

Rædsler fra Ribe og omegn

Skrækhistorien som global fortælling

Mathias Clasen

er ph.d.-studerende på Afdeling for Engelsk ved Aarhus Universitet. Han interesserer sig i sin forskning for, hvordan menneskets biologi former menneskets kultur, og vice versa. Han har skrevet om zombier, vampyrer og andre skrækindjagende fantasifostre.

"I gamle dage begravede man hvert syvende år en dreng levende i digerne". Den danske forfatter Teddy Vork stødt på denne historiske observation i en bog om danske folkesagn, og det blev kimen til hans horrorroman *Diget* (Vork, 2010: 185). Forfatteren vil dog mere end at skræmme og forurolige: hans fortælling understreger den afgørende rolle, som narrativ fiktion spiller i menneskedyrets liv. Det er umiddelbart lidt af et biologisk mysterium, for hvordan hænger det sammen med vores evolutionære arv?

Et biologisk perspektiv på fiktion

Homo sapiens er et produkt af årmillionernes ubønhørlige selektion, intimt tilpasset sine omgivelser, udstyret med stereosyn i farver, en uovertruffen evne til at navigere udviklede sociale landskaber, en relativt stor hjerne som gnidningsfrit og rutinemæssigt løser beregningsmæssigt hyperkomplekse opgaver ... En genial ingeniør kunne næppe have opfundet en kompleks bio-maskine, der kunne løse sine evolutionære opgaver – først og fremmest reproduktion – så effektivt.¹ Men hvis man ser mennesket som en organisme, der som sit biologiske mål har at videregive sine gener i så mange gangbare kopier som muligt, er det umiddelbart spøjst, at vi bruger så meget tid i opdigtede verdener. Man skulle nok synes, at vi (evolutionært set) var bedre tjent med at finde ma-

ger og føde end at se tv-drama, læse romaner, gå i biografen, og så videre.

Ikke desto mindre finder vi kunstadfærd i alle verdens dokumenterede kulturer. Mennesker overalt dekorerer og udsmykker sig selv og deres omgivelser, de danser og laver rytmisk musik, de fortæller hinanden opdigtede historier (Brown, 1991; Dutton, 2009). Det tyder på, at kunst har dybe rødder i menneskets biologiske konstruktion. Tilsvarende skal små børn ikke instrueres i at opdigte væsener eller leve sig ind i ikke-eksisterende verdener: det kommer helt naturligt til dem. De får usynlige venner, har te-selskab med deres bamser og dukker, lytter opmærksomt til fortællinger om eventyrlige prinsesser og farlige monstre, og leger far, mor og børn, selvom de hverken er forældre eller har børn. Mennesket har således en evne til at bruge hjernen i offline-tilstand (en slags afkoblet tænkning eller *decoupled cognition*). Vi er ikke begrænset til at lade umiddelbare sanseindtryk determinere aktuel adfærd, men kan forestille os begivenheder eller omstændigheder, som ikke er aktuelle, og kortlægge hypotetiske årsagssammenhænge i hovedet. Denne evne giver os større adfærdsmæssig fleksibilitet end andre organismer, og er formentlig en medvirkende faktor i vores kolossale (og for en række andre arter katastrofale) udbredelse på kloden. Vores adfærd bestemmes ikke blot af stimuli fra vores krop og den fysiske verden omkring os, men også af imaginære strukturer (fx religion).

Spørgsmålet er, om kunstadfærd er en biologisk tilpasning, som har forøget vores evne til at overleve og reproducere, eller om den er et slags biprodukt af tilpasninger som er opstået for at løse andre opgaver (se Clasen, 2006). Dette spørgsmål står helt centralt i den darwinistiske litteraturvidenskab, som i disse år vinder frem (se Carroll, 2010): er fiktion en slags nydelsesteknologi på linje med porno, cheeseburgers og narkotika, som vi mennesker har opfundet for kunstigt at stimulere adaptive kredsløb i hjernen (Pinker, 1997), altså biologisk set et nyttesløst, måske endda sjofelt tidsspilde? Eller skaber vi kunst for at vise, at vores gener er så gode, at vi har overskud til at bruge vores tid på noget ligegyldigt – som på fuglehanen, der med sin ekstravagante hale fremviser sin genetiske kvalitet for potentielle mager? (Med andre ord, er kunst et produkt af seksuel selektion? Se Miller [2000], som mener at den store, energikrævende menneskelige hjerne primært tjener som fitness-

signal: "Se mig, jeg spiller akustisk guitar/kan citere Donne/forstår abstrakt kunst, vælg mig som mage").

