegen veel langzamer dan de zombies in *ZOMBIELAND*. Dit stelt de personages in de gelegenheid om te ontsnappen. De dreiging van de zombies neemt hierdoor af. Dit geeft ruimte voor de makers om komedie-elementen in te brengen in de film. Een voorbeeld hiervan is de eerste keer dat Shaun en Ed het opnemen tegen twee zombies in de achtertuin van hun huis. Ze verzamelen allerlei spullen om de zombies mee te bekogelen in een mand – van broodroosters tot koffiekopjes. Wanneer dit niet blijkt te helpen en ze alle spullen hebben gegooid, zijn de twee zombies slechts centimeters verder gekomen. Dit geeft Shaun en Ed de tijd om Shauns elpeeverzameling erbij te nemen. Toch gooien ze niet direct iedere elpee naar de monsters. Doordat de twee zombies niet al te snel zijn, hebben ze tijd om de platen te sorteren. Alleen de slechte en minder leuke platen worden opgeofferd aan de zombies.



**Afbeelding 3** Dreigend *medium shot* van achter de zombies.

in de mand met spullen graaien om de zombies te bekogelen met huishoudapparatuur, volgt de camera hen met snelle *tilts* (een op-en-neergaande beweging van de camera) en *zooms*.<sup>45</sup> Deze shots worden met veel close-ups snel gemonteerd. Naast close-ups van de hoofden van de zombies en

Het gedrag van de zombies en de menselijke personages staat in contrast met de cameravoering, de montage en het gebruik van muziek. In deze scène wordt hand-held gefilmd (met de camera in de hand en niet op een statief). Hierdoor is de camera voortdurend in beweging.<sup>44</sup> Daarnaast wordt er gebruik gemaakt van snelle camerabewegingen. Wanneer Shaun en Ed

<sup>44</sup> David Bordwell en Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. 8<sup>e</sup> ed. (New York: McGraw-Hill, 2008): 196.

<sup>45</sup> Ibidem, 170 en 195.



Shaun en Ed wordt de camera ook gepositioneerd achter de zombies in een *medium shot* (zie afbeelding 3).<sup>46</sup> Op deze manier kijk je tussen de schouders van de zombies door naar het tweetal. Op deze manier wordt de kijker bewust van de dreiging van de monsters: ze komen naar Shaun en Ed toe.

De snelle cameravoering en montage blijft onveranderd tijdens het gedeelte waarin Shaun en Ed de zombies proberen te doden met elpees. Dit geldt niet voor de muziek. Aanvankelijk wordt spanning opgewekt door middel van schrille, hoge, dissonante tonen. Vervolgens gaat de muziek over naar een hardcore-nummer met een stevige beat tijdens de elpee-sequentie. De muziek impliceert dus spanning en snelheid van de handelingen. Kortom, de cameravoering, montage en de non-diëgetische muziek wekken de suggestie van snelheid, beweging en spanning. Dit staat in contrast met de acties van de personages: de zombies strompelen heel langzaam en Shaun en Ed nemen hun tijd bij het uitschakelen van de monsters. Ze overleggen zelfs welk wapen ze gaan gebruiken, terwijl de zombies op de achtergrond steeds dichterbij komen. Door middel van de discrepantie tussen cameravoering, montage, *mise-en-scène* en geluid aan de ene kant en de acties van de personages aan de andere kant wordt de afgezwakte dreiging geaccentueerd. Dit is een voorbeeld van de werking van de *incongruity theory* in deze horrorkomedie. Doordat de zombies ontdaan zijn van hun *fearsomeness*, wordt er ruimte gemaakt voor humoristische elementen.

### 2.3 Dood van een mens

In de inleiding werd vermeld dat een kenmerk van de horrorkomedie besloten ligt in de emotie van de kijker: de horrorkomedie zorgt ervoor dat de kijker lacht waar hij normaal gesproken bang is (en vice versa) en dat hij het ene moment lacht en het andere moment angstig is.<sup>47</sup> In deze paragraaf ligt de nadruk op de manier waarop sommige horrortaferele in horrorkomedies *niet* humoristisch in beeld worden gebracht, omdat dit ook een onderdeel is van de horrorkomedie. Dit lijkt in strijd met de hoofdvraag van dit onderzoek, maar door een vergelijking van humoristische horrortaferele met niet-humoristische horrortaferele uit dezelfde films wordt duidelijk op welke manier de twee soorten van elkaar verschillen. Zodoende wordt nog duidelijker hoe sommige horrortaferele in horrorkomedies juist wel humoristisch in beeld worden gebracht. Met andere woorden: door deze vergelijking wordt geprobeerd meer inzicht te scheppen in de horrortaferele die wel humoristisch in beeld gebracht worden.

