

Døden – en gjenganger

En undersøkelse av døden som antropomorf skikkelse fra senmiddelalder og frem til i dag

Gøril Aaseth

Hovedfagsoppgave i kulturhistorie
Høsten 2004

Institutt for kulturstudier
Universitetet i Oslo

Døden – en gjenganger

En analyse av døden som antropomorf skikkelse fra senmiddelalder og frem til i dag.

Gøril Aaseth

Hovedoppgave i kulturhistorie
Høsten 2004

Institutt for kulturstudier
Universitetet i Oslo

Forsiden: "Dødsdans"
Tegning av Elisabeth Høyer 2004.

Døden

Døden er ikke slik:
En knokkelmann
som kveler ditt siste ville skrik
med heslig hand.

Døden er ikke angst og ljà
og djevlekrav,
ikke måneskygger
rundt ei ribbet grav.

Nei, døden er fjell
som løfter sin svale snø
over vegen du drar.
Der skal du stå den siste kveld,
og se i skjær av solfalls-eld
hvor vakkert livet var

Hans Bjørli

(Sisert i Solheim 1998: 75)

Forord

I diktet ”Døden” antyder Hans Bjørli at døden kan oppfattes på forskjellig vis. Den er ikke en ”knokkelmann” hevder dikteren, men nettopp dette bildet av døden er fremtredende i mange sammenhenger. Denne hovedoppgaven er en analyse av hvordan døden kan bli fremstilt som en person, altså i en antropomorf form. Når jeg de siste par årene har fortalt at jeg skriver om døden, har jeg blitt møtt med rare blikk og videre spørsmål om hvorfor jeg har valgt et så dystert tema. Jeg tror nok at jeg verken tenker mer på døden, eller er mer morbid i lynne, enn andre. Tvert i mot har jeg faktisk hatt det ganske moro med døden den tiden det tok å skrive hovedoppgaven. I denne lange prosessen, viste det seg så ganske snart at det å skrive oppgave langt i fra var et ensomt virke. Det har da også etter hvert blitt et stort antall med hjelpsomme sjeler som, mer eller mindre frivillig, har blitt dratt inn i prosjektet.

Jeg vil takke min tålmodige veileder Arne Bugge Amundsen som gjennom studiet har geleidet meg stødig mot målet. Tusener av takk går også til Anja Gil Spilling, Henriette Magnussen og Trude Luice Nedregård Isaksen som utrettelig har lest, kommentert, kjefta og oppmuntret. Stor takk går også til Elisabeth Høyer, som har laget den flotte forsideillustrasjonen, Pål Kristian Eriksen, som har lest korrektur og Gry-Anita Hemsing for at hun scannet illustrasjonene for meg.

Mine foreldre, Alf og Ellen Aaseth, fortjener en spesiell takk for at de har trådt til når det trengtes mest. Sist, men ikke minst, går all ære til Vemund G. Høydal, som har måttet ta den største støytten av diverse hovedfagsfrustrasjoner og andre ubehagligheter som oppgaven førte med seg...

Hjertelig takk går også til alle mine venner, både på og utenfor lesesalen, som har vært med på å gjøre studiene til en fantastisk tid!

Gøril Aaseth, Blindern, september 2004.

Innholdsfortegnelse

Kapittel 1: Innledning	9
Avhandlingens formål og problemstilling.....	12
Kapittel 2: Kildematerialet	15
Det eldre kildematerialet	15
Tegneseriene.....	18
Kildekritiske bemerkninger.....	22
Kapittel 3: Teori og metode	25
Intertekstualitet.....	25
Strukturalisme	28
Problematisk Propp	30
Metodiske bemerkninger.....	32
Kategorisering av kildematerialet	34
Kapittel 4: Den rettfærdige død	38
Den døde kroppen	39
Den gamle danske dødedans	44
Enhver: Et middelalderdrama.....	50
Tango with Death av Ulf K.....	54
Gutten med øldunken (AT 332).....	57
Oppsummering	61
Kapittel 5: Den fryktelige død	64
Det tapte Paradis av John Milton	64
Preacher av Garth Ennis og Steve Dillon.....	72
Døden med seksløperne: Saint of Killers.....	73
Oppsummering.....	79
Kapittel 6: Den moderne død	81
The Sandman av Neil Gaiman m.flere.....	82
Prisen for et liv: En strukturanalyse	83
Døden snakker om livet.....	88
Dødens genius	89
Death: "At Death's Door" av Jill Thompson	92
Ullkorn av F'Murr.....	98
Hinsidige bar og grill av Ivan Emberland & Øyvind Sveen	102
Oppsummering.....	105
Kapittel 7: Konklusjon	108
Teoretiske bemerkninger.....	113
Den globale død	114
Litteraturliste	117
Sammendrag	125

Kapittel 1: Innledning

I en utgave av humorbladet *Larsons gale verden* beskriver vitsetegneren Dan Piraro følgende scenario: En dyster skikkelse i svarte gevanter sleper seg gjennom en forstadshage, med en ljà i den ene beinrangelhånda og en usselt utseende potteplante i den andre. Skikkelsen blir observert gjennom et vindu av to fruer som nyter sin kaffe og den ene utbryter: ”Der er’n igjen. Jeg må ha drept nok en stueplante” (*Larsons gale verden* nr 1. 2000: 32). Den oppvakte leser gjenkjenner øyeblikkelig Døden. Derfor kan man le både av fruens stoiske reaksjon og det at den skumle skikkelsen rykker ut i egen høye person for noe så trivielt som en plante.

Det var vitser som denne som vekket min interesse for døden i antropomorf skikkelse. Gang på gang traff jeg på *Mannen med ljàen* både i tegneserier og andre former for massemedia. I tegneseriene er han ofte ikledd munkekutte med en hette som leseren kan ane skjuler en grinende hodeskalle. Samtidig kom jeg også over dødsskikkelser i tegneserier som absolutt ikke stemte overens med dette bildet. Dette stusset jeg litt over, og videre fikk det meg til å undre hvorfra oppfatninger om Døden i menneskelig skikkelse stammet i fra. For å finne ut av et slikt spørsmål er det ingen vei utenom å grave i fortiden.

Døden er et felt som er aktuelt innen mange fagtradisjoner, og det er et enormt forskningsområde som hele tiden synes like aktuelt. Derfor må temaet begrenses kraftig for å bli håndterbart i en hovedoppgave. Det er ikke min hensikt å skrive dødens kulturhistorie; mitt prosjekt er derimot å ta tak i en liten del av dette store området. Jeg skal undersøke en konkret aktør i den forestillingsverdenen som er knyttet til døden. Denne aktøren er den antropomorfe død. Det er likevel på sin plass å vise til noen problemstillinger som har vært aktuelle i forskning på døden generelt. Forskjellige fag som for eksempel arkeologi, antropologi, kunsthistorie, historie, medisin, sosiologi og teologi har alle, på en eller annen måte, døden som et interessefelt, men en fullstendig gjennomgang av tidligere forskning ville på grunn av omfanget vært umulig å gjennomføre.

Et hjemlig prosjekt som illustrerer at døden er et bredt forskningsområde og at det er mange ulike problemstillinger å ta tak i, er ”Døden på norsk”, som ble startet på initiativ av Det Norske Diakonhjem. Forskerne som bidro hadde forskjellige bakgrunn, blant annet fra sosiologi, sykepleie, kunsthistorie og folkloristikk. I etterkant av prosjektet ble det i 1994 gitt

ut en antologi som bar samme navn. Her innleder redaktøren av antologien, sosiologen Olaf Aagedal, med å påpeke at:

”Døden på norsk” betyr det språket som vi nordmenn brukar i møte med døden. Vi tenkjer då på språk i vid forstand, både våre førestellingar, ord, symbol og ritual (Aagedal 1994: 9).

Artiklene i boken er et forsøk på å forklare vårt forhold til døden ut i fra et kulturelt perspektiv, gjennom å beskrive hva som faktisk skjer når et menneske dør og hva folk gjør i møtet med dette (Aagedal 1994: 10). Artikkelforfatterne undersøker forhold til døden gjennom emner som blant annet omhandler begravelserbyråer, døden på institusjon, kongelig død, mote og hvordan døden fremstilles i aviser og på film.

Døden på norsk er forankret i en nasjonal kontekst og boken berører også forhold mellom fortid og nåtid når det gjelder holdninger til livsavslutningen. Nettopp dette har vært av stor interesse for den franske historikeren Philippe Ariès, som har blitt regnet som en pionér i kulturhistorisk forskning på døden. I boken *Western Attitudes towards Death* fra 1974 beskriver han holdninger til døden fra middelalderen og opp til vår egen tid. Ariès setter seg som mål å påvise at døden var mer ”naturlig” før. Han bruker uttrykket ”tamed death” om denne naturlige og verdige bortgangen der familie og venner samler seg om den døende for å ta farvel. Etter år 1100 synes Ariès å se at det skjer en holdningsendring. Nå vendes fokuset mot ”one’s own Death”, hvor folk blir mer opptatt av sin egen livsførsel og egen død. Etter år 1700 mener Ariès å se enda en utvikling, nå mot ”thy Death”, der det er de andres død som kommer i sentrum. Denne holdningen skal så ha blitt forsterket opp mot vår egen tid til det munner ut i ”forbidden death” (Ariès 1994). Ariès utviklingslinje stopper altså med at døden er blitt tabu. Den er ikke lenger noe det snakkes om, og både den døende og omgivelsene omkring skal spares for vissheten om det som kommer. De konklusjoner Ariès kommer frem til må anses å være svært generelle, men som folkloristen Bjarne Hodne også påpeker, er de av verdi for å kunne se vår egen samtid i kontrast til fortiden (Hodne 1980: 12).

I kulturhistorisk forskning er det gjort mye arbeid på ritualer og skikker i sammenheng med døden, og det er mye informasjon å hente angående døden både nasjonalt og internasjonalt. Når temaet innsnevres til å bare omhandle den antropomorfe død, begrenses derimot tidligere relevant forskning på området betraktelig.

Bjarne Hodne analyserer i sin bok *Å leve med døden* (1980) skikker knyttet til døden i det førindustrielle Norge. Her bemerker han at det er overraskende lite å finne om Døden som en aktør i folketradisjonen. Han mener at det likevel finnes bevis for at døden har blitt oppfattet som en antropomorf skikkelse. Blant annet vises dette gjennom ordtak som ”Dauden blæs ikkje lur for seg” og ”Dauden spør ikkje etter alderen”. Videre påpeker Hodne at eventyret *Gutten med øldunken* er nok et bevis for skikkelsens eksistens i folkelig forestillingsverden (Hodne 1980: 20). Årsaken til de sparsomme beskrivelsene av Døden, hevder Hodne, kan skyldes et hull i kildematerialet fordi innsamlerne var mest opptatt av skikker og tro i forbindelse med dødsfall og derfor ikke spurte etter tradisjon om Døden (Hodne 1980: 22). Jeg ser det ikke som et poeng å diskutere om Døden har en rettmessig plass i folkløren eller ikke. I stedet vil jeg bare fastslå at forstillinger angående dens utseende og natur faktisk har vært, og fremdeles er tilstedeværende i vestlig kultur.

Den svenske etnologen Birgitta Rooth har også skrevet om den antropomorfe dødsskikkelsen i *Döden och den svarta oxen* (1985). Hennes hovedfokus ligger på oxen som et symbol knyttet til døden. Utgangspunkt for analysen er et heterogent materiale som blant annet omfatter bilder av Døden som rir på en okse og ordtaket ”the black Ox has not trod on his foot”. Dette spiller på at noen er blitt spart for sorger og død. Ordtaket er kjent i engelsk- og tysktalende områder, i Sørvest-Europa og i det nære Østen. Kildematerialet som Rooth baserer seg på er stort sett middelaldersk ikonografi og litteratur som beskriver Døden som rir på en okse, eller oxen som trekker Dødens vogn. Mitt fokus skal heller ligge på likheter og ulikheter angående dødens fysiske fremtredelsesform.

Den tyske kunsthistorikeren Karl Guthke har interessert seg for den antropomorfe dødsskikkelsens kjønn i sin bok *The gender of Death: A Cultural History in Art and Literature* (1999). Guthke viser til et bredt spekter av fremstillinger av Døden i europeisk kunst og litteratur fra middelalderen av og frem til vår egen tid. Forfatteren sorterer sitt omfangsrike materiale inn i historiske epoker og setter fokus på utvalgte aspekter ved Døden. Han beskriver fremstillinger av Døden i middelalderen, i renessansen og barokken, i romantikken og i vår egen tid. Formålet med boken er å avdekke hvilke elementer som bestemmer Dødens kjønn i forskjellige sammenhenger og fremstillinger. Jeg skal ikke undersøke grunnen til at Døden er mann eller kvinne i forskjellige situasjoner, men heller inkludere skikkelser av begge kjønn i mitt materiale. Jeg skal også se på hva den gjør, ikke bare på hvordan den ser ut.

Folkloristen Ronald Grambo har i tidsskriftet *Budkavlen* skrevet artikkelen ”Døden som person, et folkloristisk bidrag” (1989). Denne artikkelen er en kort gjennomgang av hvor og hvordan den antropomorfe dødsskikkelsen blir beskrevet, med linjer som går helt tilbake til antikken. Forfatteren mener det er et mål å finne ut hvor gammel dødsskikkelsen kan være, hvilke utforminger den har fått i skriftlig og ikonografisk materiale, hvilke sosiokulturelle faktorer som har bidratt til å skape skikkelsen, og hvilke funksjoner Døden har i kraft av å være et symbol (Grambo 1989: 19). I artikkelen etterlyser Grambo mer forskning på dette spesifikke området. Han foreslår flere problemstillinger som han mener er aktuelle for videre forskning, deriblant hvordan ”[...] kan ikonografien omkring Døden ha fungert som en sammenhengende interrelatert diskurs?” (Grambo 1989: 34). Her beveger Grambo seg inn på et felt som jeg også finner det hensiktsmessig å undersøke.

Avhandlingens formål og problemstilling

Jeg skal med dette prosjektet sammenligne et empirisk materiale som tidvis er av svært forskjellig karakter. Grunnen til dette er at jeg mener det er fruktbart å se på fremstillinger av Døden på tvers av tid, rom og sjanger. Ved å se på forskjellige fremtredende trekk ved dødsskikkelsen, vil det vise seg om noen elementer ved Døden har holdt seg stabile og om nye har kommet til opp gjennom årene.

Folkloristisk materiale har i eldre fagtradisjon blitt oppfattet som ”kulturrester” eller ”kulturskatter” som måtte reddes fra glemselen i siste sekund av iherdige innsamlere. Dette har ført til at tekster, enten det er snakk om eventyr, sagn, ballader eller ordtak, er blitt fanget i bunden form i arkiver. Når fagets utvikling har medført at interessen ikke lenger ligger på ren innsamling av muntlig tradert kultur, har nåtidens folklorister vendt seg mot andre former for folklore¹.

Ann Helene Bolstad Skjelbred setter i sin bok *Fortellinger om huldra – fortellinger om oss* (1996) søkelys på problematikken angående bruk av folkloristisk kildemateriale. Innen moderne sagnforskning, mener hun, at forskerne blitt opptatt av hvordan slike fortellinger formidles via moderne media, når den muntlige traderingsprosessen er på vei til å forsvinne. Hun konstaterer at:

¹ Se for eksempel: Selberg, Torunn (red.) 1995. *Nostalgi og sensasjoner. Folkloristisk perspektiv på mediekulturen*. Åbo: NIF

Det er ikke lenger mulig å definere folkløse som utelukkende muntlig formidlet, for i det moderne samfunnet foregår en stor del av denne formidlingen gjennom ukeblad, radio og fjernsyn. I dag vil mange også føye internett til formidlingsarenaene (Skjelbred 1996: 22).

På lik linje med de nevnte medier ovenfor, vil jeg si at dette også gjelder for tegneserier. Det er ikke langt en trenger å dykke ned i tegneseriens verden før man møter på motiver som virker så forunderlig kjente. Spesielt er eventyr en sjanger som fremdeles inspirerer mange av dagens tegneseriefortellere. Den norske serieskaperen Bjørn Ousland har for eksempel brukt kjente og kjære folkeeventyr i sin tegneserietriologi *Mumle Gåsegg* (1999), *Soria Moria slott* (2000) og *Grimsborken* (2002).

Når det gjelder kulturhistorisk forskning har tegneserier blitt lite brukt som materiale. Et par unntak er det likevel mulig å finne fram til. Etnologen Arne Lie Christensen har skrevet artikkelen ”Vangsgutanes heimbygd” (2002). Dette er en analyse av den tradisjonsrike norske serien *Vangsgutane* av Leif Hasle. Christensen viser hvordan tegneserien fremstiller et autentisk ruralt samfunn på 1950-tallet. Ellers er det skrevet en hovedoppgave i folkloristikk om tegneserier ved universitetet i Bergen av Carl Martin Olsen: *Alltid i rute? : om 20- og 30-åringers tanker om bruk av tegneserier : alene og i forhold til andre media* [sic] (1998). Olsen fokuserer på de som leser serier, han reflekterer ikke over bruken av tegneserier som kilder i kulturhistorisk forskning.

Momenter som faller helt bort i denne avhandlingen er om folk har trodd på Døden som en reell og eksisterende figur. Dette er for meg av liten interesse å se nærmere på, det er motivbruken og dens betydning som her skal stå i sentrum. Jeg må også påpeke at Døden ikke er et overnaturlig vesen på samme måte som nøkken og huldra. Den er en personliggjøring av et uunngåelig utfall for alt levende. Et personlig møte med Døden er ikke noe som kan eller skal gjenfortelles. Desto mer interessant er derfor beskrivelsene av dens fysiske karakteristika og væremåte i den vestlige forestillingsverdenen.

Jeg vil heller ikke gjøre noe forsøk på å fremstille en fullstendig typografi av Døden. Jeg skal kun ta for meg et lite utvalg av kulturprodukter der den finnes beskrevet. Det ville i denne sammenheng blitt alt for omfattende å behandle alle kjente fremstillinger av skikkelsen. Den antropomorfe død er å observere i flere sammenhenger som ikke kan sies å være av en tradisjonell folkloristisk karakter. Det jeg finner interessant er ikke om materialet kan regnes

for å være folkloristisk, men heller at det som blir uttrykt gjennom det, kan oppfattes på denne måten av mottakerne. Min hensikt med dette prosjektet er å vise at det finnes et samspill mellom motiver fra et eldre materiale og motiver i et moderne medium som tegneserier. Det er derfor naturlig å tro at interaksjon mellom disse kan medvirke til å opprettholde og videreutvikle forestillinger om døden som en selvstendig figur. Interessen min er videre å undersøke hvordan forestillinger og fortellinger om den antropomorfe døden forstås og formidles. Jeg har derfor utformet en todelt problemstilling.

- 1. Hva slags motiver finnes knyttet til den antropomorfe dødsskikkelsen, slik den beskrives i kunstneriske, litterære og folkelige kilder, fra senmiddelalder og frem til i dag?**
- 2. Hva slags roller blir den antropomorfe dødsskikkelsen tillagt, som en *aktør* i disse forskjellige kulturelle ytringene?**

Hovedsakelig har mitt utvalgte kildemateriale opprinnelse i Vest-Europa. Den antropomorfe dødsskikkelsen er et vesen som beskrives både i folkekultur, elitekultur og populærkultur, derfor skal jeg med et komparativt blikk undersøke om forskjellige fremstillinger av Døden er blitt påvirket av hverandre.

For å finne svar på problemstillingene ovenfor skal jeg undersøke kildematerialet jeg har valgt ut med fokus på hvordan Døden ser ut, hva den gjør og hvilke attributter som eventuelt er knyttet til skikkelsen. Jeg skal også legge vekt på eventuelle endringer i forestillingene om skikkelsen fra 13-1400 tallet og frem til i dag. Gjennom disse spørsmålene ønsker jeg videre å avdekke prosesser der folkløse oppstår og formidles.

Kapittel 2: Kildematerialet

Jeg skal i dette kapittelet redegjøre for det utvalg av materiale jeg har gjort. Jeg ser Døden som en enkelt skikkelse som opptrer med mange fremtredelsesformer. Mine kriterier for valg av materiale var i utgangspunktet at det måtte ha en omtale eller avbildning av en dødsskikkelse. Jeg har også sett det som en fordel at kildematerialet er allment tilgjengelige kulturelle produkter. I tillegg ønsket jeg å jobbe med et variert materiale fordi det er i min interesse å se om det finnes noen gjennomgående, eller fravikende, motiver i skildringer av Døden i et historisk perspektiv. I kildematerialet jeg har funnet frem til, er Døden visuelt sett fremstilt på forskjellige måter. Den har vært en aktør i europeisk kunst og litteratur gjennom mange århundrer. Jeg skal derfor se på både muntlige traderte og skjønnlitterære fortellinger – i tillegg til ikonografiske fremstillinger.

Det har ikke vært min hensikt å vise alle mulige fremstillinger av dødsskikkelsen eller å fordype meg i *hvorfor* den kan se forskjellig ut og ha ulike attributter. Jeg har heller vendt blikket mot motiver som gjentakende kom til uttrykk gjennom fremstillingene av døden. De eldste fremstillingene av Døden som en person i mitt materiale har sin opprinnelse i senmiddelalderen og den ”yngste” dødsskikkelsen er fra 2003. Første delen av dette kapitelet er en kort beskrivelse av det historiske kildematerialet. I den andre halvdel av kapittelet skal jeg presentere det samtidige materialet, som er tegneserier, og kort gå inn på særskilte trekk ved dette mediet.

Det eldre kildematerialet

”Det eldre kildematerialet” er en betegnelse jeg har valgt å bruke på det materialet som er blitt til før det tjuende århundre. Hensikten er å sette et skille mellom dette materialet og tegneseriene, som er et samtidig medium. Materialet vil hovedsakelig snakke for seg selv, mens menneskene som er mottagerne vil komme noe i bakgrunnen. Siden dødsskikkelsen er å finne i både såkalt elitekultur og i folkekultur, har jeg i stor grad valgt å se på tekstene der den opptrer som selvstendige ytringer.

Dannelsen av Døden som antropomorf skikkelse er av historikeren Philippa Tristram satt i sammenheng med fortellingen *De tre levende og de tre døde* (Three Living and Three Dead).