Litteraturforskeren Joseph Carroll er kritisk over for disse teorier, der udelukkende anskuer kunst som et middel til et mål (fx fitness-signalering eller nydelse), som ligeså vel kunne nås ad andre veje. Om litteratur specifikt skriver han, at "[t]he distinguishing characteristic of literature is that it creates an imaginative order in which simulated experience can take place" (2006: 44). Carroll mener således, at litteratur (inkl. mundtlige fortællinger) direkte gør os i stand til bedre at overleve og reproducere, fordi opdigtede historier kan hjælpe os til at forstå og navigere i både vores indre og ydre landskaber. Som han skriver: "arts, music, and literature ... are important means by which we cultivate and regulate the complex cognitive machinery on which our more highly developed functions depend" (2004: 65).

Vores store hjerner og høje intelligens gør os bedre i stand til at løse komplekse problemer, men samtidig skaber de forvirring og usikkerhed. Vi har således opfundet forskellige imaginære konstruktioner, som kan hjælpe med at skabe orden i kaos: religion, myter, fortællinger. Som den danske forfatter Peter Mouritzen formulerer det: "Menneskets tragedie er, at vi har fået en hjerne, der kan formulere de store spørgsmål, men ikke finde svarene. Derfor »bygger« vi myter, eventyr, fortællinger etc." (2007: 23). Således kan fiktion give os indsigt i andre (ganske vist fiktive) menneskers sind; fiktion kan lade os opleve det som er umuligt eller utiltrækkende i virkeligheden – kort sagt, fiktion lader os udvide vores erfaringshorisont i det uendelige, med lave omkostninger og uden nævneværdige risici. Psykologen Keith Oatley sammenligner fiktion med en slags software, som vi kan køre på vores neurobiologiske hardware: ligesom piloter trænes i flysimulatorer, kan vi træne bl.a. sociale evner ved at læse historier om opdigtede mennesker og deres opdigtede relationer (Oatley, 2008; Mar & Oatley, 2008).²

Universelle monstre og globale skrækhistorier³

Uhyggelige historier finder vi overalt på kloden – om ikke andet så af den grund, at tilværelsen har en tilbøjelighed til at være i det mindste momentant uhyggelig, og fiktion tager udgangspunkt i virkeligheden. Men der er formentlig en dybereliggende årsag til, at gyserhistorier er så udbredte, og til at de kan rejse relativt frit

på tværs af tid og rum; en årsag, som skal findes i det menneskelige centralnervesystem. Som Mouritzen udtrykker det: "Gys og gru ville ikke virke, hvis ikke det spillede sammen med en i mennesket iboende kraft. Og til alle tider har mennesker haft en indre trang til at fortælle hinanden skrækkelige historier. Det er en folkløse-tradition, der også fungerer i vore moderne tider" (2007: 10).⁴ Ifølge Mouritzen er gysergenren unikt indrettet til at danne mennesker i fuld dimension: til at gøre os bekendte med tilværelsens mørke sider, og til at lære os at håndtere angst og frygt. Det er naturligvis et empirisk spørgsmål, hvorvidt skrækkfilm og horrorlitteratur gør deres publikum bedre i stand til at håndtere farer og negative følelser i den virkelige verden, men det er desværre endnu uudforsket territorium i den eksperimentelle psykologi.⁵

Under alle omstændigheder kan skrækhistorier tjene flere formål. De kan fungere som Pinkers nydelsesteknologi, dog blot i en slags bagvendt gestalt, som giver nydelse via aversion (vi bliver stimuleret og måske opstemt af 'kunstigt' at få aktiveret neurofysiologiske forsvarsmekanismer). Desuden har skrækhistorier i tidligere tider formentlig fungeret som et nyttigt redskab til at videregive viden om tilværelsens farer på en meget konkret – men dog opmærksomhedsbefordrende – måde. Den amerikanske forsker Michelle Scalise Sugiyama har undersøgt folkløse fra en lang række kulturer og hævder, at historier om farlige rovdyr og monstre kan findes alle vegne. Hun mener, at narrativ fiktion i forhistorisk tid har tjent som et middel til informationsoverførsel, bl.a. om ressourcer i nærmiljøet og potentielle farer. I sin forskning har hun udforsket den hypotese, at "narrative functions as a means of acquiring information instrumental to survival and/or reproduction in the local environment while avoiding the costs of first-hand experience" (2006: 331). Således kan man fortælle sine børn, at de skal blive på skovstien og holde sig fra mellemstore pattedyr med frontalt placerede øjne og skarpe tænder, men man har nok større held med at fastholde deres opmærksomhed, hvis man fortæller dem en spændende historie om "Rødhætte og ulven". Som Sugiyama skriver, "in the days before picture books, zoos, and National Geographic specials, a child's first 'glimpse' of dangerous fauna might often have come via verbal description" (2006: 330).⁶ Og som antropologen David Gilmore har dokumenteret, finder vi monstre overalt i verden: "people everywhere and at all times have

been haunted by ogres, cannibal giants, metamorphs, werewolves, vampires, and so on" (2003: ix).