De dood van een menselijk personage wordt in beide films niet humoristisch in beeld gebracht. Dit is aan de ene kant te verklaren vanuit de verschillende, reeds besproken theorieën. Een positieve houding ten opzichte van een personage maakt dat een negatieve grap (waarbij het personage sterft)

---

<sup>46</sup> Bordwell en Thompson, 191.

<sup>47</sup> Carrol, 'Horror and Humor', 145.

niet grappig gevonden wordt. Daar komt nog bij dat het sterven van een menselijk personage de *mortality salience* en daarmee de angst voor de dood bij de kijker aanwakkert. Daarnaast is volgens Carrol een voorwaarde voor de humoristische aspecten in een horrorkomedie dat de *fearsomeness* van een monster wordt weggehaald. Wanneer een menselijk personage sterft als gevolg van een monster, wordt deze *fearsomeness* niet weggehaald maar juist versterkt.

Naast de theorie kan ook de constructie van de scène zelf een verklaring zijn voor de niet-humoristische horrotaferelen. Het volgende voorbeeld zal dit verduidelijken. Howel de overlevenden uit SHAUN OF THE DEAD hun heil zoeken in café *The Winchester*, lijken ze in een uitzichtloze situatie te zijn beland. Een grote hoeveelheid zombies staat voor de deur en produceren een constant geluid van gekreun en gebons. Tot overmaat van ramp sterft de moeder van Shaun, doordat ze werd gebeten in haar arm. Omdat ze gebeten is, verandert ze na haar dood in een zombie. De enige oplossing is haar hoofd te verwijderen of haar hersens te vernietigen, net als bij andere zombies. Toch is het voor Shaun moeilijk zijn eigen moeder door haar hoofd te schieten, ook al is ze een monster geworden. Uiteindelijk haalt hij toch de trekker over. Shaun is erg emotioneel tijdens en na deze daad.

De spanning tot het moment waarop Shaun de trekker overhaalt wordt opgevoerd door een snelle montage van close-ups. Hieronder vallen close-ups van het gezicht van de zombiemoeder, het gezicht van Shaun die het geweer aanlegt en close-ups van de omstanders. De muziek bouwt ook spanning op. Tot het moment waarop Shaun schiet, wordt het gekreun en gebons van de zombies buiten de deur



**Afbeelding 4** *Medium long shot*; het diëgetisch geluid sterft weg.

steeds luider en angstaanjagender. Deze geluiden werken toe naar een climax tot het moment waar Shaun het schot lost. Zodra hij heeft geschoten, sterft het geluid; alleen het schot dreunt nog na in de oren van de kijker. De snelle montage houdt op: in plaats van korte close-ups is de camera enkele seconden in een *medium long shot* gericht op het groepje mensen dat nog overblijft (zie afbeelding 4).<sup>48</sup> De aanwezigen zeggen gedurende enkele seconden geen woord en kijken allemaal beduusd naar Shaun en zijn moeder. De cameravoering, montage, het geluid en de acteerprestaties hebben in dit geval geen humoristisch maar een dramatisch en emotioneel effect. Hoewel het hier technisch gezien niet gaat om de sterfscène van een menselijk personage maar om de dood van een zombie, is de emotionele lading groot aangezien het de moeder van het hoofdpersonage betreft.

<sup>48</sup> Bordwell en Thompson, 191.

## 2.4 Conclusie

Het lijkt tegenstrijdig dat de zombies aan de ene kant een humoristisch effect hebben en aan de andere kant de basis zijn voor emotionele en angstaanjagende scènes. Toch is dit de essentie van horrorkomedies: de horrortaferelelen worden niet *altijd* humoristisch weergegeven. In beide geanalyseerde films wordt het sterven van monsters wel humoristisch weergegeven, terwijl de horrortaferelelen met betrekking tot het sterven van menselijke personages geen lach opwekken bij de kijker. Dit verklaart waarom er zowel ruimte is voor dispositie-humor als incongruentie-humor in horrorkomedies. Aan de ene kant is de dreiging van de monsters afgezwakt, waardoor incongruentie kan ontstaan tussen het idee dat monsters bedreigend zijn en wat er daadwerkelijk te zien is in de film. Aan de andere kant verdwijnt de dreiging nooit helemaal, waardoor de kijker zich nog altijd negatief verhoudt ten opzichte van de zombies in de films. De grappen met betrekking tot deze monsters zijn in het licht van de *Terror Management Theory* nog altijd een vorm van defensie tegen de angst voor de dood.