Det er ikke klart hvor eller når denne fortellingen ble til, men den var kjent allerede på 1300-tallet, og etter svartedauens herjinger økte dens popularitet kraftig. Den var spesielt godt kjent i Italia, men den sirkulerte også i resten av Vest-Europa. Fortellingens motiv finnes både i kunst og litteratur (Tristram 1976: 162). Jeg har ikke funnet frem til en bestemt originaloppskrift. I stedet baserer jeg meg på gjengivelsen av fortellingen i Tristrams bok *Figures of Life and Death in Medieval English Literature* (1976). Fortellingen er valgt ut fordi det synes som det er her konturene av døden som en antropomorf skikkelse begynner å ta form.

Andre litterære og ikonografiske fremstillinger av Døden – er de såkalte dødsdanser, med linjer tilbake til senmiddelalderen. Det finnes mange kjente dødsdanser med opprinnelse i flere sentraleuropeiske byer, som for eksempel Paris og Lübeck. Dødsdansene kunne blant annet finnes malt på vegger i kirker eller forekomme i trykt form med en påfølgende tekst. Noen av fremstillingene finnes fremdeles den i dag. Hovedfokuset kommer likevel til å ligge på en bestemt dødsdans: *Den gamle danske dødedans*. Denne er utgitt i bokform og består av både tekst og bilder. Det er noe uklart når denne versjonen ble til, men det antas at den kan ha linjer tilbake til 1500-tallet. Min utgave av *Den gamle danske dødedans* er en utgivelse fra 1896. Jeg har valgt denne teksten på grunn av dens nordiske tilknytning og dens språklige tilgjengelighet.

Jeg har også valgt se på et skuespill, *Enhver*, som er et allegorisk drama der Døden spiller en birolle. Flere forfattere har gjort sine versjoner av spillet. Den teksten jeg legger til grunn for min analyse, er en gjendikning av et spill av nederlandereren Pieter van Diest. Denne er oversatt av Åse-Marie Nesse, og tatt fra boken *Tre spill om Enhver* (1978). I innledningen til boken skriver litteraturviteren Kåre Langvik-Johannesen at Diest, i en utgave av *Enhver* fra 1536, ble kreditert for å være opphavsmannen til spillet. Det finnes få opplysninger om hvem han var, men det har blitt spekulert om det kan dreie seg om munken og humanisten Petrus Dorlandus fra kartheuser-klostret i byen Diest (Langvik-Johannesen 1978: 14). I nyere tid er det den østerrikske dikteren Hugo von Hofmannsthal sitt skuespill *Jedermann* fra 1911, som er den mest kjente versjonen av dramaet. Hofmannsthal baserte seg på det engelske *Everyman* og et latinsk skoledrama med tittelen *Hecastus* (som betyr ”enhver”) skrevet av den nederlandske humanisten Georgius Macropedius. Dette ble utgitt i 1539 (Langvik-Johannesen 1978: 7). I denne sammenheng er det av liten betydning hvem som er den rette opphavsmann, eller hva som er det eksakte årstall for tilblivelsen. Derimot er det viktigere for meg at spillet

mer eller mindre har innholdt den samme allegoriske tematikken og de samme motiver helt frem til vår egen tid.

Døden gjør også sitt inntog på mer folkloristiske arenaer enn det kildematerialet jeg til nå har nevnt. I eventyret *Gutten med øldunken* spiller den en viktig rolle. Eventyret er etter Aarne og Thompsons eventyrinndeling blitt nummerert som AT 332. Jeg valgt å bruke en variant av fortellingen som ble nedtegnet av Asbjørnsen og publisert første gang i 1871. Min kilde er Asbjørnsen og Moes *Samlede eventyr. Norske kunstners billedutgave* (2000). *Gutten med øldunken* er et spesielt eventyr i mange henseende. Folkloristen Ørnulf Hodne fremhever at det er nokså sjeldent i Norge, for bare ni varianter er kjent. Ellers er fortellingen vanlig i europeisk folketradisjon og det ser ut til å ha vært mest populært i Skandinavia, Baltikum og Tyskland. Historisk sett kan det spores tilbake til 1300-tallet (Hodne 1998: 53).

I det berømte dikteposet *Paradise Lost* av den engelske dikteren John Milton er Døden også en viktig aktør. Verket beskriver Adam og Evas fordrivelse fra Edens hage og hvordan arvesynden kom inn i verden. *Paradise Lost* ble første gang gitt ut i 1667 og er dessuten et verk som mange på en eller annen måte kjenner til. Det har vært en stor inspirasjonskilde for forfattere og kunstnere fra utgivelsestidspunktet og frem til vår egen tid. På mange måter har diktet også vært med og formet bildet på Himmell og Helvete som hinsidige geografiske områder. Jeg har valgt å ta utgangspunkt Arthur O. Sandveds norske gjendikning fra 1993, *Det tapte paradiset*, på grunn av dens språklige tilgjengelighet.

I gresk mytologi het dødsskikkelsen Thanatos, og jeg skal se nærmere på denne skikkelsens popularitet i Europa på slutten av 1700-tallet. Den greske antikken var et ideal i denne perioden, og på samme måte ble Thanatos idealisert og fremhevet som en estetisk og mild dødsskikkelse. Den ble et alternativ til den mer makabre billedbruken fra senmiddelalderen og renessansen.

Selv om det er mye å si om hver enkelt del av det eldre kildematerialet, vil jeg hovedsakelig fokusere på de elementene som vil være relevant for meg, nemlig Dødens opptreden. Disse kulturuttrykkene som utgjør materialet, er jo ikke nyoppdagelser fra min side. De er i større eller mindre grad kjente grunnet sin resepsjonshistorie etter tilblivelsestidspunktet. Det finnes allerede et utall tolkninger som jeg bare til en viss grad vil ta hensyn til.

Tegneseriene

I tillegg til det eldre historiske materialet skal jeg også se nærmere på et samtidig materiale. Dette er 7 forskjellige tegneserier. Døden finnes også beskrevet i andre typer av moderne medier, men av hensyn til denne avhandlingens omfang velger jeg likevel å bare bruke tegneserier som eksempler på kildemateriale fra vår egen tid.

Det har blitt sagt mye om tegneserier både på godt og vondt i løpet av mediets forholdsvis korte levetid. Den danske tegneserieteoretikeren Hans-Christian Christiansen påpeker at selv om tegneserier har vært et av det 20. århundres mest populære underholdningsformer så har mediet også alltid ligget i bunnen av det som kan kalles det kulturelle hierarkiet (Christensen 2001: 9). Tegneserieviteren Morten Harper, forfatter av det hittil største tegneserieverket på norsk; trilogien *Tegneserien i og utenfor rutene* (1996-1998), skriver at tegneserier helt fra sitt gjennombrudd har vært underholdning for lesere i alle aldre. I flere perioder har tegneserier likevel blitt ansett som lesestoff bare beregnet på barn (Harper 1998: 8). Det er ikke min hensikt å kaste meg inn debatter som for eksempel om tegneserier er å oppfatte som fullgod litteratur eller søppel, ei heller om det egnet lesning for barn eller ikke. Jeg skal bare i korte trekk beskrive tegneseriens oppbygning.

Hva er så egentlig en tegneserie? Tegneserier skiller seg ut fra all annen litteratur. Forståelsen av tegneserier innbefatter også en forståelse av de premissene en tegneserie er bygd på. Først og fremst kjennetegnes tegneserier av at de er bygd på et samspill mellom tekst og bilde. Noen grunnregler er at en tegneserie er et handlingsforløp som blir fortalt ved hjelp av visuelle effekter. Fortellingene er bygd opp av tegninger som står i forhold til hverandre i sekvens og som gir en bestemt mening. Handlingen blir fortalt ved hjelp av ruter og dialogen finner sted i snakkebobler. Lyder og effekter i handlingen uttrykkes med onomatopoetikon (lydhermingsord).

Amerikaneren Scott McCloud har i sin bok *Understanding Comics* (1993), som også er en tegneserie, gitt en grundig teoretisk innføring i tegneseriens oppbygning. Han argumenterer for at tegneserier er et eget medium på lik linje med filmer eller aviser. Han har også foreslått en definisjon på tegneserier. McCloud peker på at tegneseriemediet er et redskap, form må skilles fra innhold, for mediet kan inneholde alle slags ideer og bilder:



Illustrasjon I: Understanding Comics (McCloud 1993: 6).

Videre forslår han en definisjon på tegneseriemediet som helhet:

Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer (McCloud 1993: 9).

McClouds hovedpoeng er at tegneserier består av flere bilder som står i forhold til hverandre i en sekvens, slik at de gir mening og fremkaller en reaksjon hos leseren. Morten Harper

fremhever at en definisjon må nødvendigvis samle det som forener alle de ulike seriene som eksisterer, og den må si noe om hva tegneserien som sådan er. Siden tegneserier er særdeles allsidig medium, må man som sagt ta utgangspunkt i de seriene som er laget. Dette fører til at man må ha en romslig definisjon med plass til alle slags stilarter og innhold (Harper 1998: 24). Harper finner McClouds definisjon både vid og kvalitetsmessig nøytral og velger derfor å bruke denne som utgangspunkt for sin egen. Han artikulere følgende definisjon:

Tegneserier er bilder i sekvens - med eller uten tekst (Harper 1998: 26).

Denne definisjonen er svært vid og her ligger også dens svakhet. Hvis alle bilder som står i sekvens skal kunne betegnes som tegneserier, vil begrepet bli så vidt at det tømmes for mening. Det er for eksempel fristende å kategorisere dødsdanser, spesielt slike som blir fremstilt som langdanser, som en tegneserie. Mange av dansene består av bilder i sekvens, derfor vil de kunne passe inn i Harpers definisjon. Scott McCloud frister på sin side å trekke tegneseriens historie tilbake til 3000 år gamle egyptiske malerier. Men disse uttrykksmåtene var jo aldri tenkt å være tegneserier, de var en uttrykksform som var satt innenfor en større kulturell sammenheng.

Den britiske filosofen Martin Barker har en litt annen vinkling i sin forklaring av hva en tegneserie er. Han mener at en tegneserie må være det som har blitt produsert under definisjonen av å faktisk være en tegneserie (Barker 1989: 8) Stort videre er det vel knapt mulig å lage en definisjon, men likevel mener jeg dette er et fruktbart utgangspunkt for en undersøkelse av serier, siden andre definisjoner ikke lykkes med å omfatte alt som kan regnes for å være tegneserier. Harpers definisjon er bare til hjelp i den forstand at jeg har utelatt vitsetegninger fra mitt materiale. Dette har jeg gjort selv som det synes som Døden er en populær figur hos mange vitsetegnere. En vitsetegning består bare av et bilde, og kan i følge Harpers definisjon ikke gå for å være en tegneserie². Den knappe uttrykksformen egner seg heller ikke for en næranalyse.

De tegneseriene jeg har valgt ut, er forskjellige både når det gjelder sjanger, tema og stil. Det som i bunn og grunn binder dem sammen er at de alle kan plasseres i den store sekken som

² Noen vil nok si seg uenig i at vitsetegninger ikke skal gå under definisjonen tegneserier. Tegneseriebladene *Larsons Gale verden* og *Bizarro*, som utgis en gang i måneden, er blader som i hovedsak har vitsetegninger som hovedserie.

utgjør tegneseriemediet. Derfor velger jeg å putte de utvalgte seriene i de mindre kategoriene *stripe*, *tegneserieroman* og *novelle*. Disse betegnelsene er alt for rigide til å kunne omfatte alt av tegneserier. De er bare ment å være sorteringsredskap for det lille antallet serier som jeg har valgt ut for analyse av den antropomorfe dødsskikkelsen.

Harper utnever avisstripen til tegneseriens stamfar (Harper 1997: 14). Dette formatet består som normalt av 3-4 ruter. Stripene er enkeltstående, og avsluttes som oftest med en såkalt *punchline* av humoristisk art. Det finnes selvsagt unntak fra disse strenge malene som omgir stripene. Da dreier det seg gjerne om at en litt lengre, sammenhengende historie blir fortalt, eller at et tema blir gravd litt dypere i. I mitt materiale hører *Hinsidige bar og grill* av Ivan Emberland og Øyvind Sveen til innenfor denne kategorien. Den er, som de fleste striper, en humorserie. Selv om aviser som oftest er stripenes formidlingsarena, er det også eksempler på at populære avisstriper tar veien ut av avisene og ender opp i egne seriehefter, som for eksempel *Nemi* av Lise Myhre og *Pondus* av Frode Øverli.

En tegneserieroman er på mange måter stripens motsats. Det norske begrepet tegneserieroman er basert på det engelske *graphic novel*. Tegneserieromanen ble et mer vanlig format på 1980-tallet, og er et uttrykk for at tegneseriemarkedet har beveget seg mot mer avanserte og ambisiøse tegneserier (Harper 1997: 144). Tegneserieromaner i mitt materiale er *At Death's Door* (2003) av Jill Thompson, *Prisen for et liv* (1997) av Neil Gaiman, Chris Bachalo, Mark Buckingham og Dave McKean, og fortellingen *Saint of killers* (1998) som er en del av serieposet *Preacher* av Garth Ennis og Steve Dillon.

Novelle er en litterær sjangerbetegnelse jeg har valgt å overføre på de seriene som strengt tatt ikke passer inn i de to andre kategoriene. Dette er historier som ikke er lange eller avanserte nok til å være en tegneserieroman, og som samtidig er for omfattende til å passe inn i stripekategorien. I denne definisjonen inngår det både små snutter og litt lengre fortellinger. Slike lengre tegneserier blir ofte utgitt som album. I denne kategorien inngår *Ullkorn 5: Det løsnert i skogen* (1986) av F'Murr og *Tango With Death: The Delay* (2001) av Ulf K. *Ullkorn* ble gitt ut i albumform, mens *The Delay* er en kort fortelling som utspiller seg på bare to sider. I tillegg til disse skal jeg også kommentere på informasjonborsjyren, *Døden snakker om livet*, som faller utenom de øvrige sjangerne.

Tegneserien er altså avhengig av å ha en spesifikk komposisjon. Den består, som jeg før har vært inne på, av forskjellige visuelle elementer. Tegneserier er lest over hele verden, og det finnes et uttall med sjangere. Når tegneserier er vanskelig å definere på bakgrunn av innhold, er det mer hensiktsmessig å gjøre en geografisk avgrensing. Det er vanlig å dele mediet inn i tre retninger: Den europeiske, den amerikanske og den japanske. Europeiske tegneserier er gjerne kjennetegnet med albumutgivelser. Spesielt Belgia og Frankrike har vært store eksponenter av slike serier som fort assosieres med den europeiske retningen. Lesere i Norge har lenge vært godt kjent med utgivelser som *Asterix* av Uderzo og Goscinny og *Viggo* av André Franquin. Den amerikanske retningen er kanskje først og fremst forbundet med superheltseserier, men det amerikanske seriemarkedet er ellers preget av et stort mangfold. Mange av de seriene jeg har valgt ut er amerikanske, eller gitt ut på amerikanske forlag. Jeg har ikke valgt ut noen japanske serier for næranalyse ettersom jeg har prøvd å avgrense materialet til en vestlig kulturkrets. Det er likevel på sin plass å nevne at japanere er de som leser mest tegneserier i verden. Mye *manga*, som kort og godt betyr tegneserier, har de siste årene blitt eksportert til USA og Europa. Japanske serier øker stadig i popularitet, dette gjelder også her i Norge. De første japanske titlene på norsk, som ble gitt på månedlig basis, kom i 2003³.

Angående utvelgelse av tegneserier til analyse, fulgte jeg de samme prinsippene som ved utvelgelsen av det eldre kildematerialet. Tegneriene skulle ha en viss gjenkjennelsesfaktor og være rimelig tilgjengelige. Den eldste tegneserien jeg bruker er fra 1978 og den nyeste fra 2003. Noen av seriene jeg har valgt ut er ennå ikke kommet ut på norsk, eller de er midt i en utgivelsesfase. De er likevel tilgjengelige på det norske markedet i engelsk utgave, gjennom butikker som har spesialisert seg på import av tegneserier.

Kildekritiske bemerkninger

Det viktigste angående mitt materiale, er at en stor del av det består av bilder eller illustrasjoner. Ofte er det avbildningene av Døden som snakker, i stedet for de skrevne tekster.

³ Den første japanske tegneserien utgitt på norsk kom i 1986, og var "Gen – gutten fra Hiroshima" av Keiji Nakazawa. Dette var en tegneserieroman. Denne utgaven innbefattet også et forord fra forlaget, som kort forklarer at i Japan er det vanlig med lange tegneserier og den til dels grove volden i serien er en "karakteristisk japansk uttryksmåte som brukes for å understreke dramatikken og markere spenninger mennesker imellom" (Nakazawa 1986: 3). Dette utsagnet viser at tegneserien, selv av forlaget, må ha blitt oppfattet som såpass fremmedartet at det var nødvendig med en leserveiledning.

Derfor er det også visuelle elementer i materialet som viser dødens attributter. Disse blir videre supplert av tekstene. I den påfølgende analysen er ikke bildene å anse som illustrasjoner til teksten, de er *sitater* i teksten, på lik linje med det skrevne ord.

Jeg har valgt å jobbe med et materiale som er uensartet og spenner over forskjellige tidsepoker fra senmiddelalder og frem til i dag. Ikke bare er materialet fordelt over et stort tidsrom, men det består også av mange forskjellige kulturelementer. At det sprikende materialet er av nivåmessig forskjellig karakter, og er blitt til over et langt tidsperspektiv, gjør det vanskelig å fastslå med sikkerhet hvordan disse kulturuttrykkene faktisk ble oppfattet av sine samtidige. En viss forståelse er det likevel mulig å få, ved å vende blikket mot de kontekstuelle forhold som materialet har oppstått i.

Etnologen Nils-Arvid Bringéus fremhever at i kulturhistorisk forskning kan tidslinjene bare begrenses av tilgangen til kildematerialet. Tidslinjens lengde kan være århundrer, tiår eller mindre, alt avhengig av de aktuelle kulturytringers natur. Han presiserer viktigheten av det historiske perspektivet: ”Klipper vi av de historiska varptrådarna brister vävnaden och vi avskär oss från möjligheterna att förstå vår egen kulturs situation” (Bringéus 1990: 81). Uten de lange historiske linjene ville en analyse av døden – som antropomorf skikkelse i tegneserier, blitt lite fruktbar.

Jeg har valgt tegneserier som en del av mitt empiriske materiale, fordi jeg mener at det er mye å hente for folklorister og andre kulturanalytikere ved å anerkjenne dette mediet som et aktuelt forskningsområde. Folkloristen Anne Eriksen påpeker at massekultur er et svært aktuelt felt for folkloristisk forskning, for den kan sammenlignes med mer tradisjonelle kulturuttrykk. Hun skriver:

Denne kulturen er skapt under helt andre forutsetninger enn den eldre folkekulturen, så vel teknologisk som økonomisk, og den formidles gjennom nye typer medier som blant annet gjør den flyktig og lite stedstilknyttet. Både innholdsmessig og funksjonelt har den imidlertid vesentlig likhetstrekk med eldre folkekultur (Eriksen 1999: 173).

Hans-Christian Christiansen, som undersøker tegneserier ut fra et postmoderne perspektiv, hevder at tegneserier, gjennom hvordan de sirkulerer og forbrukes, er med og definerer vår kulturs ide- og symbolverden (Christiansen 2001: 14). Dette kommer tydelig frem nettopp i mitt tegneseriemateriale der den antropomorfe dødsskikkelsen opptrer. Et variert materiale

som ikke bare er å oppfatte som folkelig, men også som populærkultur, er hensiktsmessig å undersøke fordi det kan avsløre hvilke motiver som blir forbundet med den antropomorfe død på et bredt plan.

Det eldre materialet er heller ikke utrådd mark i for eksempel litteratur-, kunst- og kulturhistorisk forskning. I denne sammenheng blir dette kildemateriale tatt ut fra faglige sammenhenger, og jeg skal heller se på dem som kulturelle uttrykk, enn som selvstendige litterære tekster og kunst. Derfor alt materialet, både det eldre og det samtidige, behandlet som om det befinner seg på samme nivåmessige ståsted. Kildematerialets fellestrekk er at det formidler noe om døden som antropomorf skikkelse, og det er denne informasjonen jeg er interessert i å ta tak i.

Kapittel 3: Teori og metode

I dette kapitlet skal jeg vise hvilke teoretiske utgangspunkt som skal ligge til grunn for den påfølgende analysen av dødsskikkelsen. Teoriene skal legge til rette for en komparativ analyse og være retningslinjer for sammenligningen av det forskjellige materialet. Det er to teoretiske retninger som i denne sammenheng er sentrale, nemlig *intertekstualitet* og *strukturalisme*.

Intertekstualitet

Intertekstualitet er et begrep fra litteraturvitenskapen. Litteraturviteren Graham Allen gjennomgår i sin bok *Intertextuality* (1999) de store linjene i termens historie. Å finne en universell definisjon på intertekstualitet er ikke hans målsetning med boken fordi: "Such a project would be doomed to failure" (Allen 1999: 2). Dette korte utsagnet viser at intertekstualitet er et allsidig begrep. Det er vanskelig å konkretisere eller utlede en klar teori ut fra intertekstualitetsbegrepet, kanskje bortsett fra gjennom dets egen historie, slik Allen søker å gjøre i sin bok. Allen fører leseren tilbake til intertekstualitetens barndom, og følger deretter dens vei inn i forskjellige retninger som strukturalisme, poststrukturalisme, feminisme og postmodernisme (jfr. Allen 1999).

Den russiske litteraturteoretikeren Mikhail Bakhtin regnes som opphavsmannen til det spesifikke språksynet som igjen fikk andre forskere til å artikulere teorier om intertekstualitet. Hans arbeider ble introdusert i Frankrike på 60-tallet av litteraturforskeren og filosofen Julie Kristeva. Hun er også den som først brukte selve begrepet "intertekstualitet". Bakhtin har hatt stor innflytelse innen mange fagområder, som blant annet litteraturteori og politisk teori (Allen 1999: 15). Hans syn var at en enkelt tekst fungerer som en møteplass for flere forskjellige tekster. Leseren av teksten vil da forstå den i relasjon til noe han har hørt eller lest før. Bakhtin var i sin forskning svært opptatt av forståelse og mening i tekster. I boken *Spørsmålet om talegenrane* er dette sentralt. Han skriver:

Talen vår, dvs. ytringane våre (inkludert litterære verk), er fulle av andres ord. Dei tilhører den andre i ulik grad, eller vi har tileigna oss dei i ulik grad, noko vi er meir eller mindre medvitne om og som vi markerer i ulik grad. Desse orda frå andre fører også med seg sin ekspressivitet og sin evaluering tone, som vi tileiger oss, omarbeider og reaksentuerer (Bakhtin 1998: 32-33).