Det er næppe urimeligt at anskue rovdyr- og monsterfolklore som en slags proto-gysere. Monstret – overnaturligt eller naturalistisk – er en central og nødvendig ingrediens i horrorfiktion (N. Carroll, 1990). Den uhyggelige historie er altså universel og ældgammel; så gammel som vores evne til at give udtryk for den rædsel, der undertiden må være den eneste sunde respons på tilværelsen. Som forfatteren H. P. Lovecraft skrev i sit berømte essay om overnaturlig skrækfiktion, *Supernatural Horror in Literature*: "no one need wonder at the existence of a literature of cosmic fear. It has always existed, and always will exist" (1973/1927: 14-15). Om det betyder, at genren er 50.000 eller 100.000 år gammel, er nok underordnet; den prædaterer i hvert fald Horace Walpoles *The Castle of Otranto* (1764), som ellers af og til udpeges som den moderne horrorgenres udspring. Og genren findes overalt i verden. Eksempelvis er japansk og koreansk horrorfilm blevet en succesfuld eksportvare; lokalt producerede skrækfilm har hittet i Ghana og Nigeria de sidste par årtier (Wendl, 2007), og grønlandske børn og unge har en stor appetit på skrækkelige historier (Pedersen, 2008).

Gysets eksistens er altså en forudsigelig konsekvens af et abstrakt tænkende, lingvistisk formående væsens møde med en faretruende verden. Det er en 'naturlig' genre, ikke blot en social konstruktion (Clasen, 2010a). Og ligesom legeadfærd, der hos pattedyr har det evolutionære formål under sikre omstændigheder at træne færdigheder, som kan blive kritisk relevante senere i livet (Špinká, Newberry & Bekoff, 2001), kan skrækhistorier forberede os på tilværelsens fortrædeligheder og gøre os bedre bekendte med de mere dystre sider af vores følelsesliv. I øvrigt kan man se en ontogenetisk forløber for skrækfiktion i børns og babyers leg: tag blot den eksistentialistiske proto-gyser 'titte-bøh', eller børns glæde ved fange- og gemmelege, som imiterer kamp- og flugtsituationer, og som formentlig træner børns kamp- og flugtberedskab; en nyttig evne at have, når man en dag står overfor en virkelig fjende, og ikke har tid til at gøre sig erfaringer ved at prøve sig frem (Steen & Owens, 2001). Selv som ganske små holder de fleste af os af aktiviteter, som er skræmmende på en tryk måde.

Om Teddy Vorks *Diget*

Som litteraturforskeren Brian Boyd udtrykker det, dør kunstværker uden opmærksomhed. Ligesom der blandt organismer er en kamp for overlevelse, må et kunstværk fange folks opmærksomhed, hvis det vil overleve: "To compete for attention with the real and immediate, fictional stories ... tend to offer high-intensity information, with striking characters, often with unusual powers, facing high stakes and extreme situations" (Boyd, 2010). Det gælder i særdeleshed for horrorgenren, som almindeligvis omhandler personer i ekstreme situationer, hvor det gælder liv eller død (og nogle gange det, der er værre, fx sjælens fortabelse). Således også Teddy Vorks korte horrorroman *Diget* (2010), som med rod i dansk folkløse udspiller sig ved Ribe i middelalderen og omhandler en 12-årig dreng, Knud, der skal ofres til et usynligt, overnaturligt væsen for at sikre det lokale dige mod Vadehavet. Vi følger Knuds indespærring i en hule i diget: romanen skildrer dels Knuds kamp mod sin egen rædsel og de dæmoner, han forestiller sig i den mørke hule, dels flashbacks til forskellige episoder i Knuds liv, dels genfortællinger af historier og myter, som Knud husker. Forfatteren skildrer skarpt det menneskelige sinds tilbøjelighed til at projicere alskens væsener ud i det mørke rum,⁷ og giver desuden en dramatisk fremstilling af en central pointe i darwinistisk litteraturteori: mennesker lever i høj grad i fantasien.