## Conclusie en Discussie

In dit onderzoek werd gepoogd te achterhalen op welke manier horrortaferelelen in horrorkomedies humoristisch in beeld worden gebracht. Allereerst zijn enkele theorieën over dit onderwerp besproken, waarin naar een mogelijke verklaring voor de humoristische werking van horrortaferelelen werd gezocht. Vervolgens werd door een analyse van scènes uit twee horrorkomedies onderzocht op welke manier horrorscènes humoristisch in beeld zijn gebracht en hoe de theorie dit ondersteunt.

Een combinatie van de dispositietheorie van humor en de *Terror Management Theory* geeft een mogelijke verklaring voor de werking van humoristische horrorscènes. Uit verschillende scènes van ZOMBIELAND bleek dat de zombies negatief in beeld worden gebracht, zodat de kijker zich negatief verhoudt ten opzichte van de monsters. Aangezien zombies levensbedreigend zijn voor de mens, wordt de dood van een zombie als rechtvaardig beschouwd. Wanneer een grap of *practical joke* de dood van een zombie betreft, kan dit om deze redenen humoristisch werken.

Daarnaast is in de analyse de werking van de *incongruity theory* onderzocht. Deze theorie komt voornamelijk in SHAUN OF THE DEAD tot uiting. De zombies zijn een incongruent fenomeen in de wereld van het verhaal (aanvankelijk had titelheld Shaun niet eens in de gaten dat de straten overspoeld werden door zombies). Doordat de *fearsomeness* van de zombies afgezwakt wordt door de extreem trage voortbeweging, zijn de zombies uit deze film eerder lachwekkend dan eng. Dit levert enkele humoristische scènes op, doordat de cameravoering, montage en de muziek juist wel spanning en snelheid impliceert.

Toch wordt de *fearsomeness* van de monsters niet helemaal weggenomen in SHAUN OF THE DEAD. In de analyse werd ook gekeken naar horrortaferelelen die niet humoristisch in beeld werden gebracht. Hier ging het voornamelijk om sterfscènes van menselijke personages. Doordat deze scènes niet humoristisch maar dramatisch en emotioneel in beeld worden gebracht, wordt de gelegenheid gecreëerd om op andere momenten vormen van dispositie-humor te verwerken in de film. Daarnaast is een intrinsiek kenmerk van de horrorfilm volgens Noël Carrol dat humoristische horrortaferelelen afgewisseld worden met niet-humoristische horrortaferelelen.

Dit onderzoek heeft zeker niet de pretentie allesomvattend te zijn. Er zijn nog veel meer theorieën over humor, horror en de horrorkomedie die in dit onderzoek niet naar voren zijn gekomen maar die wel een belangrijk en interessant inzicht kunnen geven in dit vraagstuk. Dit onderzoek richt zich voornamelijk op de horrorelementen uit horrorkomedies en op welke manier deze humoristisch in beeld worden gebracht. Eventueel vervolgonderzoek zou ook andere aspecten van de horrorkomedie kunnen uitdiepen. Hierbij kan gedacht worden aan de parodie, een vorm van humor die dikwijls terugkeert in horrorkomedies.

Daarnaast worden in dit onderzoek slechts twee horrorkomedies geanalyseerd. Hierdoor is het niet mogelijk generaliseerbare conclusies te trekken uit het onderzoeksmateriaal. Bovendien zijn beide geanalyseerde horrorkomedies zombiefilms. Wellicht steken horrorkomedies met andere monsters als onderwerp anders in elkaar. Eventueel vervolgonderzoek zou de verschillen tussen deze horrorkomedies nader toe kunnen lichten.

Hoewel dit onderzoek niet generaliseerbaar is, opent het deuren voor andere invalshoeken wat betreft de *appeal* van horrorkomedies. Doordat er gebruik wordt gemaakt van theorieën uit zowel de mediapsychologie als de evolutiepsychologie (de *Terror Management Theory*) levert het nieuwe inzichten op voor de *appeal* van horrorkomedies. Vervolgonderzoek zou door middel van een meer kwantitatieve methode de manier waarop *Terror Management Theory* in horrorkomedies van toepassing is empirisch kunnen toetsen.