Folkloristen Gry Heggli benytter intertekstualitet som et av sine teoretiske perspektiver i sin doktorgradsavhandling *Skoledagboken: En folkloristisk studie av unge jenters skrivelser* (2000). Her påpeker hun at Bakhtins mest grunnleggende syn på språket var at det har en sosial natur. For Bakhtin eksisterer språket kun som *ytringer* mellom mennesker i et sosialt nettverk (Heggli 2000: 93-94). Videre kan Bakhtins tenkning omformes til en kulturteori. Heggli skriver:

Språk og kultur er relasjonelle størrelser, mening oppstår i det sosiale og historiske rommet mellom mennesker. Fordi kulturelle ytringer alltid er historisk og sosialt forankret, vil de også være retoriske eller ideologiske. De tar med seg tidligere meninger inn i aktualiseringssituasjon, og de lades av den sosiale situasjon de befinner seg i (Heggli 2000: 94).

Kulturelle ytringer blir slik å oppfatte som flerstemmige. Ved å overføre denne tanken fra det språklige og over til andre former for ytringer, som for eksempel kulturelle produkter, betyr dette at de ikke står alene, men er fulle av andres stemmer. Heggli setter således fokus på at mening blir til i en kontinuerlig dialogisk prosess. Hver ytring står i forhold til tidligere ytringer og derfor er den også svar til disse (Heggli 2000: 94). Folkloristen Knut Aukrust ser en ytring som å være:

[...] en urepeterbar og historisk hendelse, men inngår i dialogiske relasjoner med andre ytringer. Samtidig som ytringen er unik, er den også full av gjenklang og gjenlyd av andre ytringer som den blir knyttet sammen med. Enhver ytring må nemlig primært ses som et svar på foregående ytring i den gitte kontekst (sitert i Eriksen 2002: 148).

Jeg ser en ytring som å være et produkt, enten en uttalelse eller et objekt, som en fortelling eller et kunstverk. En ytring kan derfor finne sted som *en tekst*. En tekst er ikke nødvendigvis bare å regne som det skrevne ord på et papir eller pergament. Tekst er tradisjonelt oppfattet som ord eller tegn som faktisk utgjør et litterært produkt (Allen 1999: 220). Litteraturviteren Adam Roberts fremhever at tekst i tillegg kan oppfattes som forskjellige kulturelle produkter som bøker, skuespill, filmer, dikt, popsanger, malerier, klær – kort sagt alt som kan tolkes som å eksistere innenfor et spesielt nettverk av mening (Roberts 2000: 193). En slik forståelse er noe bred, men i denne sammenheng velger jeg å se alt mitt kildemateriale som *tekster*, selv om det er av forskjellig art og består av både tekst og bilder. Dette gjør jeg fordi det er motiver som skal stå i sentrum og ikke et kildemateriales natur.

Folkloristen Camilla Asplund krediterer i sin artikkel, "Intertextuality in Nordic Folklore Research" (2001), den finske folkloristen Lotte Tarkka for å ha brakt begrepet intertekstualitet inn i folkloristikken. Tarkka diskuterer i sin artikkel "Intertextuality, Rhetorics, and the Interpretation of Oral Poetry: The Case of Archived Orality" (1993) hvordan intertekstualitet kan brukes for å forstå og tolke folkloristiske tekster. Hennes syn er at tekster i folkloristenes arkiver må anses som et produkt av en fortolkning som allerede er gjort av innsamleren. Tradisjonelt sett er da også arkivtekster blitt oppfattet som objekter. Tarkka foreslår at tekster i stedet må leses ut fra et mer dynamisk ståsted for å gi en fruktbar forståelse (Tarkka 1993: 169). Hun skriver:

Intertextuality refers to the ties that bind texts together in a different sense: relationships of meaning, allusion, connotation, something more elusive than those labeled as 'genetic' relations". Intertextual relations are two-directional and reciprocal: one text is not primary and the other secondary, neither in the chronological sense nor as an evaluation (Tarkka 1993: 171).

Tarkka er også inspirert av Bakhtin. Hun ser en tekst som uttrykk for meningsprosesser som er avhengige av hverandre, og som bare kan eksistere i forhold til hverandre. I den forstand argumenterer hun for at tekster behandles ut fra andre ståsteder enn fra folkloristikkens sjangerinndeling og fokusering på varianter. Hun skriver: "In folkloristics, intertextualism implies that the folkloric text lies not in isolated, separate poems, songs or narratives: items identifiable, indexed in motif indices, and archived" (Tarkka: 1993: 172). Tarkka fremhever at en folkloristisk tekst oppstår i et nettverk av mening. Hun er likevel ikke av den mening at intertekstualitet er å oppfatte som et endeløst nettverk av referanser. Hun hevder at for at tekstene skal ha mening, må de knyttes til en kontekst. Denne konteksten er fremføringen av teksten, som igjen er knyttet til et subjekt, nemlig utøveren (Tarkka: 1993: 177-178).

Min undersøkelse av den antropomorfe dødsskikkelsen åpner ikke for et performansrelatert perspektiv. Likevel er kontekst av betydning for å forstå de intertekstuelle relasjonene som finnes i materialet. Mitt utgangspunkt for å undersøkelser er at døden ikke kan ha sine røtter i en enkelt fortelling eller bilde. Den må ha blitt til i et nettverk, dette blir, i følge Tarkka, knyttet sammen av bånd som mening, allusjoner og konnotasjoner.

Mediaforsker John Fiske har også funnet intertekstualitet som et nyttig analyseredskap. Han benytter dette i analyse av moderne medier, som tv-serier. Hans syn er at intertekstualitet eksisterer i rommet mellom forskjellige tekster. Han velger i sitt arbeid å dele intertekstualitet

inn i to dimensjoner: Horisontal intertekstualitet og vertikal intertekstualitet (Fiske 1997: 108). Horisontal intertekstualitet forklarer han som forhold mellom primære tekster som mer eller mindre er eksplisitt knyttet sammen. I stor grad skjer dette gjennom elementer som sjanger, karakter eller innhold. Vertikal intertekstualitet definerer han som forhold mellom primærtekster, som for eksempel mellom et tv-program, og tekster som er av en annen karakter.

Intertekstualitet som teoretisk retning åpner opp for mange forskjellige begrepstolkninger og mange forskjellige bruksområder. Det som kan være problematisk, er at uten klare retningslinjer kan teorien vokse ut av proporsjoner og miste sin betydning gjennom en for vid definisjon. Jeg skal med et begrepsapparat som er knyttet til intertekstualitet som teoretisk retning, undersøke relasjoner som knytter mitt kildemateriale sammen på tvers av tid og kontekst. Der intertekstualitet er å regne som en flyktig term inneholder strukturalisme som teoretisk retning mer konkrete elementer å forholde seg til.

Strukturalisme

Filosofen Tore Nordenstam setter søkelys på at analyse av litterære tekster og muntlig litteratur er et av de humanistiske fags kjerneområder. Strukturalisme kan i denne type analyser således være et viktig redskap. En av de ledende figurer i det som kalles den klassiske strukturalismen, er antropologen Claude Levi-Strauss (Nordenstam 1997: 157). Levi-Strauss søkte etter uforanderlige enheter som styres av universelle lover. I denne forskningen tok han i bruk en strukturalistisk tilnæringsmetode for å analysere myter. Nordenstam skriver;

Om myter kan analyseres som strukturer av enheter relatert på måter som kan beskrives ved hjelp av allmenne lover, burde det gå an å nærme seg alle andre former for litteratur på samme måte (Nordenstam 1997: 159).

Strukturalismen var en viktig forskningsretning på sekstitallet med Levi-Strauss i fronten. Men lenge før dennes teorier kom på banen, ble tanken om gitte strukturer prøvd ut på eventyr. Mannen bak dette var den russiske folkloristen Vladimir Propp, og med sin avhandling *Morphology of the Folktale* vant han en plass i den folkloristiske faghistorien. Selv om boken ble skrevet i 1928, ble den ikke lagt merke til i vestlige fagkretser før tidlig på sekstitallet.

Propp sier selv i innledning til boken at han i ordet *morfologi* legger betydningen *form*. Hans intensjon var å studere eventyrets morfologi på samme måte som man studerer en plantes form i

botanikken. Propps materiale i avhandlingen er eventyrene som går under AT numrene 300-749, altså den gruppen fortellinger som faller inn under kategorien undereventyr. Propp så på disse som de egentlige eventyr, i tillegg var alle eventyrene i hans undersøkelse russiske. Siden eventyrmaterialet var enormt, var det nødvendig for Propp å kategorisere det og bare ta for seg en viss gruppe eventyr. Propp hevder selv at datidens vanlige inndeling av eventyr, som bestod av fortellinger med fantastisk innhold, dyrefortellinger og fortellinger om hverdagslivet, virker akseptabel ved første blick. Han setter likevel fokus på at det kan oppstå et problem i klassifiseringen. Dette kan for eksempel komme til uttrykk når dyr spiller en stor rolle i eventyr med fantastiske motiver. Da er det ikke lenger godt å vite om det er snakk om et dyreeventyr eller et undereventyr. Denne problematiseringen valgte Propp likevel ikke å gå nærmere inn på, for hans overordnede mål var heller å vri hele klassifiseringssystemet inn på et nytt spor (Propp 1971: 6).

Propps fundamentale oppdagelse er at det i undereventyr, som innehar mange forskjellige motiver, likevel finnes en lik struktur. Denne strukturen er det mulig å finne frem til hvis man sammenligner de forskjellige fortellingens tema. Propps teknikk består i å skille komponentdeler ut fra eventyret og deretter sammenligne fortellinger ut fra disse komponentene. Med eksempler viser han hva dette vil si praksis:

1. En tsar gir en ørn til en helt. Ørnen flyr helten til et annet rike.
2. En gammel mann gir Súčenko en hest. Hesten bringer Súčenko til et annet rike.
3. En trollmann gir Iván en liten båt. Båten tar Iván til et annet rike.
4. En Prinsesse gir Iván en ring. Det kommer unge menn ut av ringen som bringer Iván til et annet rike (Propp 1971: 19-20, min oversettelse).

I disse eksemplene kommer det frem at både konstante og variable elementer er tilstedeværende i eventyr. Navnene på de involverte er forskjellige og attributtene er også foranderlige. Likevel er det mulig å se at de handlinger som eventyrenes hovedperson utfører er de samme, uavhengig om han heter Iván eller Súčenko. Funksjon er definert av Propp som "[...]an act of a character, defined from the point of view of its significance for the course of the action" (Propp 1971: 21). Rolleinnhavernes funksjoner er videre å se som stabile, konstante elementer i en fortelling, uavhengig av hvordan og av hvem de blir utført av. De utgjør de fundamentale handlinger i et eventyr.

Propp kommer frem til at det i eventyrene eksisterer et begrenset antall funksjoner, 31 for å være eksakt. Disse funksjonene er så fordelt på 7 personer eller roller som Propp utnevner til eventyrets *dramatis personae*. Disse syv rollenehaverne er, i norsk utgave: ”Helten”, ”skurken”, ”hjelperen”, ”giveren”, ”den kvinnelige hovedpersonen og hennes far”, ”senderen” og ”den falske helten” (Bø, Hodne, Hodne og Grambo 1982: 51). Eventyrets 31 funksjoner vil alltid komme i samme rekkefølge, men det er ikke krevd at alle funksjonene skal finne sted. Det at noen funksjoner forsvinner fra eventyret har ingen innvirkning på fortellingens ”gyldighet” (Propp 1971: 21f).

Propp mener også at alle eventyr kan kategoriseres som en viss type utfra hvilken struktur de innehar. Med dette argumenterer han for at det ikke er nødvendig å gå gjennom enorme mengder materiale når det ikke lenger dukker opp nye funksjoner. For å komme frem til denne erkjennelsen om at det ikke lenger er noe nytt å oppdage, må forskeren likevel ha vært igjennom et stort kvanta av eventyr. Propp hevder som sagt at arbeidet med å finne funksjoner er over når man faktisk ikke kan finne flere slike i eventyrene. Når forskeren har kommet til dette nivået, kan han stoppe sitt arbeid, og eventuelle videre studier vil da ta andre veier (Propp 1971: 23). Jeg har nå skissert i grove trekk hovedpoengene i *Morphology of the Folktale*. Propp gikk nye veier med sine teorier om eventyrenes strukturelle oppbygning. Avhandlingen var svært nytenkende da den kom, men i ettertidens lys har den også fått mye kritikk.

Problematiske Propp

Kritikken rettet mot Propp kommer fra mange kanter. Siden hans materiale i utgangspunktet var eventyr, har dette også blitt vektlagt i kommentarene til hans strukturalistiske metode. Det Propp gjør, som han også har blitt kritisert for, er at han finner frem til sine formelle elementer i eventyr. Så stopper han. Det skjer aldri noe mer med hans store oppdagelse (Barker 1998: 121; Bø, Hodne, Hodne og Grambo 1982: 51; Lüthi 1986: 132). Det kan se ut som den litterære analysen har vært mål nok i seg selv.

Den sveitsiske folkloristen og litteraturviteren Max Lüthi mener at Propp undervurderte betydningen og stabiliteten til eventyrets *dramatis personae*. Han påpeker at magiske objekter eller magiske hendelser ikke opptrer i alle undereventyr. Likevel vil ikke eventyrene, som sjanger eller type, være det samme uten sine prinsesser, konger, hekser, prinser eller magiske gjenstander. Disse figurene og objektene opptrer på samme måte som hvilken som helst annen stereotypisert hendelse

eller sekvens. De eksplisitte personene spiller en viktigere rolle enn det Propp har ilagt dem fordi de er med på å gi undereventyret dets spesielle karakter. Lüthi er av den oppfatning at hvis disse kongene, prinsessene, heksene og prinsene skulle systematisk bli byttet ut med hverdagslige figurer, mens flygende hester og magiske ringer erstattes med fly og biler, så ville teoretisk sett den narrative strukturen fremdeles forbli den samme. Problemet vil da være at eventyret som sjanger blir endret. Den symbolske kraften ville bli svekket og eventyret vil bli noe annet enn det opprinnelig var (Lüthi 1986: 128). Dette er i og for seg riktig observert når bare eventyret står i sentrum for analyse, men jeg mener at Lüthi ikke tar hensyn til hva funnene av disse funksjonene i andre typer fortellinger alternativt kan gi. Ved å se vekk fra eventyret som sjanger og heller se på det som en ytring, vil Propps strukturanalyse avdekke noe mer enn bare at det finnes en gitt struktur.

Det store spørsmålet mange forskere har stilt seg angående strukturalismen er hva man egentlig har funnet når en struktur er avdekket. I introduksjonen til andreutgaven av *Morphology of the Folktale* argumenterer den amerikanske folkloristen Alan Dundes for bruk av en strukturalistisk metode på andre tekster enn bare eventyr:

And what about the structures of nonfolkloristic materials? [...] Propp's analysis should be useful in analyzing the structure of literary forms (such as novels and plays), comic strips, motion-picture and television plot, and the like (Propp 1971: XIV).

Dundes mener den strukturalistiske metoden nettopp vil være nyttig for å forstå forhold mellom folklore og litteratur, og folklore og massemedia. Martin Barker tar i sin bok *Comics: ideology, power and the critics* (1989) Dundes på ordet når det gjelder å analysere strukturer i massemedia. Her overfører han Propps funn på tegneserier. Barker spør: "How does one investigate formulae in stories?" (Barker 1989: 117). Strukturalismen kan da være en alternativ analysemetode, og Barker kommer frem til at Propps bruk av *form* er svært fruktbart. Han hevder at:

A narrative form is a living form, embodying the rules of a 'contract' between itself and an audience with a determinate social location. The form is not an 'essence' with a life of its own. It lives in the unconscious assumptions of producers within the production system. A form does not mechanically take its audience through its predetermined sequence of elements. It positions them in typified social relations to itself – lays down invitations on how they should relate to itself – such that the meaning of the text is not simply in the form, its elements and their ordering but is a function of the kind of relationship into which the reader is invited (Barker 1989: 133).

I dette ligger det en alternativ tolkningsmetode som bringer Propp nærmere en intertekstuell teori enn en ren strukturanalyse. Barker er enig med Propp i at en form er levende, men fremhever at den ikke kan ha sitt eget liv. Formen er bundet av et sett med regler. Et sosialt aspekt er essensielt i Barkers lesning av Propp, for strukturen finnes i produsentene, ikke i selve teksten. Det er nærmest en intuitiv forståelse som ligger til grunn for hvordan formen blir bestemt. De elementene som utgjør teksten, og den rekkefølgen de kommer i, er ikke det som er meningsbyggende. I stedet posisjonerer teksten sitt publikum i relasjon til seg selv og legger ut hint om hvordan mottakerne skal reagere. Denne tolkningen av Propp vil være fruktbar sammen med et intertekstuellt perspektiv i analysen, fordi en ren strukturanalyse etter Propp sine prinsipper vil avdekke elementer som igjen vil være intertekstuelle. Via disse to teoretiske retningene kan motiver knyttet til den antropomorfe dødsskikkelsen undersøkes både fra et historisk og et samtidig perspektiv.

Metodiske bemerkninger

I kulturhistorisk forskning er det nærmest normen å bruke en kvalitativ metode i arbeidet med et materiale. Likevel finnes det ingen klare retningslinjer for metodebruk, for det er mange veier å gå når man skal undersøke et fenomen. Essensen i bearbeidelsen av et materiale ligger i å analysere og tolke det ut i fra et bestemt ståsted. Det første som er aktuelt i et vitenskapelig prosjekt, er å finne frem til og velge ut et materiale som omhandler det fenomenet man er interessert i å undersøke.

Gjennom min interesse for tegneserier hadde jeg observert at det her opptrådte forskjellige fremstillinger av døden. Ut fra en større mengde av relevante serier valgte jeg ut 7 tegneserier hvorav 3 hører til det samme serieuniverset som er *The Sandman*, skapt av Neil Gaiman. Disse 7 seriene ble plukket ut fordi døden som aktør er en gjennomgående figur og fordi den spiller en større rolle i fortellingene. Videre ønsket jeg å finne ut mer om skikkelsen i et større historisk perspektiv. I arbeidet med dette gjorde jeg flere litteratursøk i databasen BIBSYS. Siden døden som tema er så stort, var det vanskelig å finne frem i litteraturen på grunn av høy treffprosent⁴. Internettetsøk viste seg allikevel å bli et viktig arbeidsredskap i prosessen, for jeg fant frem til flere informative hjemmesider som spesielt fokuserte på Døden⁵. Websidene hadde igjen lenker til andre relaterte nettsider. Gjennom denne ”snøballmetoden” fant jeg både relevante bilder og tekster.

⁴ Søkeordet ”death” gav 4985 treff og søkeordet ”døden” gav 3106 treff.

⁵ Se for eksempel: <http://www.skramstad.no/folkebok/dkxtttottanz.htm>. [lesedato 15.07.2004]

<http://www.dodedans.com/Eindex.htm> [lesedato 15.07. 2004]

<http://www.geocities.com/ppollefeys/main.htm> [lesedato 15.07.2004]

Disse var videre retningslinjer for hvor jeg kunne lete etter kilder. Det historiske kildematerialet der Døden beskrives finnes tilgjengelig på mange måter. Gjennom lesing av litteratur om emnet fant jeg frem til forskjellige fremstillinger der døden som antropomorf skikkelse ble nevnt. I utvelgelsen av materialet la jeg så vekt på at det til en viss grad skulle bestå av *allment kjente kulturytringer*.

Kulturhistorisk forskning legger til grunn for et nært forhold til empiri. Jeg har valgt ut et materiale som jeg skal undersøke ved hjelp av noen sentrale teoretiske begreper. Da prosessen med å velge ut og avgrense det aktuelle materialet var avsluttet, måtte jeg finne ut hva det hadde å gi. Dette krevde en komparativ metode. Det samtidige materialet, tegneseriene, skal derfor undersøkes med tanke på motiver som er synlige i det historiske kildematerialet, og vice versa. Mitt materiale består i hovedsak av kilder som jeg har tatt ut av en større kontekst for å bruke til mitt eget formål, som er å undersøke den antropomorfe dødsskikkelsen. Den komparative metoden er i første omgang å se etter likheter i materialet uavhengig av hva slags art det er.

For å finne veien til aktuelle motiver eller aspekter knyttet til Døden, skal blant annet Propps funksjoner være mitt kart. Alan Dundes påpeker i forordet til *Morphology of the Folktale*, at en strukturanalyse ikke er et mål i seg selv. Det er følgelig mer hensiktsmessig å bruke strukturanalyse som en *døråpner* for andre typer forskning. Formen må alltid ha tilknytning til en kontekst, hevder han. Denne konteksten er kulturen, eller kulturelementet der teksten har oppstått (Propp 1971: XIII). Jeg skal derfor ta i betraktning de sosiale forhold som materialet har oppstått i.

Mitt valg av teoretiske retningslinjer vil også ha stor betydning for det metodiske arbeidet med materialet. Teoriene er det analytiske arbeidsredskapet som materialet skal behandles med. Jeg må påpeke at jeg likevel ikke har sett det som hensiktsmessig å konsekvent skulle benytte Propps metode på alt mitt materiale. Strukturanalysen er et redskap til å avsløre intertekstuelle relasjoner i kildene. Folkloristen Anne Eriksen peker også på at det i folkloristisk forskning er vesentlig at et tradisjonsstoff kan relateres til andre tradisjonsbelegg fordi:

De vitner om at tradisjonen har eksistert som tradisjon, og ikke bare som enkeltstående uttrykk. Folkloren kan sies å representere en kulturell flerstemmighet, som også kan belegges historisk. Denne flerstemmigheten blir et viktig aspekt ved materialets referensialitet⁶ (Eriksen 1999: 177).

⁶ Med uttrykket ”materialets referensialitet” mener Eriksen at et materiale settes i forbindelse med en fortidig virkelighet, som det er mulig få å vite noe om takket være materialet. Fortiden kan aldri gjenskapes, men referensialiteten gjør at tolkninger av den ikke bare er påfunn (Eriksen 1999: 176).