"Modern humans cannot choose not to live in and through their imaginative structures", som Joseph Carroll formulerer det (2006: 41). Vores forestillingsevne er ikke alene veludviklet, den er hyperaktiv: mennesker har en tilbøjelighed til at give udførlige, fantasi-fulde forklaringer på det, de ikke forstår. Intet lærred forbliver hvidt. Videnskabshistorien er fuld af intentionelle forklaringer, som har måttet lade livet til fordel for funktionelle årsagssammenhænge: torden skyldes ikke et intentionelt væsens adfærd, men elektriske udladninger. Sygdom skyldes ikke overnaturlige væseners indgriben, men usynlige mikroorganismer. (Eksempelvis har historikeren Paul Barber vist, at vampyrfiguren har sin oprindelse i en førvidenskabelig misforståelse af epidemiske sygdomsvektorer og naturlige forrådnelsesprocesser [1988]). Det menneskelige sind er så at sige 'designet' til at finde årsagssammenhænge, og til at se intentionelle væsener, selv hvor de ikke findes. Med psykologen Justin L. Barretts udtryk (2004) er vi udstyret med et "Hyperactive Agency

Detection Device", en intuitiv psykologisk mekanisme som pr. udgangspunkt forklarer det uforklarlige med *agency* eller intentionalitet (fx en gren der kradser mod ruden om natten, eller en lyd i den mørke skov). Når vi står over for et flertydigt eller kryptisk signal, fortolker vi på den sikre side: hellere antage, at der er et fjendtligt stemt væsen derude et sted, end at være ligeglad. *Better safe than sorry.*

Intentionalistisk signalfortolkning er et centralt motiv i *Diget*. Her forsøger hovedpersonen at navigere i sit mørke fangenskab: "I lang tid fortsatte han fremad og kæmpede for ikke at tænke på hvad der lurede omkring ham, alligevel flakkede billeder af klør, krogede arme, blege, forvredne kroppe nu og da gennem ham, trak i ham, prøvede at suge ham ind i mørkets dyb" (Vork: 109). Knud befolker mørket i hulen med en lang række uhyggelige væsener, fra 'levende' skeletter til Gammen og Lindormen – tøvende, men som han siger: "Det værste er ikke at vide hvad man skal tro" (68, 180). Vores art gav for længe siden afkald på nattesyn til fordel for trikromatisk syn: mørket er, for os, det ultimative ukendte. Og det ukendte er som bekendt det mest skræmmende (jf. Lovecraft 1973/1927).

Vork skildrer en dreng, som er vokset op med overnaturlige forklaringer på naturfænomener, som fx lygtemænd og mosekoner. De mange historier, Knud har suget til sig, strukturerer hans verden. Og mange af de danske folkesagn er temmelig uhyggelige, som Vork har pointeret i et interview: under research til romanen opdagede han, hvor "mange af de danske sagn og folkeviser, som faktisk er horrorhistorier. 'German Gladensvend' er jo en utroligt uhyggelig historie – og den spiller en stor rolle i *Diget*" (citeret i Andersen, 2010).

Knud drømmer om at blive historiefortæller (bl.a. – og jævnfør Millers hypotese om kunst som produkt af seksuel selektion – for at tiltrække sin udkårnes opmærksomhed [16]), men hans far forsøger – som en slags middelalderlig Steven Pinker – at tale ham fra det: "Historier er luft og lyv ... du kan ikke bruge dem til meget. Det er vigtigt at få mad, at have tag over hovedet og passe sin familie" (103). Historierne bliver dog i sidste ende Knuds redning. De inspirerer ham til at fortsætte sine desperate forsøg på at kæmpe sig ud af sit fængsel. Han er indespærret i tre dage, inden han slipper ud: undervejs holder han sin angst fra døren ved at genkalde sig de fortællinger, der er hans "skjold og brynje" (159). Som

han tænker på et tidspunkt, "Bjovulf ville ikke have været så ræd hele tiden. Han ville have gjort noget i stedet for at sidde og ryste af skræk" (94) – og det motiverer ham til handling.