Kortom, dit onderzoek is slechts een top van de ijsberg. In het voorgaande passeerden drie mogelijke onderwerpen voor vervolgstudies de revue die de horrorkomedie als fenomeen verder kunnen uitdiepen en die een waardevolle toevoeging zouden bieden aan de theorieën die een verklaring bieden voor de *appeal* van de horrorkomedie. Hierbij kan dit onderzoek, dat zowel theorieën uit de psychologie en de mediafilosofie aanhaalt, als startpunt dienen.

## Literatuur

### Literatuur

- Basset, Jonathan F. "Psychological Defenses Against Death Anxiety: Integrating Terror Management Theory and Firestone's Separation Theory" *Death Studies* 31, 8 (2007): 727-750.
- Bordwell, David, en Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. 8<sup>e</sup> ed. New York: McGraw-Hill, 2008.
- Carrol, Noël. "Enjoying Horror Fictions: A Reply to Gaut" *British Journal of Aesthetics* 35, 7 (1995): 67-73.
- Carrol, Noël. "Horror and Humor" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 57, 2 (1999): 145-160.
- Carrol, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990.
- Greenberg, Jeff, et al. "Evidence for Terror Management Theory II: The Effects of Mortality Salience on Reactions to Those Who Threaten or Bolster the Cultural Worldview" *Journal of Personality and Social Psychology* 58, 2 (1990): 308-318.
- Pyszczynski, Tom, Sheldon Solomon en Jeff Greenberg. *In the Wake of 9/11: The Psychology of Terror*. Washington D.C.: American Psychological Association, 2002.
- Zillmann, Dolf, en Jennings Bryant. "Disgust in Humor: Its Appeal to Adolescents" *Humor: International Journal of Humor Research* 10, 4 (1997): 421-438.
- Zillmann, Dolf, en Jennings Bryant. "Responding to Comedy: The Sense and Nonsense in Humor." In *Responding to the Screen: Reception and Reaction Processes*, geredigeerd door Dolf Zillmann en Jennings Bryant. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991: 261-277.

### Films en tv-series

24. REG. Robert Cochran en Joel Surnow. Scen. Robert Cochran en Joel Surnow. Act. Kiefer Sutherland, Dennis Haysbert en Elisha Cuthbert. Imagine Entertainment, 2001.
- HOUSE OF FRANKENSTEIN, THE. Reg. Erle C. Kenton. Scen. Curt Siodmak en Edwar T. Lowe Jr. Act. Boris Karloff, Lon Chaney Jr. en J. Carrol Naish. Universal Pictures, 1944.
- KILLER KLOWNS FROM OUTER SPACE. Reg. Stephen Chiodo. Scen. Charles Chiodo, Edward Chiodo en Stephen Chiodo. Act. Grant Cramer, Suzanne Snyder en John Allen Nelson. Chiodo Brothers Productions, 1988.
- MANOIR DU DIABLE, LE. Reg. Georges Méliès. Scen. Georges Méliès. Act. Georges Méliès. Star Film, 1896.
- SHAUN OF THE DEAD. Reg. Edgar Wright. Scen. Simon Pegg, Edgar Wright. Act. Simon Pegg, Nick Frost en Kate Ashfield. Universal Pictures, 2004.

*Stephen King's It*. Reg. Tommy Lee Wallace. Scen. Lawrence D. Cohen en Tommy Lee Wallace. Gebaseerd op de roman van Stephen King. Act. Richard Thomas, Tim Reid en Annette O'Toole. Green/Epstein Productions, 1990.

YOUNG FRANKENSTEIN. Reg. Mel Brooks. Scen. Gene Wilder en Mel Brooks. Act. Gene Wilder, Madeline Kahn en Marty Feldman. Gruskoff/Venture Films, 1974.

ZOMBIELAND. Reg. Ruben Fleischer. Scen. Rhet Reese, Paul Wernick. Act. Jesse Eisenberg, Emma Stone en Woody Harrelson. Columbia Pictures, 2009.

### **Afbeeldingen**

Afbeelding 1 en 2: Filmstills afkomstig uit ZOMBIELAND. Reg. Ruben Fleischer. Scen. Rhet Reese, Paul Wernick. Act. Jesse Eisenberg, Emma Stone en Woody Harrelson. Columbia Pictures, 2009.

Afbeelding 3 en 4: Filmstills afkomstig uit SHAUN OF THE DEAD. Reg. Edgar Wright. Scen. Simon Pegg, Edgar Wright. Act. Simon Pegg, Nick Frost en Kate Ashfield. Universal Pictures, 2004.