Dette viser til at et vidt og variert kildemateriale kan være essensielt i den formen for tolkningsarbeid som folkloristikken beskjeftiger seg med.

Kategorisering av kildematerialet

En viktig prosess i det metodiske arbeidet med kildematerialet var å kategorisere det. Jeg fant det hensiktsmessig å dele materialet inn i tre store kategorier. Dette er gjort for å strukturere materialet og få interessante innfallsvinkler til tolkningen av det. Kategoriene inviterer også til en bedre forståelse av hva slags roller Døden kan spille i forskjellige kontekster. De fremstillinger av Døden jeg har funnet frem til, innehar både likheter og ulikheter. Samtidig som fremtredelsesformene kan skilles fra hverandre er de også overlappende. Kategoriene skal derfor fungere som overordnede enheter med grenser som må defineres som flytende, og ikke som lukkede enheter. Under denne inndelingen skal jeg igjen fokusere på forskjellige motiver eller aspekter som er gjennomgående i materialet. Det åpenbarte seg flere muligheter for å gjøre spesifikke avgrensinger. Dette er heller ikke første gangen at den antropomorfe døden blir analysert. Litteraturviteren Carl Fehrman har for eksempel undersøkt tre aspekter ved dødsskikkelsen i sin bok *Liemannen, Thanatos och dødens ängel* (1957). I dette arbeidet baserer han seg i hovedsak på svenske poeters beskrivelse av døden i sine dikt. Fehrman følger Dødens fremtredelsesformer i litteratur fra 17- og 1800-tallet, og ser på de tre sidene ved skikkelsen, som at den er et makabert skjelett, den milde Thanatos og den religiøst betonte dødsengelen. Fehrman konsentrerer seg om å skille ut klare forskjeller i fremstillinger av Døden, jeg vil heller se på sammenhenger som går på tvers av dens fysiske attributter.

Mitt utgangspunkt for analysen er de tre konstruerte kategoriene ”den rettfærdige død”, ”den fryktelige død” og ”den moderne død”. Den analytiske delen består derfor av tre kapitler med de samme navnene. Disse tre kategoriene er kommet til på grunn av materialet, derfor var heller ikke materialet opprinnelig valgt ut med hensyn til disse. Innledningsvis i kategoriprosessen erfarte jeg at det lå mange muligheter i materialet mitt for å lage grupper som materialet kunne sorteres inn under. Etter hvert som jeg jobbet med kildene fant jeg det mer hensiktsmessig å arbeide med noen få og store kategorier, enn mange små. De store kategoriene skal heller innbefatte flere forskjellige aspekter ved Døden.

Under den første kategorien, den rettfærdige død, skal jeg fokusere på egenskaper ved skikkelsen som kanskje ikke er det som først og fremst assosieres ved døden, nemlig at den

handler moralsk sett riktig. Dette betyr likevel ikke at den er ufarlig. Her vil jeg plassere fremstillinger av Døden der den er en formidler av et budskap som også må oppfattes som moralsk. Døden i materialet som faller inn under denne kategorien, handler ofte ikke på egenhånd. Den tjener høyere makter, det vil si Gud. Det at dødsskikkelsen er rettferdig betyr ikke det samme som at den er føyeelig eller medmenneskelig. Den har sine egne fastsatte normer å forholde seg til. Materialet som går inn under kategorien er forskjellige versjoner av dødsdansen, der *Den gamle danske dødedans* står i sentrum for analysen, eventyret *Gutten med øldunken*, skuespillet *Enhver* og tegneserien *Tango With Death* av Ulf K. Kapittelet omhandler materiale som både har sin opprinnelse i senmiddelalderen og i vår egen tid. Geografisk sett stammer materialet fra Danmark, Norge, Nederland og Tyskland.

Den andre kategorien, den fryktelige død, innbefatter fremstillinger av Døden som en aktør som er voldelig og skremmende. Denne siden ved skikkelsen er selvfølgelig gjennomgående i alle kategoriene, men i noen fremstillinger er nettopp dette overordnet, derfor ser jeg det nødvendig å skille ut disse i et eget kapittel. Her kommer det til uttrykk at døden er et onde som mennesket mener at det kunne klart seg foruten. Samtidig er døden også en guddommelig straff som er knyttet til syndefallet. Den er ikke en velkommen gjest, den er et fryktelig vesen som er fiende av alt levende. Døden som fryktelig kan også oppfattes å være en ond eller ondskapsfull død. Her vil jeg også plassere dødsskikkelser som i materialet har en vulgær fremførsel. Kulturelementene som går inn under denne kategorien, er John Miltons diktepos *Det tapte paradiset* og tegneserien *Preacher*. I tillegg nevnes også noen andre relevante kulturuttrykk. Historisk sett har kildene sitt opphav på 1600-tallet og i vår egen tid. Materialet er også her nært knyttet opp til et kristent meningsunivers.

I den tredje og siste kategorien, den moderne død, legger jeg to betydninger inn i det allsidige modernitetsbegrepet. Først og fremst består det meste av materialet, som er plukket ut til denne delen av analysen, av tegneserier. Den danske tegneserieteoretikeren Hans-Christian Christiansen påpeker at tegneserier er å anse som et moderne fenomen i forhold til utviklingen av en moderne, visuell kultur. Tegneserien er også knyttet direkte til moderne teknologi fordi mediet representerer” [...] kulminationen på en teknologisk utvikling af trykkeskikkelsen (Christiansen 2001: 18). Videre viser Christiansen til at utbredelsen av tegneserier representerte starten på en kulturindustri og derfor er tegneserier å regne som moderne. For det andre, skal jeg også se på forskjellige fremstillinger av Døden som har til felles at de viser

til egenskaper eller aspekter som blir knyttet til den i våre dager. Jeg skal også komme inn på holdningsendringer til døden som fant sted på 1700-tallet, i romantikkens ånd.

Begrepet ”moderne” er derfor ment å både vise til at materialet er oppstått i nyere tid, og at det som formidles om Døden på mange måter også er annerledes enn tidligere sett. I tillegg til at tegneseriene er et nytt og moderne medium, er de overrepresentert i denne kategorien på grunn av hva de faktisk formidler om den antropomorfe dødsskikkelsen. I dette kapittelet skal jeg se på tegneseriene *At Deaths door* av Jill Thompson, *Prisen for et liv* av Neil Gaiman, Chris Bachalo, Mark Buckingham og Dave McKean, *Ullkorn* av F'murr og *Hinsidige bar og grill* av Emberland og Sveen. Dette er henholdsvis to britisk/amerikanske, en fransk og en norsk serie.

Jeg har valgt å ikke behandle materialet i en ren kronologisk rekkefølge, fordi motivene som kommer frem i det eldre kildematerialet også blir inkorporert i noen av tegneseriene. Det ville derfor vært unaturlig å ikke omtale dette samtidige materialet under de kategorier der det øyensynlig hører hjemme. Av hensyn til tekstens flyt blir det historiske bakgrunnsteppet til kildematerialet gjort rede for der det vil være aktuelt. I analysen av materialet vil jeg legge vekt på at dødsskikkelsen som fiksjonsfigur er kommet til i henhold til en kulturell kontekst. I denne sammenheng er den omsluttet av et kristent begrepsapparat som inneholder både katolske og protestantiske elementer. Dette begrepsapparatet er underliggende i kulturen og fungerer som en allmenn referanseramme.

Det er flere aspekter ved Døden som skiller seg ut: Både et religiøst og et autonomt aspekt er knyttet til skikkelsen. Der Døden er ilagt et religiøst aspekt svarer den som oftest til en høyere instans enn seg selv. Den utfører et oppdrag fra Gud. Den autonome død er i motsetning å oppfatte som en selvstendig dødsskikkelse. I selve begrepet *autonom* ligger det en betydning av at noe er selvstyrt eller selvstendig. Dette skiller seg fra det religiøse i den grad at Dødens handlinger og funksjoner ikke er knyttet opp til en høyere guddommelig makt. Slik jeg ser den autonome dødsskikkelsen så handler den bare i kraft av seg selv. Den svarer ikke til noen. Det må likevel påpekes at den autonome død kan være religiøst ”farget”, men den er ikke religiøst ”fanget”. Den eksisterer i verden som en naturkraft, og er verken venn eller fiende.

Andre elementer ved døden som utkrystalliserer seg i materialet, er et makabert og et menneskelig aspekt. Det er i begrepet antropomorf allerede innforstått at det dreier seg om en

menneskeliggjøring. Døden i antropomorf skikkelse fremstilles i både groteske og menneskelige former. Derfor er det hensiktsmessig å gjøre oppmerksom på at det er forskjeller i det kunstneriske uttrykket av Døden. Det makabre og menneskelige aspekt kan også henviser til døden personifisert i ordets sanne mening. Med dette mener jeg at dødsskikkelsene beskrevet i materialet også kan være i besittelse av egne, karakteristiske personligheter. Det makabre aspektet sier først og fremst noe om hvordan Døden fysisk blir beskrevet. Den er heslig og skremmende. På den andre siden kan det menneskelige aspektet ved Døden være at den er vakker. Dette er indikasjoner både på den antropomorfe døds fysiske karakteristika og dens væremåte.

Gjennom disse kategoriene skal jeg avdekke motiver som gjennomgående er knyttet til den antropomorfe døden, og undersøke hva slags roller den har antatt opp gjennom den lange perioden fra senmiddelalderen og frem til i dag.

Kapittel 4: Den rettferdige død

Du er en fagnamann, for du gjør alle like, både fattige og rike

- *Gutten med øldunken* (Asbjørnsen og Moe 2000: 452)

Hovedvekten i dette kapitlet skal ligge på en oppfattelse om at Døden gjør det rette. Forestillinger om Døden har blitt uttrykt på mange måter. Jeg skal her se på hvordan døden som en antropomorf skikkelse kan avspeile kollektive, kontekstuelle forestillinger. Billedbruk der døden står i sentrum forekommer som oftest ikke alene. Disse kommer i følge med forskjellige typer tekster som også uttrykker holdninger til den. Synet på Døden som en aktør er ikke ensartet i de kulturelle ytringene som inngår i kildematerialet. Den er noe menneskene søker å bekjempe. Samtidig er døden noe man alltid skal være forbredt på. Den er også sterkt religiøst betonet, og er beskrevet i Bibelen, både som en metafysisk tilstand og som en allegorisk skikkelse. Litteraturviteren Michael Neill skriver:

The death of genesis is without any substance, it can be evoked only through a metaphor of process: 'dust thou art and unto dust thou shalt return'. There is no such *thing* as death (Neill 1998: 3).

Døden er en prosess og ikke et vesen i skapelsesberetningen, men samtidig blir døden fullt inkarnert i *Johannes Åpenbaring* som en av de fire ryttere i apokalypsen. Dette er likevel en blek dødsskikkelse, hevder Neill, i forhold til beskrivelsene av allegoriske dødsskikkelser som dukker opp i senmiddelalder og tidlig renesanse. Det var i denne epoken døden begynte å bli tillagt en egen personlighet (Neill 1998: 5). Jeg skal i dette kapitlet undersøke hvordan Døden ter seg i *Den gamle danske dødedans* og skuespillet *Enhver*. Døden har også fått innpass i folketradisjonen, som jeg gjennom en variant av fortellingen *Gutten med øldunken*, skal undersøke i lys av den russiske strukturalisten Vladimir Propps teorier om undereventyrs oppbygning. Fra dette eldre materialet går det tråder opp til vår egen tid. Dette synes godt i den tyske tegneserien *Tango with Death* av Ulf K, som ble utgitt i 2001. Denne samler mange fortellinger der blant annet Døden opptrer. Jeg skal derfor i det følgende kapitlet analysere novellen *The Delay*, der det teoretiske tyngdepunktet skal ligge på at det finnes intertekstuelle relasjoner mellom det forskjellige kildematerialet.

Den døde kroppen

Den første visuelle assosiasjonen som springer frem for de fleste, når man forestiller seg døden som en antropomorf skikkelse, er at den er et kadaver eller et skjelett. Særlig er det bildet av skjelettet som har fått innpass som en kollektiv forestilling. Jeg vil derfor hevde at døden som antropomorf skikkelse i form av et skjelett er å regne som en stereotypi⁷. Historisk sett har skjelettet lang fartstid som et kollektivt symbol på døden. I dette kapitlet skal jeg hovedsakelig se på fremstillinger av Døden som fysisk sett kan sies å være makabre. I følge *Aschehoug og Gyldendals store norske leksikon* kommer ordet fra det franske *macabre*, som igjen kan settes i sammenheng med *danse macabre*, betydningen er ”som vekker tanker om døden, dystert; grotesk-uhyggelig” (Aschehoug og Gyldendals store norske leks.,1980).

Ordet makaber er altså både knyttet til døden, og kan brukes direkte beskrivende om den. I senmiddelalderen var det makabre representert på mange plan, spesielt i kunst og litteratur. En tidlig fortelling med et makabert tilsnitt er *De tre levende og de tre døde* (three living and three dead). Fortellingen er ikke bare å finne i form av en tekst, den blir også formidlet gjennom kunst. Etnologen Birgitta Rooth påpeker at motivet også finnes i det berømte italienske veggmaleriet, *Dødens triumf*, i Campo Santo i Pisa, som ble til en gang mellom 1360 og 1370 (Rooth 1985: 59).

Historikeren Philippa Tristram hevder at Døden som en selvstendig figur, med sine velkjente attributter ljå og timeglass, kan ha sitt utspring i nettopp denne fortellingen og i dødsdansene som etterfulgte den. Den narrative oppbygningen er enkel; i hovedtrekk handler historien om tre unge menn som er på jakt i skogen. De er som regel beskrevet som å være av høy byrd, og i noen varianter er de konger. I noen versjoner er de også i forskjellige livsfaser: En ung, en middelaldrende og en gammel mann (Tristram 1976: 161-162). Under sin ubekymrede jakt blir de utsatt for et forferdelig syn. I skogen møter de på tre lik i forskjellige stadier av forråtnelse. De døde i skogen henvender seg til de levende med ordene: ”What you are, so once were we; what we are, so shall you be” (Tristram 1976: 162). Med dette enkle budskapet oppfordres mennene til å ta seg i akt og leve sine liv rettvist, for døden vil også nå dem. Kunsthistorikeren Paul Binski fremhever at de døde i skogen responderer på tiltale og mimer levende, men de er bare avbildninger av en realitet som finnes i fremtiden. De er å oppfatte

⁷ I denne sammenheng vil jeg bruke begrepet ”stereotypi” i betydning av noe som er en vanemessig eller inngrodd forestilling.

som de levendes dobbeltgjengere. Fortellingen minner om at ungdom, rikdom og makt er forgjengelig, og at alle skal dø. Det må den enkelte være oppmerksom på, og forbrede seg til. Binski hevder at akkurat denne formen for billedgjøring av døden er effektiv, fordi den spiller på frykt og bringer frem subjektets egen erkjennelse av et dødelig selv (Binski 1996: 138). Fortellingen er et *memento mori*: ”Husk at du skal dø”.

Det finnes mange teorier om hvorfor det makabre, i en periode på rundt tre hundre år, blomstret i Europa. I *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder* refereres det til en av de mest brukte forklaringene. Denne fremhever at pestepidemiene, som særlig i årene 1347-51 medførte en formidabel demografisk katastrofe for Europa, har hatt sin innvirkning. Epidemiene gikk under mange navn, i Norge ble sykdommen blant annet betegnet som ”svartedauen”, ”den sorte død” og ”mannedauden”. Skyggene av pestens herjinger er også å finne i et rikt norsk sagnmateriale. Sagnene beskriver som oftest den enorme dødeligheten og forteller historiene til de få som ble igjen. Det var lite eller ingenting å gjøre for å stoppe sykdommen (Møller-Christiensen 1968: 239). Epidemiene satte utvilsomt sitt preg på Europa opp gjennom middelalderen, og døden må ha blitt svært synlig for folk. Likevel vil jeg hevde at sykdommen i seg selv er et for spinkelt grunnlag til å fastslå årsaken til dannelsen av makabre bilder.

Det overordnede budskapet i *De tre levende og de tre døde* er at alle en dag skal dø. Dette dukker også opp i tradisjonen rundt dødsdansen. Litteraturhistorikeren Carl G. Fehrman trekker frem denne som et av de mest karakteristiske ikonografiske fenomener med røtter i europeisk middelalder. Videre hevder han at det er sannsynligvis her døden som skjelett har hatt sitt endelige utspring (Fehrman 1957: 7). Dødsdansen er i Frankrike kjent som *danse macabre*, i England som *the dance of death* og tysktalende opererer med betegnelsen *Totentanz*. Dødsdansene viser en dødsskikkelse som innehar et sterkt makabert aspekt. I sin fullstendige og typiske billedutforming er dansen lett gjenkjennelig. Den er en slags langdans bestående av personer som er representanter for hele samfunnssjiktet. Vanligvis i avbildninger av dødsdansen er aktørene stilt opp levende og død annenhver gang. Fehrman bemerker at dødsdansen kan ha forskjellige utspring. Ett av dem kan være en folkelig forestilling om at de døde om natten sto opp fra gravene, og kunne rive med seg levende i dans på kirkegården (Fehrman 1958: 449). Imidlertid er det ingen tvil om at det faktisk er døden som antropomorf skikkelse som blir skildret i dødsdansene. Kunsthistoriker Karl Guthke skriver:

[...] there can no longer be any doubt that the typical Dance of Death, frequently both pictorial and literary, presents not a dance of the dead, but a dance of Death with the living [...] (Guthke 1999: 56).

Påstander om at dødsdansene viser levende og deres dobbeltgjengere kan være grunnet i fortellingen om *De tre levende og de tre døde*. Fortellingen om de tre likene i skogen kan slik sett være en *stemme* som klinger med i dødsdansene. Her kommer det til syne en intertekstuell relasjon mellom de to kulturelle ytringene. De døde dobbeltgjengerne i skogen kontakter de levende for å minne dem om at de må leve sine liv rettvist. I dødsdansene kommer det så tydelig frem at døden har gått fra å være kadavre i forskjellige stadier av forråtning, til å bli en selvstendig antropomorf dødsskikkelse. Døden tar her personlig kontakt med sine ofre og håner de som har syndet og de som ikke har forberedt seg på dette uunngåelige møtet.

Dødsdansmotivet i senmiddelalderens Europa var vidt utbredt. En av de mest kjente, og kanskje den tidligst dokumenterte, er den parisiske *danse macabre*, som var malt på murene rundt Cimetière des Saint-Innocents (de uskyldiges kirkegård) i Paris ca 1424 (Westh og Jørgensen 1988: 101). Ikonografien skulle sees i sammenheng med en tekst som var tenkt som en dialog mellom Døden og de levende. Bildet ble senere ødelagt, men dødsdansmotivet overlevde i form av tresnittkopier fra sent femtenhundretall. Imitasjoner av denne dødsdansen i Paris ble også snart attraksjoner i godt besøkte storbyer i Nord-Europa, inkludert London, Basel, Berne, Lucerne, Berlin og Lübeck (Neill 1997: 52).

Dødsdansmotivets utbredelse og popularitet kan muligens også skyldes at dødsdansen tok skrittet ut av kirken og inn i de profane rekker ved hjelp av boktrykkerkunsten. Et eksempel på dette er *La grand danse macabre des hommes et des femmes historié et renouvelé de vieux Galois, en langage le plus poly de nôtre tems*, som er den fulle tittelen på den dødsdansen som ble utgitt av den parisiske presten Guyot Marchand i 1485. Denne fremstillingen var basert på dødsdansen på muren rundt Cimetière des Saint-Innocents. I tillegg til teksten, som er dialogen mellom Døden og dens ofre, er dansen visuelt i Guyot Marchands utgave gjengitt i tresnitt. Illustrasjonen viser at Døden er et nakent skjelett, bortsett fra et klede som den bærer lett henslengt rundt kroppen. Illustrasjonen nedenfor viser også at det er et som bærer en ljà. Dette er kanskje et av de mest kjente attributtene til døden i antropomorf skikkelse – ljàen symboliserer innhøsting, noe som også innebærer død og gjenfødelse (Cooper 1993: 128). Motivet med ljàen blir også brukt i den før omtalte fresken, *Dødens triumf*, i Campo Santo i

Pisa. Her er døden avbildet som en kvinne med flagrende hår, som flyr over en folkemengde med ljaen klar til hogg (Rooth 1985: 59). På samme måte som dødsdansen, er ljaen å oppfatte som en påminnelse om alt levendes dødelighet.



Illustrasjon II: Danse macabre, fra Guyot Marchands utgave.

Andre attributter knyttet til døden er timeglass, sigd, sverd eller pil og bue. Folkloristen Ronald Grambo kaller disse for ”forgjengelighetssymboler” eller ”mortalsymboler”. Videre påpeker han at kunstnerne bak skildringer av døden, enten de var kjente eller anonyme, brukte disse samme temaene og attributtene uten frykt for å bli beskyldt for plagiat. At motiver ble brukt på denne måten, styrket inntrykket av at det som ble formidlet om døden, var allmenngyldige og evige sannheter (Grambo 1989: 26). I en slik forstand er det intertekstuelle i fremstillingene ideologisk ladet. Attributtene knyttet til døden er symboler som blir opprettholdt på grunn av stadig gjentakelse, i form av forskjellige kulturelle ytringer, gjennom mange år.

De forskjellige dødsdanser som er blitt til gjennom århundrene, er enkeltstående kunstverk. I denne sammenheng er det likevel ikke av stor betydning å lete frem de enkelte individuelle kunstnere som står bak. Det er motivene i dødsdansen som er av interesse. Likevel er det en dødsdans som krever litt ekstra oppmerksomhet.

Kunsthistorikeren Nigel Llewellyn trekker frem den tyske kunstneren Hans Holbein den yngre (1447-1543) som en innovativ ”dødsdans-maker”. I årene 1515-1525 oppholdt Holbein seg i Basel, som hadde samtidens mest kjente dødsdans, *der Tot von Basel*, å vise til. Fra denne perioden er da også hans mest berømte verk en billedserie over dødsdansmotivet. Holbeins dødsdans består av en serie på 41 illustrasjoner som var ferdig i 1526, og som ble gitt ut i 1538. Holbeins versjon av dødsdansen ble berømt i Europa innen hans død, og piratkopier florerte i årevis etter kunstnerens bortgang (Llewellyn 91: 23).