Diget har flere tematiske spor (fx individet vs. gruppen; et tema, der er lige relevant i jæger-samler-samfund og moderne demokratier), men helt centralt skildres fiktive fortællingers kolossale psykologiske og kulturelle betydning – på godt og ondt: det er en religiøs fortælling om guder og ofringer der forårsager Knuds indespærring, og det er fortællinger om monstre og monsterjægere der bliver hans redning. Charles Dickens pointerede i flere af sine historier litteraturens og kunstens vitale rolle i menneskets sunde mentale udvikling (jf. Carroll, 2004: 63-68). Vork er formentlig enig, men han har også øje for de mere dystre historier, vi fortæller os selv og hinanden, og for de lange skygger imaginære monstre kan kaste over vores tilværelse. Med *Diget* giver han et dramatisk, engagerende billede på fiktionens betydning for menneskers liv, og også en slags anekdotisk støtte til Carrolls tese om litteraturens adaptive værdi.

Noter

- 1 Forskning i kunstig intelligens har vist hvor svært det er at få robotter til at løse opgaver, som mennesker klarer uden besvær, fx at smøre en håndmad (se Johansen, 2003). I øvrigt ville en ingeniør formentlig kunne finde meget at forbedre ved *Homo sapiens*: vi er udstyret med adskillige designskavanker og fjollede lappeløsninger, som fx smertefuld og langtrukken fødsel eller den "blinde plet" i synsfeltet der skyldes sjusket installation af nervefibre (se Larsen, 2009).
- 2 Se også Tooby & Cosmides (2001), der ligeledes ser fiktion som en evolutionært adaptiv aktivitet, der giver os færdigheder som er gangbare i den virkelige verden.
- 3 Jeg bruger udtryk som 'skrækhistorier', 'gysere', 'horrorfiktion' og 'uhyggelige historier' i flæng, men tilsammen dækker disse betegnelser over den type fiktion, der har som manifest hensigt at forårsage negativ affekt i sit publikum (primært frygt, angst eller ængstelse).
- 4 Forfatteren Dennis Jürgensen giver i øvrigt en lignende populær-palæoantropologisk forklaring på gysergenrens universelle tilstedeværelse og succes (2010). Om horrorfiktion som centralt afhængig af

adaptive mekanismer i det menneskelige centralnervesystem, se Grodal, 2003; Swanger, 2008; Clasen, 2010a; 2010b; 2011.

- 5 Mouritzen drager en parallel til Grimm-eventyret om "En der drog ud for at lære frygt at kende" (som i øvrigt er rigt på levende døde og andre horror-troper). Med mindre drengen i eventyret lider af bilateral amygdala-læsion, er det naturligvis noget ævl, for frygt skal kun delvist "læres" – frygtresponsen er en helt central del af vores neurofysiologiske hardware (som dog formes af interaktioner med omgivelserne). Et frygtløst menneske ville næppe overleve længe nok til at sprede sin frygtløse arvemasse, hverken på den østafrikanske savanne eller i en moderne storby.
- 6 Og ligesom "Rødhætte og ulven" (og *The Blair Witch Project*) kan lære os om betimelig adfærd i den mørke skov, kan film som *Zombieland* (2009) lære os, hvordan vi skal gebærde os, når zombieapokalypsen indtræffer. Det er naturligvis ikke filmens primære sigte, men dersom en overlevende ihukommer de mange regler for overlevelse, som filmen opstiller – fra "Cardio" (fysisk træning) til "Double tap" (skyd zombierne to gange i hovedet) og "Get a kickass partner" – er det da plausibelt, at han eller hun vil forøge sine chancer for overlevelse og i sidste ende reproduktion i forhold til de af sine artsfæller, der var for nærige til at indløse biografbillet.
- 7 Det er velkendt i kognitionsforskningen, at mennesker, som udsættes for sensorisk deprivation – fx at blive indespærret i et totalt mørkt, lydisoleret lokale – ofte oplever psykotomimetiske effekter, fx hallucinationer og paranoia (allerede efter 15 minutter, jf. Mason & Brady, 2009). Hjernen holder aldrig fri, og som Milton formulerede det: "Sindet er sit eget sted, og kan / af Helved gøre Himmel, og igen / af Himmel Helvede" (1905/1667: l. 265-7).