Litteraturviteren Carl G. Fehrman fremhever at Hans Holbein den yngre allerede var kjent med fremstillinger av dødsdansen før han kom til Basel. Hans fødested, Augsburg, kunne også skilte med en dødsdans, og via blokkbøkene var sjangeren blitt spredt over store deler av Europa (Fehrman 1957: 8). Holbeins dødsdans var nyskapende fordi den skiller seg ut fra de tradisjonelle paradefremstillingene eller langdansene. Kunstneren går bort fra å vise alle aktørene, levende som døde, oppstilt i en rekke. I stedet stykker han opp dansen i konkrete dramatiske scener, der han skildrer møter mellom Døden og representanter for forskjellige sosiale klasser og yrker (Fehrman 1957: 9).



Illustrasjon III: Døden og abbeden; detalj fra Hans Holbein den yngres dødsdans.

I Holbeins versjon av dødsdansen er det definitivt ikke lenger tvil om at det er en antropomorf død som blir skildret, og ikke en død dobbeltgjenger. Illustrasjonen ovenfor viser Døden som river tak i abbeden. Denne er skrekkslagen mens Døden ser ut til å more seg over situasjonen. Det hjelper ikke abbeden at han vifter med sin hellige bok. Hans tid er ute, Døden har allerede røvet til seg hans kirkelige attributter, og den verdighet han en gang måtte ha hatt, er helt forsvunnet i frykten for Døden.

Dødsdansen som en visuell fremstilling og dødsdansen som en tekst går hånd i hånd. Den har også vært fremført som skuespill. Både de visuelle fremstillingene og teksten er svært like, med små variasjoner. I denne sammenheng vil jeg ikke legge større vekt på forskjeller og ulikheter. Det er dødsdansen som fenomen som er aktuelt å undersøke, ikke de eventuelle individuelle forskjeller som det er mulig å spore, og årsaken til disse. Originalteksten som jeg har valgt å bruke her er *Den gamle danske dødedans*. Teksten er valgt på grunn av dens geografiske tilhørighet til Norden og dens språklige tilgjengelighet.

Den gamle danske dødedans

Litteraturviteren Carl Fehrman anslår i "Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder" at *Den gamle danske dødedans* kan ha blitt trykket på Hans Vingaards trykkeri en gang mellom 1552 og 1558 (Fehrman 1958: 450). Utgaven som er brukt her, er en nyutgivelse fra 1896, med forord og ordforklaring av den danske bibliotekaren Raphael Meyer. Teksten er illustrert med tresnittbilder. Tresnittene skiller seg litt fra øvrige dødsdanser, fordi Døden og dens offer er skildret hver for seg.



Illustrasjon IV: Døden slik den fremstilles i *Den gamle danske dødedans*.

Døden er fremstilt på tre forskjellige vis. Den rir på en løve med hevet sverd klart til hugg, den er lik en bonde som står klar til å høste med ljaen sin og den er portrettert med en spade. Døden har også her et makabert ytre. Den er et beinrangel, fremdeles med litt kjøtt på beina.

Det er kjente symboler fra andre dødsdanser og kulturelle uttrykk som knyttes til døden i denne spesifikke dansen. Teksten til *Den gamle danske dødedans* innledes med en ”fortale”, som kan tenkes å være lagt i munnen på en prest som taler til sin menighet. Fortalen beskriver hvordan døden kom inn i verden. Døden blir delt inn i fire kategorier. Den første og grunnleggende død er det Adam som er ansvarlig for:

[Gud] forbød Adam i Paradis
[at] æde aff den fruct som jeg dig vis
[Gjør d]u der emod da skalt du dø
[oc] alle som fødes i verdens ø (*Den gamle danske dødedans* 1896: 38).

Dette tekstutsnittet er en direkte referanse til forestillingen om arvesynden i kristendommen: ”Men treet som gir kunnskap om godt og ondt, må du ikke spise av; for den dagen du spiser av det, skal du dø” (1.Mos.17:18). Ved å spise av frukten fra kunnskapens tre syndet mennesket mot Gud, og en iboende tendens til synd ble vekket. På grunn av denne første synden ble menneskene straffet med døden: ”[Thi k]om oss offuer den Euige død” (*Den gamle danske dødedans* 1896: 38). Dødens inntog i verden forklares helt i samsvar med bibelfortellingen. Når dødens opphav er forklart, fortsetter fortalen med å henvise til hvordan døden kan møtes på forskjellig vis. Den andre død som blir trukket frem i dødedansteksten, kan sies å være et idealbilde for den rette måten å dø. Her er det synden som først og fremst må overvinnnes:

Den død, er synden i hjel ath slaa
och altid mod vor begiering ath staa
[...]Den død er Christne ganske nyttelig
Om de ville vundgaa Dieffuelsens suig (*Den gamle danske dødedans* 1896: 38).

Denne død skal altså være idealet for de kristne. I følge den franske historikeren Phillip Ariès ble dødsleiet i førreformatorisk tid gjerne beskrevet som en kampplass, der engler og djevler sloss om den døendes sjel (Ariès 1994: 34). Å stå mot Djevelens fristelser på det siste, ville da være den ytterste seier. Den tredje måten å dø på, nærmer seg temaet med synden enda mer, her taper sjelen mot de onde krefter fordi synden regjerer så alt for sterkt:

Den Tredie død er visselige ond
Thi han forderffuer siælen i bond
Det er, Naar synden maa selff regære
Och inthet achte om Christi lære (*Den gamle danske dødedans* 1896: 38).

Den fjerde og siste død som beskrives er absolutt det verste som kan hende. Her loves det evige fortapelse for den som måtte dø i synd og vantro⁸:

Thi alle som blive i synden død
Och vorde ey hulpne aff den nød
Ganger nogen aff i slig vantro
Da maa hand i helffuede euindelige bo (*Den gamle danske dødedans* 1896: 39).

Innledningen til *Den gamle danske dødedans* viser at den er ufravikelig knyttet til kristendommen, og til religiøse forestillinger om synd og frelse. Helvete er en reell trussel for den troende som er kommet på villspor. Som en ytring er dødedansen full av andre stemmer, deriblant elementer som kan identifiseres som bibelord. Etter fortalen inntar dansens hovedperson scenen:

Hæsel, hæsen alle der monne stande
Ville i alle sammen gaa mig til hande
Oc vandre met mig en vkiend vey
Det hjælper eder inthet ath sige ney (*Den gamle danske dødedans* 1896: 40).

Døden henvender seg her til alle med en invitasjon som den gjør det klart at ikke kan avslåes. I *Den gamle danske dødedans* har det til sammen vært 30 aktører som blir tiltalt av Døden. Noen blader mangler i 1896-utgaven, så derfor har også noen av aktørene falt ut. Den første som blir dratt med i dansen er paven og de siste er ammen og barnet. Døden kaller på personer som tilhører alle sosiale samfunnslag. De som før har nytt godt av sin høye status, stiller likt med alle de andre som kommer lavere ned på rangstigen. Penger kan ikke kjøpe dem fri fra døden. Døden behandler ingen annerledes enn andre, den kommer til alle, gode som onde:

Thi staar nu stille, at see och høre
huad døden haffuer met sig ath føre
Ieg meen ieg seer hannem nu komme
Somme til onde, och somme til fromme (*Den gamle danske dødedans* 1896: 40).

Dødens budskap til alle aktørene i dansen er: ”Verer alle beredde i denne tid” (*Den gamle danske dødedans* 1896: 41). Videre henvender Døden seg til hver enkelt som blir dratt med i dødsdansen. Slik *Den gamle danske dødedans* er bygd opp, kommer det klart frem at Døden er personifisert som en selvstendig figur som formidler en sterkt kristen moral til sine ofre.

⁸ Se også Horstbøll 1999: 391.

Det som ved første øyekast virker noe paradoksalt etter talen om moral og gode kristne, er at døden håner selv Guds tjenere – ja, det synes faktisk som det er disse som mottar mest spott. Døden taler til paven:

Dantz du her fore, effter din stat
Girighed og falsk lærdom
Haffuer dig (for Gud) gjort meget wfrom (*Den gamle danske dødedans* 1896: 42)

Det at paven blir beskyldt for å ha formidlet falsk lærdom, kan tyde på at dødsdansteksten er skrevet etter reformasjonen. I så fall kan da dødsdansen i tillegg til å mane til moral også oppfattes som propaganda fra protestanter mot katolisismen. Døden hevder så videre:

Ecteskaff som Gud selff bød
haffuer du forbødet vunder helffuedis nød
der fore haffue mange bedreffuid hor
och slæmmere synder end nogen mann tror
monne du icke vere skyldig i samme last
met dit forbud du biuder saa fast (*Den gamle danske dødedans* 1896: 42)

Døden kritiserer her sterkt den katolske kirkes forbud for kirkens menn å inngå ekteskap. Dette, påpeker Døden, fører bare til mer synd. Paven, som den øverste representant for katolisismen, må ta i mot hånen. Han reagerer med fortvilelse over hvordan han har skicket seg. Han sier ikke imot de beskyldninger han nettopp har stått overfor:

Ieg lod mig tycke ieg vaar en herre
Ieg vor dog i Synden en trel, diss verre
Haffde ieg och altid gjort vel
Oc kommet i hu ieg vor en trel
Da haffde ieg icke skicket mig saa ilde (*Den gamle danske dødedans* 1896: 44)

Angeren kommer likevel for sent, Døden opptar paven i dansen og fortsetter videre nedover i rekka i hierarkisk orden. Den ene etter den andre, fra keiser og konge, til amme og barn, får sitt pass påskrevet. Døden er brutal i sine karakteristikker til turen er kommet til sognepresten, da blir tonen påfallende mildere:

Du skalt nu til en hellig stad
Der skalt du euindeligh vere glad
Hoss din frelsermand Iesum Christ
den du haffuer for verden vist (*Den gamle danske dødedans* 1896: 63).

Døden roser her presten for dennes innsats. Presten på sin side reagerer ikke med angst og panikk når han møter Døden. I stedet slår han fast at han har som best det har latt seg gjøre utført de oppgaver han var kallet til i livet:

Loff oc ære vere dig euige Gud
for du sender nu til mig dit bud
O Gud, til deg staar all min lid
Dit ord som du fickst mig ath føre
Det haffuer ieg ladit alle høre
Och bad dem der effter gøre och det geme
I hierttet det beuare och aldri gleme (*Den gamle danske dødedans* 1896: 62)

Disse ordene som faller fra sogneprestens munn, er ganske så annerledes enn de som blir uttalt av paven i dødsdansen, som langt fra oppfører seg verdig i møtet med Døden. Han reagerer med ren og skjær redsel:

Maria forbarme dig, Miserere mei
Hielp nu S. Peder, Oui Ohei
Eya aauih, skal ieg nu dø
Da hielp mig nu Maria mø (*Den gamle danske dødedans* 1896: 43)

Gjennom dette utsagnet fremstilles paven som en patetisk og ynkelig figur. Han blir i teksten rett og slett gjort narr av. Hans Holbein den yngre viser også tydelig i sin dødsdans fra 1538 at paven har grunn til å være redd, for han er i en reell fare for å havne i Helvete. Dette uttrykkes ved at en smådjevlel er avbildet sammen med paven og døden.



Illustrasjon V: Døden og paven. Detalj fra Dødsdansen. Hans Holbein den yngre. 1538

Sognepresten, på sin side, har levd et liv fritt for synd og derfor er hans reaksjon til døden verdig. Han setter sin fulle lit til Gud. Paven er skrekkslagen, for han må innrømme at han ikke bare har holdt seg på den smale sti:

Ieg har haffuer vist meget paa fundit
Som icke i scrifften er begrundit (*Den gamle danske dødedans* 1896: 43)

Dette er nok enda en grunn til å tolke teksten som en hets mot katolisismen. Representantene for den katolske kirke blir gang på gang i dødsdansene beskyldt for å ha vært hykleriske og spredt falsk lære. Dødsdansens hovedbudskap er likevel ikke bare å tolke som rent politisk, det er heller dypere moralsk forankret. Dødsdansen er først og fremst en påminnelse om at alle en dag skal dø, derfor må alle alltid være forberedt på å møte Døden, for den har ingen respekt for kjønn, alder, rang eller stand. Døden er sarkastisk og spottende mot dem som møter den uforberedt. Hos den er det ingen trøst eller nåde å hente.

Dansen viser også til den fysiske død, kroppens død. Kroppen er knyttet til synden og motstand mot døden. Nåde og frelse, som er det evige mål, vil ikke komme før etter den naturlige død. Henrik Horstbøll mener at forestillingsverdenen rundt teksten viser til frykt for fortapelse og sjelens undergang (Horstbøll 1999: 389). Det er derfor Døden oppfordrer menneskene til å være stødig i troen, for deres belønning skal da bli salighet og frelse. Slik blir den naturlige død ikke et onde. Det er dette som bonden i *Den gamle danske dødedans* får opplyst:

haffuer du fryctit Gud, oc hafft ham kær
Oc elsket din Ieffnchristen fiern oc nær
Da kand dig icke skade ith stycke
Aff denne Verden Wil ieg dig rycke (*Den gamle danske dødedans* 1896: 74)

Selv om Døden går ut og formaner folk, og dens fremtredelsesform er makaber og fryktinngytende, er det samtidig også spor av håp i dødsdansen. Døden kan vise seg å bli en slags belønning for de moralsk sterke. Frelse og fred kan omslutte den som har levd et liv fritt for synd, for den store fienden er ikke døden, men synden.

Det er den syndende som blir offer for Dødens spott og hån. Alle og enhver kan, når de minst venter det, bli dratt med i dødsdansen, derfor er det viktig å leve et rent og plettfritt liv. Siden Døden kan komme uventet og plutselig, må en alltid være beredt. Derfor kan dødsskikkelsen i

dødsdansen i tillegg til å være et *memento mori*, en påminnelse om egen død, også oppfattes som å være en slags moralens vokter. Døden er en grensevakt som holder til i skyggen og ser alt. Dette moralmotivet som står så sterkt i dødsdansene, er også blitt uttrykt på andre områder, deriblant i form av skuespill. Skuespillet *Enhver* er en moralitet⁹ som også er kjent i våre dager.

Enhver: Et middelalderdrama

Enhver er et drama med røtter tilbake til senmiddelalderen. Historisk sett kan skuespillet direkte knyttes til en nederlandsk tekst fra 1400-tallet, og til en engelsk tekst fra 1500-tallet. Tittelen ”Enhver” henviser til at hovedpersonen kan være hvem som helst. I den nederlandske versjonen heter han *Elckerlijc*, og i den engelske varianten er han *Everyman*. Opphavet til skuespillet *Enhver* er diffust, men den nederlandske dikteren Pieter Diest antas å være opphavsmannen til det eldste kjente spillet fra 1480-årene. Det engelske *Everyman* er antagelig en oversettelse av denne (Aschehoug og Gyldendals store norske leksikon 1980: 316). *Enhver* kan teoretisk sett representere hvem som helst. De øvrige rollene er også allegoriske fremstillinger av blant annet vennskap, familie, eiendom, skjønnhet, kraft, de fem sanser og dyden.

Dramaets opptakt er at Gud sitter på sin trone og skuer ut over menneskene og han liker ikke det han ser, for menneskene lever uten tanke for de evige og høyere verdier. Derfor bestemmer han seg for å sende Døden ut som en budbringer for å vise sin misnøye overfor *Enhver*. Besøket kommer selvfølgelig totalt uventet på den skrekkslagne hovedpersonen. Han søker deretter, uten hell, hjelp hos allegoriske fremstillinger av venner, eiendom og familie. Til slutt viser det seg at det bare er Dyd og hennes søster Erkjennelse som er i stand til å gjøre noe for ham.

Teksten til *Den gamle danske dødedans* starter med en fortale. I spillet om *Enhver* er den samme strukturen brukt. Det er Gud selv som fører ordet i prologen:

Fra himlens trone jeg skuer ned
og ser at den ganske menneskehet
er sunket dypt i synd og last,
for deres tro er ikke fast [...] (*Tre spill om Enhver* 1978: 127).

⁹ En moraliet er et allegorisk skuespill, som oftest med et moralsk budskap.

Synden er igjen i nøkkelposisjon som menneskenes største fiende. Gud vil derfor gjøre et eksempel ut av Enhver. Her ligger det en advarsel i stykket, som sikter til alle som måtte prissette verdslige verdier høyere enn de hellige. Gud ser at Enhver er i denne gruppen:

[...] Han lar seg blende av jordisk gull,
så uforferdet og lastefull.
Rettferdigheten må fyldest skjje,
I denne dag skal han få se
at intet i denne verden varer (*Tre spill om Enhver* 1978: 128).

Gud krever at Enhver skal betale for sine synder, så det er i den allmektiges øyne rettferdig at Døden skal komme for han. Enhver har ikke hatt en tanke for de viktige ting i livet, men latt seg henfalle til syndefulle laster. Balansen må derfor gjenopprettes ved at han nå lærer hva som virkelig er av betydning. Gud kaller på Døden for at han skal bringe Enhver budskapet:

Hvor er du, død, som ingen sparer?
Kom og hør hva jeg har å forkynne! (*Tre spill om Enhver* 1978: 128).

Døden svarer umiddelbart på kallet, for han er Guds tro tjener:

Allmektige Gud, du kan bare begynne!
Jeg står til tjeneste, nå og her! (*Tre spill om Enhver* 197: 128).

Spillet om *Enhver* er ufravikelig forankret i religionen. Det er også et moralsk skuespill fordi det setter søkelys på hvilke moralske forpliktelser den enkelte må søke å oppfylle. Gud kaller på Døden som han roper på en tjener, og det er da også denne rollen Døden inntar. Den drar av gårde for å handle etter den gitte kommando. Den finner raskt frem til Enhver, som overrasket krever å vite hvorfor det er nettopp han som må møte Døden. Han prøver med et siste, desperat forsøk å bestikke den, for å slippe unna regnskapets time:

Akk, død, så kommer du nå,
Det ventet jeg så aldeles ikke.
Men kanskje døden lar seg bestikke?
Tusen pund gir jeg deg for visst
så sant du bare unner meg frist.
Siden kan jeg vel gå i min grav (*Tre spill om Enhver* 1978: 131).

Enhver føler selv at hans tid ikke er inne, han vil kjøpslå seg til et lengre liv, for senere en gang å gå i graven. Dette også et motiv som er kjent fra dødsdansene. Når døden kommer til

handelsmannen prøver denne å kjøpe seg fri med gods og gull¹⁰. Enhver er en rik mann, som er vant med at penger løser problemer, men nå hjelper ikke formuen ham:

Enhver, det er et umulig krav .
Hva bryr vel jeg meg om gull og gave?
Hertug og greve, konge og pave,
Jeg sparer ingen, det er min plikt.
Lot jeg meg lokke av penger og slikt,
fikk jeg vel alle skatter i verden.
Men her må alle gå med på ferden,
uten å nøle, nå vet du beskjed (*Tre spill om Enhver* 1978: 131).

I dette skuespillet kommer det atter en gang frem at Døden bryr seg verken om penger eller stand, den er ubestikkelig. Den behandler alle likt, og i slikt henseende er den rettfærdig. Den er blind og døv for klager, og vil bare utføre sin gudegitte oppgave. Imidlertid er den ikke urimelig, så den går med på å gi Enhver litt ekstra tid til å klargjøre seg. Den lar likevel ikke sjansen gå fra seg til å komme med videre formaninger:

Akk, hvor lite du fatter;
Om du enn har din fulle forstand.
Du lot ditt liv løpe ut i sand.
Enhver må være beredt på døden (*Tre spill om Enhver* 1978: 133).

Atter en gang, blir memento mori-budskapet spredt. Dette er helt i samsvar med Dødens rolle i dødsdansen. Selv om Døden i skuespillet om *Enhver* er en allegorisk skikkelse på lik linje med de andre aktørene, handler den også etter Guds eget eksplisitte ønske. Den er Guds forlengede arm. Likevel farer Døden med sitt eget budskap: Alle må til enhver tid være forberedt på døden, for den kan ramme plutselig. Livet er ikke en gave man har fått for alltid. *Enhver* er en advarsel mot å prioritere løse verdier i stedet for de evige. Egenskaper som skjønnhet og styrke har ingenting å si når man står på dødens terskel. Det er dyd som til slutt verdsettes høyest.

Dødsskikkelsen i spillet om *Enhver* blir ikke beskrevet med nærmere fysiske karakteristika. Det er døden som tilstand som er makabert fremstilt. Døden er tilstede på et sekundært plan. Alle Enhvers kontakter lover at de vil følge ham til verdens ende, men når de hører at ferden går til graven nekter de å bli med lenger. Enhver frykter den biologiske død:

¹⁰ I *den gamle danske dødedans* mangler siden der døden snakker til handelsmannen.

Akk mine lemmer er tunge som bly
Ved tanken på nattens mørke og gru (*Tre spill om Enhver* 1978: 165).

Likevel har Enhver innsett sin skjebne. Han skal stå ovenfor Gud, men han har også erkjent at døden er en fysiologisk prosess:

Jeg legger først ned min pilgrimsstav
Når vandringen ender i denne grav.
Av jord er jeg kommet, til jord skal jeg bli (*Tre spill om Enhver* 1978: 166).

I de kjente dødsdansene som visuelt er i form av veggmalerier, kommer dødens fysiske karakteristika frem gjennom skjelettene som er viklet inn i dansen. Det makabre er en påminnelse om den døde kroppens forråtnelse, og det makabre aspekt ved døden virker frastøtende. *Skjønnhet* velger på dette punktet i skuespillet å forlate Enhver, for skjønnheten er ikke interessert i å smuldre bort. *Styrke* og *Klokskap* forsvinner også her. Enhver må innfinne seg med å legge av seg alle egenskaper som før har vært en ufravikelig del av livet:

Hvor alt er forgjengelig her i verden!
Skjønnhet, styrke og klokskap til like;
når døden kommer, må allting vike.
Så må jeg ene i graven vandre (*Tre spill om Enhver* 1978: 170).

I graven må han gå alene uten sine ytre egenskaper. Det er til slutt bare *Dyd* som er den som aldri svikter. Hun forklarer Enhver at "[S]kjønnhet, styrke, klokskap er tant og tøv. Frende og venn, de vil alle fare" (*Tre spill om Enhver* 1978: 172). Enhver må ved graven forlate alt som hører jordlivet til. I innledningen til *Tre spill om Enhver* påpeker litteraturhistorikeren Kåre Langvik-Johannesen at dette skjer fordi det bare er dyden som er av en evig verdi (Langvik-Johannesen 1978: 13). Enhver kommer frem til at det han i livet har verdsatt høyt betyr lite i døden. Han må legge av seg de egenskaper som han opp til dette punktet har oppfattet som positive. Døden er likevel ikke å anse som en fryktelig skikkelse i skuespillet, den er en moralsk figur som fungerer som en advarsel og som en opprettholder av balanse. Den er således også rettferdig, for på samme måte som i dødsdansen er budskapet at menneskene selv bestemmer hvordan de blir møtt av døden etter hvorledes de har levd sine liv. Folkloristen Ronald Grambo skriver:

En kan tenke seg at disse manende bilder vedrørende Dødens virksomhet skulle anspore til å beskikke sitt gods på forhånd og til å leve et rent og sedelig liv. Døden kan ventes når som helst, og den rammer både fattig og rik, høy og lav (Grambo 1989: 26).

Døden i *Enhver* er ikke en ond eller god skikkelse, den er et rent verktøy. Den manipulerer ingen, den utfører sin oppgave som i blinde, og den behandler menneskene i målestokk av hvorledes de har levd sine liv. Dette er motiver som også har vært aktuelle frem til vår egen tid. I tegneserien *Tango with Death* kommer motiver til syne som også var tilstedeværende både i dødsdansene og i *Enhver*.

Tango with Death av Ulf K.

Tango with Death, med undertittelen *Picture-Stories by Ulf K.* er en liten bok som ble utgitt på det belgiske forlaget Bries i 2001. Billedhistoriene ble første gang publisert av magasinet *Edition 52* under tittelen *Tango de la mort: Bildergeschichten von Ulf K.* Boken samler mange korte fortellinger som er selvbiografiske snutter, lykkelige og ulykkelige kjærlighetshistorier, skrekkhistorier og fortellinger om døden. Sistnevnte er samlet i kapittelet *Stories about Death*, som i denne sammenheng er det aktuelle å bruke fra boken. Kapittelet rammer inn seks historier der døden opptrer. Den antropomorfe dødsskikkelsen er i alle historiene fremstilt omtrent i samme visuelle form, i Ulf Ks karakteristiske strek.

Tango with death er en tittel som bringer tankene hen til dødsdansene. Selve tittelen er et eksempel på hva den franske teoretikeren og kritikeren Gérard Genette betegner som ”peritext”. Dette kan eksempelvis være elementer av en tekst, som titler og forsider (Allen 2000: 103). Tittelen *Tango with Death* er derfor en peritekst, fordi den språklig sett er en direkte referanse til *Dance of Death*, som er den engelske betegnelsen på dødsdansen. Å danse tango med Døden gir et mer intimt bilde enn det som langdansen med mange aktører impliserer, og boken som helhet gir også et preg av å bestå av forfatterens personlige betroelser og redsler.

I *Tango with Death* er dødsskikkelsen også et gjenskinn av tiden som går. Ulf K bruker sine tegneseriepersoner for å vise frykt for at det ikke vil være nok tid til alt det man skulle ha gjort. I boken er det mange symboler som er gjennomgående, og de som er mest brukt, er klokker, lommeur og timeglass. Timeglasset er i kraft av seg selv også et forgjengelighetssymbol. I J.C. Coopers symbolleksikon tolkes timeglasset dit hen at det illustrerer hvordan tiden og livet langsomt renner ut (Cooper 1993: 236).

THE DELAY



Illustrasjon VI: The Delay av Ulf K. (2001).

Av de fortellingene i boken som handler om døden, har jeg valgt ut *The Delay*, som tilhører tegneseriesjangeren novelle. I kapittel 3 valgte jeg å se tegneserier som ”bilder i sekvens, med eller uten tekst”. I denne fremstillingen er det nettopp bare bilder, og ingen tekst, som blir brukt for å beskrive handlingsgangen. Tittelen på historien viser til at den vil sirkle rundt en forsinkelse av noe slag. Det er tre aktører med: Døden, et skjelett med en spade og en navnløs mann.

Fortellingen formidler at Døden og dens hjelper er på jobb ute i felten. De venter utålmodige på kirkegården, men ingenting skjer. Døden må til slutt personlig dra og hente mannen som skal dø. Etter endt oppdrag kan han og graveren ta kvelden og slappe av på den lokale puben Ulf K.s dødsskikkelse er helt og holdent et kunstnerisk produkt basert på forfatterens fantasi, men likevel er den på samme tid også en mer universell fremstilling. Døden er et skjelett kledd i dress, med attributter som flosshatt og rose i knappehullet. Han er nærmest en parodi på en stereotypisk oppfattelse av en gammeldags begravelsesagent. *The Delay* er en historie med dobbel bunn. I fortellingen er det mange stemmer som kommer til. Først og fremst er tegneserien morsom, men den er samtidig et moderne *memento mori*. Bakenfor forfatterens ønske om å underholde er det et alvor å skue. Mannen som forsinker Døden og hans håndlanger i deres arbeid, er ikke forberedt på at hans tid er ute. Han sitter henført i sin egen verden. Han oppfører seg definitivt ikke korrekt for en mann som har nådd slutten av sitt livssløp. Han har verken gjort opp for seg eller klargjort seg for døden, og derfor blir også hans endelikt brutalt og lite verdig. Han blir hentet med makt av Døden, som ikke hører på noen bønn.

Det er klare intertekstuelle bånd mellom *The Delay*, dødssansene og *Enhver*. Et åpenbart moment å legge merke til, er den fysiske likheten mellom dødsskikkelsene i dødssansen og i tegneserien. Folkloristen Ronald Grambo skriver om Dødens fysiske karakteristika:

Det særegne, individuelle blir gjerne borte. Det er nok en forutsetning for at Døden som person kan erkjennes og opprettholdes over større geografiske avstander og under flere epoker (Grambo 1989: 27).

Fokusering på enkelte attributter og fysiske karakteristika fører til at dødsskikkelsens fysiske fremtoning er som klippet ut av de ikonografiske fremstillingene av døden i dødssansen. Gérard Genette gir denne intertekstuelle vinklingen betegnelsen hypertekstualitet. Han definerer hypertekstualitet som:

[...] any relationship uniting a text B (which I shall call the hypertext) to an earlier text A (I shall, of course, call it the hypotext), upon which it is grafted in a manner that is not that of commentary [...] (Genette, sitert hos Allen 2000: 107-108)

Med utgangspunkt i Genettes forståelse av begrepet blir tegneserien å regne som tekst B (hyperteksten), men dødsdansen blir tekst A (hypoteksten). Hypoteksten er den teksten som definitivt kan identifiseres som en signifikant hovedkilde for en annen tekst. Genettes hovedtese er at mening i hypertekestuelle arbeider er avhengig av leserens kunnskap om hypoteksten som hyperteksten imiterer (Allen 2000: 108). Tegneserien er derfor noe avhengig av leserens forforståelse av en dødsskikkelse, for at den skal oppnå full mening. I tegneserien har Døden blitt pent og sivilisert kledd, og dermed fått en mer individuell karakter. Likevel er det ikke til å unngå å se at det er den samme skikkelsen som opptrer. Tekstene som følger dødsdansen viser til en nærmest hånende død som brått kommer og tar liv. Forsøk på å diskutere med døden er fånyttet, og det er det samme motivet som også blir uttrykt i tegneserien.

Budskapet i *Enhver*, som i denne sammenheng også kan sies å være en hypotekst, er at døden plutselig kan ramme. Derfor er det viktig å være forberedt. Mannen i *The Delay* er ikke det, han har totalt oversett sin egen dødstime. Disse forskjellige representasjonene av døden er skilt av et hav av tid og kontekst, likevel blir altså historiene like og *memento mori*, ”husk at du skal dø”, ligger som en uuttalt advarsel i tegneserien.

Det er de intertekstuelle momenter som på et bevisst eller ubevisst plan gjør tegneserien logisk. I stor grad er det fremstillinger av dødsdanser som blir en primærkilde til inspirasjon for tegneserien. Leseren godtar det han eller hun får presentert, fordi dette ikke er absurditeter eller noe nytt syn på døden. Dette er så å si gammelt tankegods i ny innpakning. Det er ikke mulig å slippe unna døden, verken med unnasluntring, bestiktelser eller bønner. Dette motivet har også funnet grobunn i folketradisjonen, her representert med eventyr. I eventyret *Gutten med øldunken* fokuseres det til det ytterste på at Døden faktisk er en rettferdig skikkelse.

Gutten med øldunken (AT 332)

Folkloristen Virginie Amilien fremhever i sin artikkel ”Døden i de norske folkeeventyrene” (2002) at døden ofte er tilstedeværende i folketradisjonen, enten i direkte eller indirekte

sammenheng. I eventyrenes verden kan helten besøke dødsriker og snakke med gjengangere. Faren for å omkomme er også overhengende, både for helten i undereventyrene, og dennes hjelpere og motstandere. Med dette i betraktning forekommer allikevel opptredener av døden som antropomorf skikkelse forholdsvis sjelden (Amilien 2002: 39). Når Døden først dukker opp som aktiv aktør i eventyr og sagn, innehar den en definert rolle. I den følgende analysen skal jeg, med utgangspunkt i den russiske folkloristen Vladimir Propps teorier om eventyrets oppbygning, se på hvordan Døden beskrives i *Gutten med øldunken*, og hvordan fortellingens strukturelle oppbygning er med å påvirke dens opptreden.

Eventyrets hovedperson er som vanlig en ung mann – i undereventyr er dette nærmest en selvskreven regel:

Det var en gang en gutt som hadde tjent lenge hos en mann nordafjells. Denne mannen var en mester til å brygge øl; det var så urimelig godt at det ikke fantes maken til det. Da gutten skulle reise derifra, og mannen skulle betale han lønnen han hadde tjent, ville han ikke ha noe annet enn en dunk av juleølet (Asbjørnsen og Moe 2000: 450).

Gutten krever øl i lønn for et arbeid han har utført over lengre tid. Ølet er fastslått å være velsmakende, men bortsett fra dette er ingen andre særskilte egenskaper nevnt. Likevel er forståelsen av at ølet er av betydning for den videre handling, underliggende. Øltønnen er en signifikant detalj.

At helten drar ut i verden er som kjent noe av det første som skjer i eventyr. Vladimir Propp, fant frem til at det er 31 forskjellige funksjoner i eventyr, og regner nettopp dette trekket som å være funksjon nummer XI: ”Helten forlater hjemmet” (Propp 1971: 39). I eventyret kommer det ikke frem hvor helten kommer fra, så arbeidet må tolkes for å være ”hjemmet”. Helten legger ut på reise uten et bestemt oppdrag. Det blir ikke fokusert på hvorfor han gjør oppbrudd fra arbeidet, eller hvor han er på vei. Han har ingen prinsesse å redde eller magiske gjenstander å finne. Hans eneste egenskap er at han eier ei tønne med øl. Derimot har den ikke bare positive egenskaper:

[...] han bar den langt om lenge, men dess lengre han bar på øldunken, dess tyngre ble den, og så tok han seg til å se seg omkring, om det kom noen han kunne drikke med, så ølet kunne minke og dunken letne (Asbjørnsen og Moe 2000: 450).

Gutten møter på et problem. Tønna som han selv har krevd i lønn, viser seg å bli en tung bær, og den naturlige løsningen for å gjøre den lettere, er følgelig å drikke opp innholdet. Dette er

en handling som blir foretatt av ren nødvendighet og ikke på grunn av nytelsesaspektet. Likevel vil gutten prøve å gjøre det beste ut av situasjonen ved å skaffe seg selskap til den forestående oppgaven. Nettopp her kommer hans heltetrekk klarere frem. Han tar ikke til takke med hvem som helst som svirebror, og han er heller ikke redd for å si sin hjertens mening om dem han møter på sin vei, uansett hvor fornemme de måtte være. Selveste Vårherre må tåle å få avslag:

«Deg vil jeg ikke drikke med,» sa gutten; «for du gjør forskjell på folk her i verden og skifter retten så ulikt, så noen blir rike og noen så ringe; nei deg vil jeg ikke drikke med», sa han (Asbjørnsen og Moe 200: 450).

Dette er jo et skarpt utsagn. Underforstått kan det her leses inn en kritikk av religionen, som ikke er nok, når selv Gud ikke kan rette på urett i verden. Den neste som gutten møter er Fanden. Heller ikke ham er gutten villig til å dele sin velsmakende drikk med:

[...]*«du bare piner og plager folk, og der det er ulykke på ferde, der sier de støtt at det er din skyld; nei deg vil jeg ikke drikke med, sa gutten»* (Asbjørnsen og Moe 2000: 451).

At gutten ikke vil drikke med Djevelen er mer forståelig enn at han avviser Gud. Djevelen er det godes motsats, og det at han piner og plager folk er ikke annet enn hans rette funksjon.

Verken Vårherre eller Fanden ser ut til å ha noen innvendinger på vår helts unådige uttalelser. Han kan fritt reise videre med sin ettertraktede øltønne, uberørt av de celebre møtene. Så blir tønna så tung at gutten knapt greier å bære den, han begynner på nytt å se etter noen han kan drikke med. Langt om lenge møter han, helt i henhold til eventyrenes tretallslov, en siste person. Dette er en magert utseende kar som ”var så tørr og skranglet at det var et reint guds under at han hang i hop” (Asbjørnsen og Moe 2000: 452). Fremmedkaren presenterer seg som Døden. Dette er den eneste fysiske beskrivelsen som blir gitt av hans person i eventyret. Han er ikke et skjelett eller et mumifisert lik, slik Døden kan bli fremstilt i dødsdansene, men det er ikke langt unna. Med han vil gutten drikke, og han begrunner det med at Døden ikke gjør forskjell på folk. Han er rettferdig. I dette klinger ekkoet fra dødsdansen. Hvordan mennesket lever livet sitt, hvilken stand det tilhører, eller hvor mye rikdom hver enkelt har spiller liten rolle for døden, den kommer for alle uansett.

I eventyret mottar gutten gaver av Døden til gjengjeld for det gode ølet:

[...] når han kom inn til en syk, da skulle Døden støtt være der og syne seg for ham, og det skulle han ha som sikkert merke, at når Døden satt ved føttene, så kunne han frelse den syke med en helsedrikk fra kaggen, men satt han ved hodegjerdet, så gaves der verken hjelperåd eller helsebot for døden (Asbjørnsen og Moe 2000: 453).

Dette er i samsvar med Propps funksjon nummer **XIV**: ”Helten tar i bruk et magisk hjelpemiddel” (Propp 1971: 43). Gutten får en helt spesiell gave fordi han delte drikken sin. I følge undereventyrs struktur er det ikke annet enn en forventet respons fra Døden. Han blir på dette vis inkorporert i eventyrets persongalleri som en hjelper. Gutten bruker sine nyervervede evner godt. Han stiger raskt i ry og rang. Alt går følgelig bra helt til han blir utsatt for en fristelse han ikke kan stå i mot, nemlig prinsesse og kongerike: Den ytterste form for belønning i eventyrets fiksjonsverden. Han blir innkalt til en prinsesses sykeleie og ser straks at Døden sitter ved hodegjerdet. Gutten er helt klart en tradisjonell helteskikkelse, for han viser seg å være snartenkt og ikke tom for lure triks når det virkelig gjelder. Han snur resolutt senga slik at Døden blir sittende ved fotenden, så gir han prinsessen den helbredende drikken.

Her fraviker eventyret strukturelt sett en vanlig handlingsgang i undereventyr. Gutten vender seg mot sin hjelper og velgjører for å fremme sin egen sak. Dette bruddet blir enda mer markant siden Døden ikke er noen fiende i fortellingen, han er ikke noe troll som må utslettes. Han er der for å utføre sine skjebnebestemte oppgaver og han har til nå fungert som guttens hjelper. Likevel er helten underlagt Dødens vilje, han har bare fått visse evner til å helbrede ved hjelp av den magiske drikken. Han kan ikke gripe inn i liv og død, der er Døden enerådende. Når han likevel legger seg ut på å lure Døden, strider det imot alt i eventyrets strukturelle oppbygning. Virginie Amilien fremhever at det er uhørt at helten vender seg mot sin hjelper. Døden kan umulig tape, derfor er også forsøket på å lure den fåfengt (Amilien 2002: 40).

Døden krever guttens liv som pris for lureriet. Folkloristen Ørnulf Hodne mener at eventyret opprinnelig var en middelalderhistorie som formidlet at døden er uovervinnelig, men etter hvert har den blitt mer farget av eller beslektet med, eventyrtypen om helten som vinner over eller lurer Fanden (Hodne 1998: 53). Asbjørnsen og Moes variant har en slik positiv slutt: Gutten spør om han kan ”få lov til å lese ut Herrens bønn først” (Asbjørnsen og Moe 2000: 453). Døden går med på dette, men gutten vokter seg vel for å lese bønnen. Den askeladdlignende helteskikkelsen vinner således tid takket være sitt lureri, og kan derfor leve lenge på sin lykke med prinsesse og rikdom. Døden innhenter ham likevel til slutt, med sin

like smarte hevn; han henger opp en tavle med Fadervår over senga til gutten, som automatisk leser den når han våkner om morgenen.

Eventyrets oppbygning følger visse regler, og i følge disse reglene er det en selvfølge at helten må vinne. Døden blir introdusert som en rollefigur, men den er annerledes enn de andre velkjente aktører. Den har ingen naturlig plass i Propps *dramatis personae*. I eventyret kan ikke Døden tape. Dette medfører den naturlige konsekvens av at helten heller ikke kan vinne, selv med sitt mot og sin snarrådighet. Han har selv valgt Døden som sin hjelper fremfor de andre hovedpersonene i kristen tro. Dødens inntreden i eventyret skaper da en forvirring i det at helten selv dør.

Eventyret reflekterer også over at verden vi lever i, ikke nødvendigvis er en rettferdig verden. Folkloristen Arne Bugge Amundsen, mener at dette kan vitne om at eventyret kan ha eksistert i et samfunn der det var vanlig med store klasseskiller (Amundsen 1990: 6). Om livet er hardt og liten rettferdighet synes å skue, sitter man likevel igjen med vissheten om at det på slutten av livsløpet vil komme enten en belønning for lidelsene eller en straff for syndene. Den enkelte er i så måte selv ansvarlig for hvordan møtet med døden skal arte seg. Derfor er det faktisk døden som blir utpekt som et håp om at til slutt stiller alle, uansett klasse og stand, likt.

Oppsummering

I dette kapitlet har jeg satt fokus på mange ulike fremstillinger av døden i antropomorf skikkelse. Historisk sett kan *De tre levende og de tre døde*, dødsdansene, *Enhver* og *Gutten med øldunken* ha opprinnelse i den samme tidsperioden, men i denne sammenheng er dette ikke et stort poeng. Sammen er alle disse fremstillingene av Døden med på å danne et større bilde. Det handler ikke bare om dødsskikkelsens fysiske form; det handler om hvordan alle disse fortellingene kan si noe om dødens tilstedeværelse i menneskelig forestillingsverden.

Dødsdansens tema ligger sterkt opp mot historien *De tre levende og de tre døde*, men forskjellen er at her kommer ikke de døde for å hente adelsmennene, men for å minne dem på at deres dager også vil nå en ende. *Danse Macabre* i Guyot Marchands utgivelse, Holbeins dødsdans og *den gamle danske dødedans* er i form noe forskjellige, men de formidler det samme; døden kommer til alle og derfor er det viktig til enhver tid å være beredt. Skuespillet

Enhver kan også sammenlignes med tradisjonen rundt dødsdansene, forskjellen ligger her i at det bare er en aktør som møter døden. Sammenhengen mellom disse fremstillingsformene vil jeg betegne som intertekstuelle. Dødsdansen er særskilt en primærkilde for de øvrige fremstillinger. Det er også et klart forbindelsesledd mellom tegneserien *The Delay* og det øvrige materialet. Det meningspotensialet tegneserien har, må derfor sees i forhold til de tekstene jeg gjennomgikk ovenfor.

Disse visuelle fremstillingene og fortellingene jeg har analysert, er alle forankret i et kristent univers. Gud er den overordnede for alt og Døden er Guds tjener eller sendebud. Døden blir således en moralens vokter. Døden i dødsdansene, i spillet om *Enhver* og i eventyret *Gutten med øldunken*, kan sies å ha blitt tildelt rollen som en grensevakt. Den lover frelse og lykke til dem som følger de regler som er innsatt, og den lover fortapelse og evig pine til dem som har vært slepphendte med regelverket og henfalt til synd.

Den død som i den religiøse kontekst er å regne som en moralsk død, er farget av mange aspekter. Det tydeligste er først og fremst det makabre aspekt som dominerer i dødsdansene. Den nakne kroppens forråtnelse fungerer som en påminnelse om livets forgjengelighet. I tekstene som følger dansene, kommer det klarere frem at Døden ikke bare er en grotesk dobbeltgjenger, slik som sett i legenden om *De tre levende og de tre døde*, den er også et redskap som handler på Guds kommando.

I Holbeins dødsdans skildres Døden og dens offer parvis. Dette bidrar til oppfattelsen om at døden er en antropomorf skikkelse; en skikkelse som for så vidt er sin egen herre men likevel kan den ikke stå på egne ben uten kristenmoralen som overordnet ramme. Den religiøsmoralske dødsskikkelse opptrer også i eventyret *Gutten med øldunken*, men der er den også selvstendig. Hovedpersonen i eventyret utnevner Døden som den mest rettferdige i verden, uavhengig av Gud og Satan. Men religionen er likevel viktig i eventyret. Gutten som så dristig velger seg Døden som drikkepartner, gjør dette fordi han ønsker seg en rettferdig verden, og i hans øyne er det bare døden som kan yte den fullkomne rettferdighet. Hans utopi blir også hans undergang, siden han svikter sine egne idealer med sitt lureri. Hans avvik fra den moralske rettferdighetstankegangen og hans kamp mot skjebnen slår tilbake på han selv, og må naturlig nok straffe seg.