Referencer

- Andersen, Janus**, "Teddy Vork: Diget | Fantastiske Forfattere", *Fantastiske Forfattere*, <http://fantastiskeforfattere.dk/interview/teddy-vork-diget/>, 2010.
- Barber, Paul**, *Vampires, Burial, and Death*, New Haven, CT: Yale University Press, 1988.
- Barrett, Justin L.**, *Why Would Anyone Believe in God?* Walnut Creek, CA: Altamira Press, 2004.
- Boyd, Brian**, "Why We Love Fiction", *Axess*, <http://www.axess.se/magasin/english.aspx?article=762>, 2010.
- Brown, Donald**, *Human Universals*, New York: McGraw-Hill, 1991.
- Carroll, Joseph**, *Literary Darwinism*, New York: Routledge, 2004.
- , "The Human Revolution and the Adaptive Function of Literature", i *Philosophy and Literature*, 30(1), 33-49, 2006.
- , "Three Scenarios for Literary Darwinism", i *New Literary History*, 41(1), 53-67, 2010.
- Carroll, Noël**, *The Philosophy of Horror*, New York: Routledge, 1990.
- Clasen, Mathias**, "Darwin og Dracula: om biopoetik", i *Aktuel Naturvidenskab*, 1, 26-29, 2006.
- , "The Horror! The Horror!", i *The Evolutionary Review*, 1(1), 112-119, 2010a.
- , "The Anatomy of the Zombie: A Bio-Psychological Look at the Undead Other", i *Otherness: Essays and Studies*, 1(1), 1-23, 2010b.
- , "En kort guide til horror", i Clasen, M. (red.), *Velkommen til dybet*, Ruds-Vedby: Tellerup, 2011.
- Dutton, Denis**, *The Art Instinct*, Oxford: Oxford University Press, 2009.
- Gilmore, David D.**, *Monsters*, Philadelphia, PA: University of Pennsylvania Press, 2003.
- Grodal, Torben K.** "Udøde ånder og levende bytte: fantastisk film i evolutionær belysning," i *Kosmorama*, 231, 5-22.
- Johansen, Mikkel Willum**, *Kunstig intelligens*, København: Forlaget Fremad, 2003.
- Jürgensen, Dennis**, "Hvor er gysset på vej hen?", i *Kino.dk*, 10 (februar), 62, 2010.
- Larsen, Jan Gruwier**, *Uintelligent Design*, i *Natur og museum*, 48(3), Århus: Naturhistorisk Museum, 2003.

- Lovecraft, H. P.**, *Supernatural Horror in Literature*, New York: Dover Publications, 1973/1927.
- Mar, Raymond A. & Oatley, Keith**, "The Function of Fiction is the Abstraction and Simulation of Social Experience", i *Perspectives on Psychological Science*, 3(3), 173-192, 2008.
- Mason, Oliver J. & Brady, Francesca**, "The Psychotomimetic Effects of Short-Term Sensory Deprivation", i *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 197(10), 783-785, 2009.
- Miller, Geoffrey**, *The Mating Mind*, New York: Doubleday, 2000.
- Milton, John**, *Det tabte Paradis*, overs. Uffe Birkedal, København: Theo. Bergs Forlag, 1905/1667.
- Mouritzen, Peter**, *Pennen og leen*, Frederiksberg: Forlaget Alfa, 2007.
- Oatley, Keith**, "The Science of Fiction", i *New Scientist*, 198(2662), 42-43, 2008.
- Pedersen, Birgit Kleist**, "Gysets anatomi – børn og unges behov for skrækfortællinger", i *Grønlandsk kultur og samfundsforskning*, 2006/07, 167-185, 2008.
- Pinker, Steven**, *How the Mind Works*, London: Penguin Books, 1997.
- Sugiyama, Michelle Scalise**, "Lions and Tigers and Bears: Predators as a Folklore Universal", i Klein, U., Mellmann, K. & Metzger, S. (red.), *Heuristiken der Literaturwissenschaft*, Paderborn: Mentis, 2006.
- Špinka, Marek, Newberry, Ruth C. & Bekoff, Marc**, "Mammalian Play: Training for the Unexpected", i *The Quarterly Review of Biology*, 76(2), 141-168, 2001.
- Steen, Francis F. & Owens, Stephanie A.**, "Evolution's Pedagogy: An Adaptationist Model of Pretense and Entertainment", i *Journal of Cognition and Culture*, 1(4), 289-321, 2001.
- Swanger, David**, "Shock and Awe: The Emotional Roots of Compound Genres", i *The New York Review of Science Fiction*, 20(5), 1-18, 2008.
- Tooby, John & Cosmides, Leda**, "Does Beauty Build Adapted Minds?" i *SubStance*, 30(1/2), 6-27, 2001.
- Vork, Teddy**, *Diget*, Ruds-Vedby: Tellerup, 2010.
- Wendl, Tobias**, "Wicked Villagers and the Mysteries of Reproduction: An Exploration of Horror Movies from Ghana and Nigeria", i *Postcolonial Text*, 3(2), 1-21, 2007.