Ved å bruke Vladimir Propps teorier om eventyrs strukturelle oppbygning avsløres det også at *Gutten med øldunken* er en noe annerledes fortelling i denne ellers så stabile sjangeren. Eventyret viser at en antropomorf dødsskikkelse har hatt plass i en kollektiv folkelig forestillingsverden. Likevel synes det vanskelig for Døden å finne seg til rette i eventyrs velkjente struktur. Den er verken venn eller fiende, og den fungerer ut i fra et sett regler som tydeligvis synes overordnet eventyrenes.

Døden kan i all sin gru likevel oppfattes som en positiv figur på visse områder. Den er ikke et uberegnelig rovdyr. Det er en mening med det den gjør. Dens funksjon og inntreden i verden er forankret i religionen, og Gud er den høyeste instans som Døden svarer til. Døden selv kan sees som en vokter over god kristenmoral, for den enkelte vil til slutt høste som han eller hun har sådd, uansett rang og stand.

Kapittel 5: Den fryktelige død

There ain't worse than me in all of Hell

-Saint of Killers (*Saint of killers* 1998: 101)

Forestillingene om Døden som en aktiv handlende skikkelse er, som jeg viste i forrige kapittel, i stor grad forbundet med religion og den kultur som religionen hører til. Begrepene som går hånd i hånd med dødsskikkelsen er moral og synd. I det følgende kapittelet skal jeg sette fokus på fremstillinger av Døden som også er en del av et kristent meningsunivers. Motiver som var synlige i det tidligere omtalte materialet er også her til stede, men dødsskikkelsen har gått over fra å være en moralens vokter, til å bli en mer amoralsk og vill fremtoning.

Materialet jeg skal sette fokus på i dette kapittelet er stort sett skjønnlitterært. Først og fremst er en fryktelig dødsskikkelse blitt beskrevet av den engelske teologen, filosofen og dikteren John Milton i hans berømte verk *Det tapte paradys* (*Paradise Lost*). Videre er en slik amoralsk og fryktelig død å finne i tegneserien *Preacher* av serieskaperne Garth Ennis og Steve Dillon. Denne serien skal jeg da se i lys av *Det tapte Paradis*. I kunsten dukker også døden opp, og jeg skal se på dette med tanke på at døden er fryktelig.

Det finnes tydelige bånd mellom de forskjellige ytringene som utgjør kildematerialet i dette kapittelet, og derfor skal det underliggende teoretiske utgangspunktet for analysen ligge på at slike intertekstuelle relasjoner er tilstede på tross av et langt tidspenn.

Det tapte Paradis av John Milton

Dikteren og teologen John Milton ble født i London i 1608. Han studerte ved Cambridge og oppnådde tittelen Masters of Arts i 1632 (Schumacher 1998: 471). *Det tapte paradys* er Miltons mest kjente verk. Diktet ble publisert første gang i 1667 og den fulle tittelen lød; *Paradise Lost. A Poem Written in Ten Books*. Den norske oversettelsen forelå ikke før i 1993. Det er på grunnlag av denne utgaven, *Det tapte paradys*, den påfølgende analyse er gjort.

Boken er en klassiker å regne på lik linje med *Den guddommelige komedie* av Dante og *Iliaden* av Homer. I korte trekk forteller eposet om arvesyndens komme i verden. Milton beskriver fargerikt hendelsesforløpet fra hvordan krigen mellom englene i himmelen førte til at Satan og hans følgesvenner av engler ble kastet ned i Helvete, til hvordan Satan lokket Eva til å spise den forbudte frukten i Edens hage. Det overordnede tema er spørsmålet om menneskets frie vilje. Dødsskikkelsen i verket beskrives i bok II og bok X.

Diktet har siden utgivelsen vært gjenstand for mange diskusjoner og analyser med røtter i mange fagtradisjoner. Kirkehistoriker Jan Schumacher skriver:

Paradise Lost er blitt sammenlignet med et gigantisk museum over klassisk dannelse og den litterære tradisjon som rommes mellom Bibelens permer. Miltons episke dikt står på skuldrene til Homer, Vergil og Dante, og i likhet med dem vil han sammenfatte sin tids visdom. Han forutsetter disse forgjengerne, noe som gjør *Paradise lost* til et «lærd» dikt som har avfødt en hel «industri» av lærde kommentarer og fortolkninger (Schumacher 1998: 480).

I dette utsagnet ligger det allerede hint om at *Det tapte paradiset* er et verk som inneholder mange stemmer og diktet kan leses som en ytring som er i et dialogisk samspill med flere andre ytringer. I tillegg må det også påpekes at diktet ikke bare er lest av de lærde. Dets innhold er mer allment kjent, og som jeg skal vise lever diktets mytologi også videre i andre typer formidlingsformer.

Det tapte paradiset: Bok II.

Denne delen av diktet handler om at Satan har hørt et rykte om at Gud vil skape en ny verden og det holdes et råd i Pandemonium, hovedstaden i Helvete. Rådet kommer frem til at noen må oppsøke den nye verden med dens ferske beboere, enten for å drive dem ut eller for å få dem til å slutte pakt med de falne engler. Ingen vil ta på seg denne oppgaven, så Satan selv bestemmer seg for å dra. Han legger ut på sin lange ferd og ankommer etter hvert Helvetes porter. Han finner portene bevoktet av to selsomme skikkelser som malerisk blir beskrevet av Milton:

På begge sider satt en reddsom skapning;
den ene oventil en vakker kvinne,
hvis nedre halvdel endte i et uttall
av buktinger og folder, dekket helt
av skjell, en kjempeslange med en skarp
og giftig brodd. Rundt livet hadde hun
et kobbelt helved-hunder som, med kjæft

lik Kerberos, gjødde uten stans[...]
Den andre skikkelse, om skikkelse
det rett kan kalles, det som ingen har,
ei ledd, ei lem, ei legemsdel, om slikt
kan kalles stoff som skygge er – for hvert
av dem var øyensynlig begge – sort
som natten stod han der og fnysende
som ti furier, fryktinngydende
som selve helvede, han svingte høyt
et redde som spyd; på det som vel var hodet
satt der en tingest lik en kongekrone (Milton 1993: 62).

Disse to skikkelsene er allegoriske fremstillinger av henholdsvis synd og død. I ikonografien knyttet til dødsdansen ble den visuelle fremstillingen av en antropomorf død skildret som å være den døde kroppen i forskjellige stadier av oppløsning. Skjelettet som en dødsskikkelse er hos Milton byttet ut med en figur som er beskrevet som å være en uformelig masse. Døden har ikke lemmer, den består av et slags svart skyggestoff. Kunsthistorikeren Roland M. Frye hevder at dette er et bevisst valg fra Miltons side, når han ikke følger opp tidligere populære fremstillinger av døden. Bein og knokler utelates helt fra skikkelsens fysiske legeme, og selv om døden knapt har noen form, er den likevel ansett som fryktelig. Miltons litterære grep er å minimalisere de fysiske aspektene ved døden, og heller fokusere på å formidle dens skrekkelighet med et mer psykologisk artet grep (Frye 1978: 115). Den formløse død er på noen områder likevel forankret i tradisjonelle oppfatninger. Den er blitt utstyrt med attributter som er kjent fra eldre kunstneriske fremstillinger. Den er svart, den har et spyd og på hodet bærer den en krone. Spydet er en attributt som, ved siden av ljaen, ofte dukker opp i følge med døden. Ljaen er symbol for masseødeleggelse, mens spydet er et våpen som passer seg mer for individuelle mål ¹¹ (Frye 1978: 117).

Synden blir beskrevet som halvt kvinne og halvt orm. I Miltons univers er hun Satans egen datter som ble født ved at hun sprang ut av hans hode¹². Synden er også mor til døden som ble avlet fra et incestuøst forhold mellom henne og Satan selv. Døden slippes inn i verden, beskrives det i Bibelen (1. Mos 17:18), som en konsekvens av syndefallet, mens Milton påpeker en enda mer bokstavelig sammenheng mellom synd og død gjennom slektskapet. Døden er født av Synd og Satan, som er representant for alt ondt, er både dens far og morfar. I beskrivelsen av Synden bruker Milton flere øyenfallende detaljer enn han gjør angående dødsskikkelsen. Frye bemerker at underkroppen, som er en buktende slange, er en allusjon fra

¹¹ Tittelbladet til *Enhver* er også prydet med døden som angriper med et spyd.

¹² Et motiv som også er kjent fra gresk mytologi ved at Athene sprang ut av pannen til Zeus.

Miltons side til tidligere kunstneriske avbildninger av slangen i Edens have. Dette motivet ble i renessansen benyttet av kunstnere som blant annet Michelangelo og Raphael (Frye 1978: 120). Ved å flytte slangen fra Hagen til Helvete, sørger Milton for at hans beskrivelse av Synden blir knyttet til en større kontekst enn at hun bare skal være et monster.

Døden i *Det tapte paradiset* begynner å eksistere før menneskene faktisk erfarer død. Dens tilblivelse finner sted i en mytisk tid. Den trer i full kraft i og med syndefallet. Miltons død er ikke en naturkraft eller en biologisk prosess. Den er ikke et *memento mori*. Den er et uberegnelig og forferdelig vesen som ingen har kontroll over. Døden er, på samme måte som Satan og Synd, menneskenes store fiende, og sammen er denne sataniske familien et mørkt speilbilde av den hellige treenighet.

Når Satan ankommer portene til Helvete gjenkjenner han ikke Synd som datteren sin. Han ser bare to heslige skikkelser, men han lar seg likevel ikke skremme. Han gir døden komplimenter for dens fryktelige fremtoning, og ser på den mer med undring enn med frykt. Han blir deretter sint fordi vesenet blokkerer porten han så gjerne vil forsere. Døden på sin side frykter heller ikke Satan. Den truer ham og det oppstår munnhuggeri dem i mellom frem til Synd bryter inn og opplyser kamphanene at de alle tre deler et slektskapsbånd.

Forklaringen på Synds groteske og forvridde kropp som gjør at hun ikke blir gjenkjent av sin far, er Dødens fødsel. Hun var opprinnelig en svært vakker kvinne, et speilbilde av Lucifer slik han var i form av en fullkommen engel. Hennes fordums skjønnhet forsvant på grunn av Dødens fødsel:

Han brøt seg vei med vold og flerret opp
min buk; slik ble min underkropp forvridd
og misdannet - av redsel og av smerte.
Min fiende gikk frem ut av mitt skjød
og viftet med sitt morderiske spyd.
Jeg rømte straks min vei og ropte «Død»!
og hele helved skalv ved dette navn,
dypt fra dets huler gjenlød navnet «Død»! (Milton 1993: 66).

Døden kommer til verden ved å kjempe seg ut av Sydens legeme. Den tar slik kontrollen over sin egen tilblivelse og viser fra første stund at den er et brutalt monster. Den blir født som et fullt utviklet vesen; den er aldri noe barn og den er ikke avhengig av sin mor. Når Synden roper ut dens navn når hun flykter, resulterer dette i at Helvete skjelver. Selv om

Døden er et produkt skapt av det onde og har en naturlig plass i det ondes rike, blir den likevel fryktet av demonene i Helvete som i seg selv skulle være skrekkelige nok. Syndens lidelser slutter ikke ved selve fødselen, hun beskriver de videre hendelser:

Jeg flyktet, men han fulgte meg (skjønt mer,
det syntes meg, av brynde enn av vrede),
snart tok han meg igjen og trakk meg inn,
sin egen mor, i rått og skamløst favntak;
i denne voldtekt avlet han det kull
av udyr som snart omgir meg,
med uavbrutte hyl, du så det selv;
de unnfanges til stadighet, blir født
til stadighet, med uopphørlig kval
for meg, for når de lyster,
vender de tilbake til det liv som gav dem liv,
der gnager de min mave, deres føde [...] (Milton 1993: 66-67)

Udyrene eller ”helved-hundene” som fødes av Synd kan oppfattes å være synder som springer ut fra den første originale synd. Døden som voldtar er ikke et nytt motiv som Milton innførte i sitt diktepos. På 1500-tallet gjennomgikk oppfattelsene av en antropomorf dødsskikkelse på mange måter en transformering. Som før omtalt var døden på 13-1400-tallet symbolisert som delvis oppløste eller mumifiserte lik og nakne skjeletter. Dette ble spesielt uttrykt i dødsdansene. De dansende beinranglene kunne, som jeg var inne på i forrige kapittel, tolkes for å være dobbeltgjengere til de levende aktører i dansen. Dette kan videre settes i sammenheng med hva som blir uttrykt i *De tre levende og de tre døde*. Dødens rolle i disse fremstillingene var å advare mot en umoralsk oppførsel og minne om at døden kan ramme når som helst. Etter reformasjonen går så døden over til å bli en mer fryktelig skikkelse enn tidligere sett. Samtidig blir den også erotisk ladet. Den opphører å være en danser; nå angriper og voldtar den de levende. Historikeren Edward Muir skriver: ”He no longer quietly drew away his female victims but violently marked them, plunging his fingers into their sex to emphasize their vulnerability. Death had become a lecherous predator” (Muir 1999: 51). Døden ble et aktivt vesen, med en mer intim fremtredelsesform. Det makabre aspekt ved døden ble også overordnet i fremstillingene. I tillegg til å være fæl å se til, ble døden en utøver av voldelige og nedverdiggende handlinger. Dette mener den franske historikeren Phillipe Ariès skiller seg fra dødsdansmotivets, der døden knapt rørte ved de levende. Den spottet, truet og moraliserte, men den utøvde ikke fysisk vold i en slik forstand som nå beskrives (Ariès 1994: 56).

Hans Holbein den yngres dødsdans fra den samme perioden (1538), som ble omtalt i forrige kapittel, har for så vidt også inkorporert dette motivet. Her river og sliter Døden i sine ofre, som ikke lenger lydig vil følge med.

Det erotisk-makabre temaet ble et motiv som gjentatte ganger dukket opp i kunst og litteratur fra det sekstende til det attende århundre. Det var ikke bare døden som antropomorf skikkelse som ble morbid skildret, også andre typer av fremstillinger knyttet død og erotikk sammen (Ariès 1994: 57). Spesielt motivet med en ung, vakker jente som angripes av døden i form av et skjelett eller et råtnende lik, går igjen i denne perioden. Motivet tolkes av kjente kunstnere, deriblant Niklaus Manuell Deutsch og Hans Baldung Grien. ”Death and the Maiden” eller ”piken og døden” er den vanlige benevnelsen på disse maleriene innenfor denne spesielle motivkretsen.



Illustrasjon VII: Niklaus Manuell Deutsch.
Døden som landsknekt omfavner en ung kvinne (1517)

Nikalus Manuell Deutsch malte sitt motiv med piken og døden i 1517. I verket synes det å være en viss innflytelse fra dødsdansikonografien. Døden er fremstilt grotesk og makaber, fremdeles med hår på hodet og noen kjøttslintrer på beina. Den byr derimot ikke opp til dans,

i stedet involverer den piken i en voldsom omfavelse der han holder henne i et fast grep rundt nakken. Den tvinger til seg et kyss mens daudinghånda plasseres opp under skjørtet på jenta. Døden møter ikke motstand fra sitt offer. Hun virker resignert til sin skjebne. Budskapet er at døden kan ikke overvinnnes. Den kommer når tiden er inne og ingen kan flykte fra dens groteske favntak.

Dødsdansene var selvfølgelig også formidlere av en død som erfaringsmessig var å oppfatte som fryktelig. Budskapet var her likevel noe annet. Dødens funksjon ble som Ariès bemerker endret, for "[...] the former master of ceremonies has become a hunter of humans" (Ariès 1985: 180). Døden gikk over til å bli en reell trussel mot det enkelte individ, i stedet for å bare nærmest rituelte tiltale representanter fra de forskjellige sosiale lag i samfunnet. Ved å nå anse døden som en jeger eller et rovdyr, insinueres det at det pågår en kamp eller krig mellom døden og de levende. En kamp som døden alltid vil gå seirende ut av.

Bok II av *Det tapte paradys* avsluttes med at Synd åpner portene hun har blitt satt til å vokte. Satan forsetter på sin reise og han klarer å få inntreden i Paradys. I de følgende deler av diktet beskrives Adam og Evas tilværelse i hagen. De mottar besøk av erkeenglene Raphael og Gabriel som advarer om den forestående fare. Men Satan lykkes likevel, i form av slangen, å få Eva til å spise av kunnskapens tre. Dermed er arvesynden et faktum. Motivet med piken og døden kan også tolkes dit hen at det har inkorporert de to største konsekvensene ved syndefallet; døden og seksualiteten. Umiddelbart etter fallet oppdager Adam og Eva sin nakenhet og de opplever begjær for hverandre:

En ganske annen virkning fikk dog først
den falske frukt, den tente kjødets lyst [...] (Milton 1993: 278).

Dette var et motiv som også var kjent i middelaldersk dødsikonografi, Døden blir i perioden knyttet til erotikk og lyst. Døden blir en mannskikkelse. I diktets tiende bok omtales døden nok en gang.

Det tapte paradys: Bok X

Adam og Eva dømmes for at de har brutt forbudet mot å spise av kunnskapens tre. I Helvete fornemmer Synd og Død, som hittil har sittet ved portene, at Satan har nådd sitt mål. De vil ikke lenger vansmekte ved portene til Helvete, men vil heller følge Satan til menneskenes verden. Synd utbryter til Død:

O sønn, si hvorfor sitter vi dog her
og stirrer ørkesløse på hinannen,
når Satan, han som er vårt felles opphav,
har funnet trivsel i en annen verden,
og skaffet også oss, hans kjære avkom,
et bedre sted (Milton 1993: 293)?

Mor og sønn, Synd og Død er nå forent i et felles mål. Jorden er et forlokkende sted for dem. De brenner etter å oppfylle sin funksjon som nemesis for menneskeheten. Synd foreslår at de sammen skal lage en bro fra Helvete til jorden for å lette ferden. Døden deler villig Synds visjon:

«Gå du hvor drift og skjebne trekker deg,
jeg følger i ditt spor og finner nok
min vei; når du går foran, merker jeg
en duft av blod og bytte, stort og rikt,
og kjenner smak av død hos alt som lever;
jeg skal ei utebli ifra ditt verk,
men stå deg bi med samme kraft som din» (Milton 1993: 293).

Døden bekrefter her at den er i et slags avhengighetsforhold til synden. Den vil bistå henne fordi det gagnar dens egen sak. I diktet slipper Synden unna med voldtekten, hun beholder livet. Døden kan ikke fortære henne for den har erkjent at de trenger hverandre. Dødens overordnede mål i *Det tapte paradiset* synes å måtte tilfredstille en altoppslukende sult. Døden er derfor ikke lenger en moralistisk figur som skal skille mellom rett og galt. Dens formål er å fortære alt levende:

For meg, som plages av en evig sult,
er himmel, helved eller Paradis
det samme; best der byttet finnes størst,
og her, skjønt rikt, det synes altfor smått
for denne digre vom og slunkne kropp (Milton 1993: 304-305).

Dødens rolle tar mer form her enn tidligere i diktet. Den bryr seg ikke om hvem den tar, for den hungrer etter å slukke alt liv. Det vises ikke til at den tilhører noen bestemt side selv om Satan uttrykker at "[...] nu er det bevist at dere er av Satans ætt (Milton: 1993: 298)", når han ser broen som Synd og Død har bygd. Selv om døden fremstilles som en selvstendig figur er det likevel lagt sterke føringer på at den er ond. Den er et resultat av Djevelens misgjerninger. Døden er menneskenes straff for deres ulydighet. Dette gjør det logisk at Gud derfor ikke stopper Satan fra å sende mor og sønn ut i verden. Satan gir sitt avkom frie tøyler: "[...] om

dere to har styrke nok, da nær ei noen frykt for helveds store sak; dra ut, øv makt!” (Milton 1993: 298).

Døden er i *Det tapte paradys* en gjennomført ond skapning. Jeg skal nå vise hvordan innflytelsen fra Milton er blitt ført videre med utgangspunkt i tegneserien *Preacher*. *Det tapte paradys* og *Preacher* er resultater av en kreativ prosess gjort av individuelle forfattere i hver sin tid. Fremstillingene er først og fremst ren fiksjon. Likevel står ikke disse fiksjonsproduktene helt på egne ben. Teologen Milton fant sitt materiale i bibelhistorien og han brukte sitt episke storverk til å diskutere viktige teologiske spørsmål. Diktet som helhet handler om menneskenes valgmuligheter og den frie vilje. Døden hos Milton kan sies å være et redskap til å forklare store spørsmål. Dens fremtredelsesform og attributter er likevel forankret i kunst, litteratur og folkelige fortellinger.

Preacher av Garth Ennis og Steve Dillon

Tegneserien *Preacher* er gitt ut på det amerikanske forlaget DC Comics. Tegneserien består opprinnelig av 66 enkeltblader som ble gitt ut på månedlig basis fra 1995 til 2000. Disse ble fortløpende samlet i 9 bøker. I Norge ble den første boken med *Preacher* utgitt i 1997 av bladkompaniet under deres vignettt ”tegneserieroman”, og på norsk ble den oversatt til *Predikanten*.

Tegneserien er skrevet av iren Garth Ennis, og den er i hovedsak illustrert av Steve Dillon. Handlingen finner sted i et Amerika som er tydelig inspirert av gamle westernfilmer. Serien inneholder episoder som uttrykker en parodisk, amerikansk patriotisme. Inspirasjonskildene til serien er kommet gjennom film og annen populærkultur. Det er mange intertekstuelle momenter i serien, og uten *Det tapte paradys* ville *Preacher* vært en klart fattigere fremstilling. Jeg skal i det følgende avdekke det vev av meninger og forestillinger som knytter de to litterære produktene sammen, og som videre er knyttet til en folkelig og kristen oppfattelse av *the Grim Reaper*.

Preacher er en omfattende tegneserie bestående av mange fortellinger som bindes sammen med en rød tråd. Hovedpersonene er predikanten Jesse Custer, han kjæreste Tulip, og Cassidy, en vampyr med irske røtter. I tillegg til disse tre er det en rekke bipersoner, som blant annet engler, demoner, John Wayne og medlemmer av hemmelige sekter med konspiratoriske trekk.

Disse karakterene opptrer jevnlig fra seriens begynnelse til slutt. Fortellingen i seg selv er både blasfemisk og voldelig, men likevel smekkefull av svart humor.

Hovedlinjen som fortellingen beveger seg langs er predikanten Jesse Custers jakt på Gud. Dette skyldes at et vesen kalt "Genesis" har tatt bolig i Custer. Vesenet er frukten av en forening mellom en engel og en demon, og den bruker Custer fordi den selv ikke kan handle selvstendig. Dens fysiske form består av ren energi. En konsekvens av denne sammensmeltingen er at Custer får evnen til å tale "Guds ord", som medfører at alle kommandoer han gir, må avlydes. Genesis er en trussel mot Gud, derfor har den allmektige forlatt himmelen og gått i skjul. Jakten på Gud avslører etter hvert at han selv er langt i fra uskyldig i tilblivelsen av Genesis, han viser seg å være både manipulerende og hensynsløs i sin fremferd. I Himmelen skaper hendelsen panikk hos englene som hadde ansvaret for Genesis. De er tvunget til å gå til drastiske skritt. *Saint of Killers*, arvtager etter dødsengelen og Guds personlige leiemorder, blir sendt ut for å utslette Custer. Fortellingen ender til slutt med at det er Gud selv som blir drept.

Denne tegneserien er i denne sammenheng aktuell på flere måter. Den innehar tolkninger av to dødsskikkelser, og som jeg skal vise i det følgende, kommer det i serien til syne mange motiver som er kjent fra det eldre kildematerialet.

Døden med seksløperne: Saint of Killers

Saint of Killers er en figur som gjennomgående opptrer i tegneserien. Han blir også viet en frittstående fortelling med tittelen *The Saint of Killers*.¹³ Denne serien ble utgitt som fire enkeltstående blader i 1996. Fortellingen ble i 1998 inkludert i *Ancient History*. Denne boken samler såkalte spesialutgaver av *Preacher*. Dette er fortellinger som på forskjellig vis fraviker fra hovedhistorien.

Saint of Killers er en dødsskikkelse som skiller seg fra andre fremstillinger på et radikalt plan. Han var en gang en dødelig mann. Fortellingen *Saint of Killers* er således forklaringen på hvordan han ble utvalgt til denne rollen. I live var han en fryktet revolvermann med rykte på seg til å drepe alt han kom over. Smaken for mord fikk han under den amerikanske

¹³ Steve Dillon bidro ikke på denne utgivelsen, i stedet var det tegnerne Steve Pugh og Carlos Ezquerra som stod for illustrasjonene.

borgerkrigen. Handlingen finner sted etter denne. Hans tragedie, sier fortellingen, var at det fantes en kime av godhet igjen i ham. Denne kimen ble dyrket frem av hans kone og lille datter, som tragisk døde av feber fordi han selv aldri rakk frem til dem med medisin. Dette fordi han ble forsinket av en bande med kjeltringer. Som hevn gjør han et forsøk på å slakte ned banden men han ender selv opp med å bli drept. Dette er selvfølgelig bare begynnelsen på historien, for på grunn av alle sine synder ender han opp i Helvete:

He awoke on the road to Hell, a butchered corpse sat tall in the saddle, leading the sinners he had slain to perdition. The horse they'd killed two weeks before had waited for its master, grazing on the other side of life. It was as aimless and blind as the dead that followed him, requiring as they did some small direction, some pointing of the way.. for all their minds were gone. But his was not. His hate remained intact (*Saint of killers* 1998: 58).

Saint of Killers leder en prosesjon av alle han har drept på veien til Helvete, han er ikke som de andre synderne. Disse har mistet sin hukommelse og sin forstand, men selv erindrer han alt som har skjedd og alt han ønsker er hevn. Han rir mot Helvete lik helten som på slutten av en westernfilm rir inn i solnedgangen. Han har fremdeles på seg klærne han døde i. Disse er standard cowboybekledning med hatt og frakk etter mal fra 60- og 70-tallets spagettiwesterns. Grunnen til at han er fremstilt som en revolvermann, er forankret i serieskaper Garth Ennis' populærkulturelle preferanser. Forfatteren påpeker selv hvordan film og amerikanske myter om den stolte, ensomme cowboy har gjort inntrykk på han og inspirert ham i arbeidet med å skape en moderne western i tegneserieform. Han skriver i forordet til *Ancient History*: "The Saint of Killers story is a genuine western, in that its setting is that of the west, but it is told as a myth [...] The west portrayed is the real one taken to extremes [...] (*Ancient History* 1998: 4). Det er fra denne inspirasjonskilden at døden med seksløperne har sprunget ut. Mens han langsomt nærmer seg Helvete, underholder Djevelen et celebret besøk: "Not far away, the devil was losing at poker to the angel of death" (*Saint of killers* 1998: 61).

At Dødsengelen sitter i Helvete og spiller kort med djevelen kan virke merkelig siden engler er ansett å være Gud redskap. Dødsengelen derimot, er i kraft av sin oppgave, en aktør som er nærmest overordnet "vanlige" engler og demoner. Han kan fritt bevege seg i både Himmel og Helvete, fordi han følger de døde dit hører hjemme. I *Det tapte paradiset* hevder Døden at det spiller ingen rolle hvor den befinner seg i de forskjellige sfærer. Den er overalt der den kan ta liv. Litteraturhistorikeren Carl Fehrman påpeker at ordsammensetningen "Dødens engel" ikke finnes i Bibelen, men likevel er benevnelsen blitt allment kjent og godtatt. I billedkunst fra

tidlig middelalder finnes denne skikkelsen skildret med et sverd (Fehrman 57: 93). I *Preacher* er de samme attributter representert. Sverdet er, fremfor ljåen og spydet, engelens våpen. I Bibelen blir dødsengelen omtalt som ”herrens engel”. I Jesaja 36:37 står det: ”Så gikk herrens engel ut og slo ihjel 185 000 mann i assyrerens leir. Da folk stod opp om morgenen fikk de se alle de døde som lå der”. Dette er en ren nedslakting som har funnet sted på Guds kommando. Engelen i Bibelen er et dødbringende våpen, og engelen i tegneserien skal fungere på samme måte.

Døden som et fryktelig og umettelig vesen er også et motiv i billedkunsten. Døden kan vises i en vogn, som kjører over sine ofre fra alle samfunnsslag. Motivet kalles ”Dødens triumf”.



Illustrasjon VIII: Dødens triumf.

Illustrasjonen overfor viser en effektiv kvinnelig dødsskikkelse som ved hjelp av sin vogn får jobben gjort. Hun kjører ubesværet over en stor menneskemengde på sin vei som alle ender under hennes vogn. I tegneserien kommenteres det også på mengden av sjeler som skal innhentes.

Dødens engel er under sitt besøk i Helvete i et mørkt humør. Grunnen til dette, forteller han Djevelen, er at han har sett Guds planer for fremtiden. Ut i fra disse skal det bli svært mye å gjøre for dem begge. Spesielt i Helvete skal det etter hvert bli folksomt. Djevelen har vansker med å vise sympati: "What are you whining about? Look, it doesn't matter if you bring them to me or to HIM – you still gather the dead don't you? You get to do what you do" (*Saint of killers* 1998: 63). Engelenes rolle er å samle de dødes sjeler og bringe dem dit de hører hjemme. Problemet er bare at han ikke liker det han gjør. I Helvete får han en identitetskrise. Han begynner å stille spørsmål ved skaperens planer:

We were first, remember. HE created us before mortals. With us, there was never any need of a deathbringer. And then one day it's BANG: Sentient life on earth. Free will. You're all getting jobs. You're the angel of praise. You're the angel of morning. You're the angel of storms, and you at the back – yes you – you can be the angel of death. Centuries, Millennia, stalking battlefields, alleyways and bars, everywhere the bastards slaughter each other in their endlessly inventive ways.. You end up wondering what's the reason behind it all. What could HE have been thinking? (*Saint of killers* 1998: 64).

Dette utsagnet taler for at dødsengelen ikke er helt hjemme med sin rolle, i motsetning til djevelen mistrives han med sin gudegitte oppgave. Han er utbrent, sliten og lei. Djevelen og dødsengelen er oppslukt i sitt pokerspill til de plutselig merker en endring i Helvete. Det blir kaldere. Ennis har skapt et Helvete som består av uutholdelig varme og et evig flammehav. Dette er helt i samsvar med Miltons fremstilling som igjen henspiller på Helvete beskrevet av Dante¹⁴. I første bok av *Det tapte paradys* beskrives Helvete slik Satan møter det etter fallet fra Himmelen:

For fra sin lyse himmel kastet Gud
ham hodestups til redselsfull forbrenning;
han flakset brennende til helved ned.
Der skal han lenkes fast i evig ild,
fordi han trosset den allmektige (Milton 1993: 13).

¹⁴ Helvete er basert på Gehenna eller Hinnom-dalen der frafalne troende brente barn som offer til den hedenske guden Molok. I det gamle testamentet og senere jødedom ble Gehenna navnet på stedet der syndere ble straffet, altså Helvete (Bibelen 1978: 336)

Sitatet fra Milton og tegneserien samsvarer i synet på Helvete. Det er en tydelig intertekstuell linje mellom disse to ytringene som omhandler underverdenen.

I tegneserien skjer så det utenkelige, det blir kaldt i Helvete, flammene slokner og det begynner å snø. Dette er allusjon som viser til ordspråket ”ikke før helvete fryser over”, som referer til at noe er ansett for å være urealistisk eller umulig å gjennomføre.

Saint of Killers skaper kaos fordi han ikke kan følge naturlovene i underverdenen. Djvelen prøver selv å gjenopprette orden ved å fysisk piske vekk hatet fra mannen. Det eneste han oppnår er en skamfert kropp. Djvelen fortviler over sitt iskalde Helvete med porter som er fryst fast så synderne ikke kan komme inn. Han vurderer som siste instans å gi opp sitt domene siden det ikke lenger fungerer som det skal. Dødsengelen som har vært vitne til det hele forstår at det eneste den hatefulle mannen ønsker å gjøre er å drepe. Han ser sin sjanse og foreslår en byttehandel:

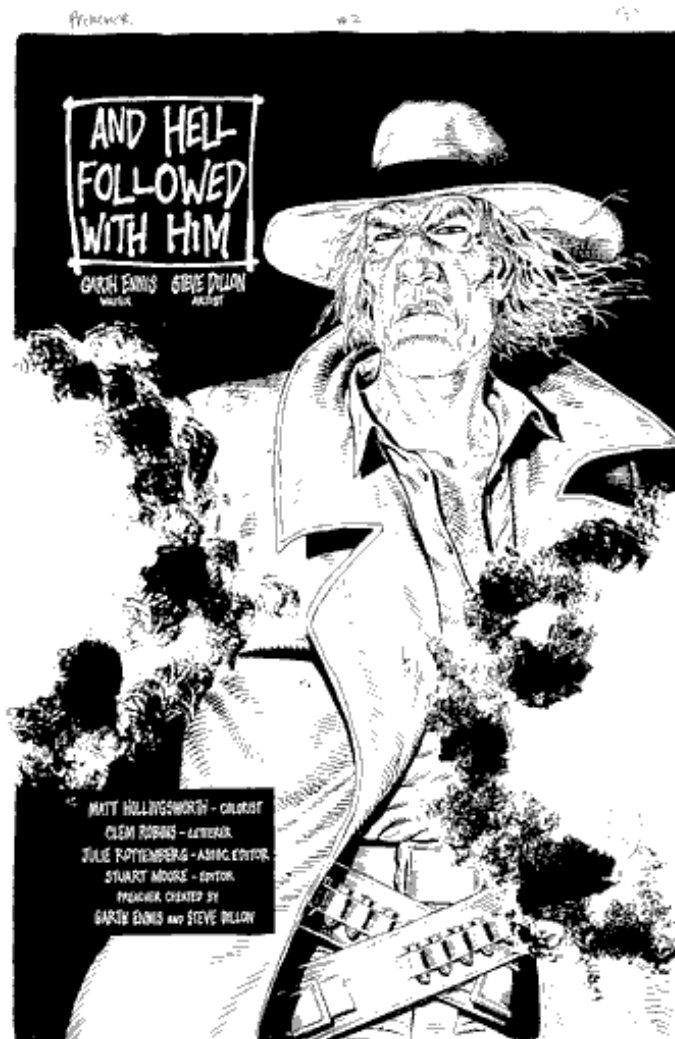
Angel of Death: If I could arrange for you to leave Hell...if you were able to go back from where you came from and take whatever revenge you saw fit...Would you in turn take on my work, in my place?

Saint of Killers: Meanin' What?

Angel of Death: You would become the deathbringer. You would be the patron saint of slaughter and assassination. You would kill for the lord and in his name... (*Saint of killers* 1998: 79)

Saint of Killers går med på denne avtalen. Likevel må noen justeringer gjøres før han kan dra ut igjen. Der Satan i *det tapte paradiset* er selve opphavet til døden, er også djvelen i tegneserien med å sette sitt personlige merke på Saint of Killers. Skadene han i frustrasjon og skrekk har påført det fysiske legemet må leges før den tvilsomme helgenen kan sendes ut av Helvete. Djvelen går i gang med nål og tråd for å reparere skadene så godt han kan. Dødsengelen oppgir sverdet sitt og det blir støpt om til to revolvere: ”The devil forged a pair of walker colt revolvers. These guns would not misfire, nor would their hammers fall on empty chambers. No shot they fired would miss its mark. No wound they gave would be anything but fatal” (*Saint of killers* 1998: 83).

Dermed er Saint of Killers et produkt av både guddommelige og djevelske krefter. I samarbeid har dødens engel og djevelen skapt en ny dødsskikkelse. En død som har fått visse regler som den må følge. Saint of Killers blir gitt muligheten til å vende tilbake til Texas hvor han ble drept for å ta sin hevn. Etterpå er avtalen at han skal dra til et sted som er gjort klart for han, der skal han sove mens hans skygge vil vandre på jorden og samle sjeler til de som dør en voldsom død. Avtalen sier også at han kan vekkes opp ved behov. Han har blitt Guds personlige revolvermann.



Illustrasjon IX: *Preacher:Texas.*

Saint of Killers i fullt utstyr. Tittelen, *And Hell followed with him*, henspiller på Johannes åpenbaring når døden som en av de fire apokalyptiske rytterne blir beskrevet: "[...] og dødsriket var i hans følge [...](joh.Åp 8:9). I denne sammenheng gir sitatet en dobbeltbetydning siden det også henviser til at Saint of killers kommer i følge med drap og kaos.

Saint of Killers får fritt dra ut av Helvete, og etter hvert som han nærmer seg portene, blusser flammene opp på nytt. Djevelen gleder seg stort over dette, litt for mye etter den nyskapte helgenens smak: Han snur seg, skyter og dreper djevelen. Det første møtet mellom døden og Satan i *Det tapte paradiset* endte også med at døden truer Satan med spydet. Døden er en del av den infernalske treenighet, men den handler ut fra egne premisser. Det hintes om at Døden til slutt vil bli Satans bane.

I den videre handlingen i *Preacher* beskrives Saint of Killers som nærmest umettelig når han først starter å drepe. På lik linje som Miltons død, er kvantitet et fremtredende moment. Saint of Killers er også en tvetydig dødsskikkelse. På den ene siden skal han fungere som en slags norrøn valkyrje som vandrer på slagmarker for å samle de dødes sjeler. På den andre siden skal han handle som Guds personlige leiemorder. Døden i tegneserien var altså planlagt å være Guds tjener og ikke en selvstendig skikkelse. Dette endrer seg utover i serien, fordi det avsløres at Gud selv har stått bak alle hendelsene som førte til undergangen for mennesket som var plukket ut til å bli ”mordernes helgen”. Familiens død og oppgjøret som fikk han drept var ledd i en større plan fra Guds side for å skape en slik villig tjener. Når Saint of Killers oppdager dette vender han sin vrede mot Gud. Han entrer himmelen, og dreper alle Guds engler. Deretter konfronterer han Gud selv og serien ender med gudedrap.

Serieskaper Garth Ennis har latt sin dødsskikkelse bli overordnet de høyeste religiøse instanser. I tegneserien skjer det derfor det utenkelige, Gud dør. Men også i *Det tapte paradiset* insinueres det at døden er overordnet alt annet. Døden truer Satan med spydet. Han har en krone som attributt. I Helvete er Døden den eneste som bærer dette symbolet på majestet og autoritet. Milton bruker et kjent visuelt hjelpemiddel for å vise at selv i Helvete har ikke djevelen den høyeste autoritet. Det er hans eget avkom som blir kronet til å være hans overordnede og dette kan tolkes dit hen at døden til slutt også vil tilintetgjøre han (Frye 1978: 117). Tegneserien strekker dette synet til det ytterste med at det er døden som sitter igjen som en slags seierherre på Guds trone. Han blir tegneseriens egentlige helt.

Oppsummering.

Døden har alltid vært fryktelig, men i dette kapittelet har jeg beskrevet dødsskikkelser som ikke bare er der for å moralisere eller hente den døde på oppdrag fra guddommelige instanser. Døden, slik den kunne bli beskrevet i perioden fra det sekstende til det attende århundre, var

en skikkelse som selv aktivt brakte død. Materialet i dette kapittelet har beskrivelsen av en antropomorf dødsskikkelse som fellesnevner, ellers er det av svært ulik art. Døden i *Det tapte paradiset* er beskrevet som en vill fremtoning. Den er ikke Guds lydige tjener og den adlyder særdeles ikke sitt djevelske opphav. Døden har en respektløs fremferd og kronen den bærer på hodet er en indikasjon på at den er helt sin egen herre, den har kongestatus. Synden er ikke i stand til å kontrollere Døden på noen som helst måte, selv om hun er dens mor. Fra første stund av sin eksistens tar den føringen. Døden er en skapning som hører det onde til. Den er født av Synd som resultat av blodskam og er uløselig knyttet til arvesynden. Dette er et poeng som også påpekes i dødsskikkelsen, for det var menneskenes første synd som i det hele tatt ble grunnen til dødens tilstedeværelse i verden.

I tegneserien *Preacher* kommer på nytt synden frem som forklaring på den antropomorfe dødsskikkelsens eksistens. Her skapes døden som et direkte resultat av sine egne synder. Saint of Killers er en ond figur, kimen av godhet han en gang hadde som menneske er forsvunnet når han inntreffer i rollen som dødsskikkelse. Felles for materialet jeg har presentert, er at døden er voldelig, og den er en *morder*. Den venter ikke tålmodig til tiden er ute for de levende. De andre dødsskikkelser som tidligere er omtalt, med unntak av eventyret *Gutten med øldunken*, er en slags utsendinger. De har andre funksjoner enn den ukontrollerbare døden.

Preacher skaper mening for leseren som gjenkjenner de mytologiske elementene serien presenterer. Den tar også på sitt vis opp teologiske spørsmål. Blant annet om den frie vilje, som også er et overordnet spørsmål i *Det tapte paradiset*. De intertekstuelle momenter er da også religiøst forankret. Himmelen, Helvete, Gud og Djevel gjør at fortellingen fungerer på visse gitte premisser.

Det er ikke godt å vite om forfatteren av tegneserien har lest *Det tapte paradiset* og har blitt inspirert av denne. Det man derimot kan fastslå med sikkerhet er at det faktisk er visse likhetstrekk fra det kjente eposet til stede i *Preacher*. Dette betyr at motivene i seriene er skapt av en som også må ha hatt en viss forståelse av denne formen for kristen mytologi. Leseren på sin side har også antagelig lagd seg et bilde om hvordan Himmel og Helvete ser ut, kanskje også basert på beskrivelser fra Milton eller fra andre beskrivelser enten det er tegneserier, litteraturklassikere eller renessansekunst.

Kapittel 6: Den moderne død

The angel of Death is a perky goth girl!

- *At Death's door* (Thompson 2003: 170)

Oppfatningen av en antropomorf død, enten den er et beinrangel eller en engel, har som jeg viste i de to foregående kapitlene, røtter i en religiøs verdensoppfattelse så vel som i menneskelig fantasi. I vår egen tid, som er preget av massemedier som fjernsyn og internett, finnes fremdeles den kuttekleddede ljåsvingende skikkelsen. Den har på mange måter tatt steget ut av den religiøse konteksten og spinner videre på egenhånd uten en overordnet kraft som oppdragsgiver. I moderne tid synes det å oppstå nye myter om døden, der andre aspekter enn det som tidligere er sett, kommer til.

I dette kapitlet skal jeg se på eksempler på fremstillinger av døden i nyere tid fra midten av 1700-tallet og frem til i dag. Deriblant hvordan den tyske dikteren og litteraturkritikeren Gotthold Ephraim Lessing i 1769 oppfattet den antropomorfe døden. Jeg skal sammenligne funn, som tidvis bryter med dødsskikkelser som allerede er omtalt under kategoriene ”den rettferdige død” og ”den fryktelige død”.

Hovedvekten av den kommende analysen ligger på utdrag fra mange forskjellige tegneserier. *The Sandman* av Neil Gaiman er i denne sammenheng særdeles aktuell. Fra hans serieunivers har jeg valgt ut den frittstående fortellingen *Prisen for et liv* og informasjonsbrosjyren *Døden snakker om livet*. I tillegg til overordnede teorier om intertekstualitet, skal jeg her overføre den russiske folkloristen Vladimir Propps klassiske teorier om funksjoner og roller i undereventyr på tegneserien *Prisen for et liv*, for å se om hans metode er fruktbar å bruke på et moderne medium. Jeg skal også se på fortellingen *At Death's Door* av Jill Thompson, som igjen er basert på *The Sandman*. I tillegg skal jeg se på utdrag fra humorseriene *Ullkorn* av F'Murr og *Hinsidige bar og grill* av Ivan Emberland og Øyvind Sveen. Disse tegneseriene er interessante fordi de også kan sies å være med på å risse opp konturene av den antropomorfe dødsskikkelsen, slik den blir oppfattet i vår egen tid.

The Sandman av Neil Gaiman m.flere

Den engelske forfatteren Neil Gaiman (f. 1960) har gitt ut flere romaner, både for voksne og barn, som kan sies å tilhøre fantasy-sjangeren. Han er likevel mest kjent for tegneserien *The Sandman*, som har blitt til i samarbeid med et tjuetalls illustratører, håndtekstere og fargeleggere. *The Sandman* er kritikerrost, og har vunnet flere prestisjetunge priser. Serien har også blitt gitt noe av æren for å ha etablere tegneseriemediet som kvalitetslesning for voksne. Den er gitt ut av det amerikanske forlaget DC og er en serie som hører til i sjangeren ”tegneserieroman”.

Tegneserien ble gitt ut som en månedlig publikasjon i tidsrommet mellom desember 1988 og mars 1996. På grunn av seriens stadig økende popularitet ble den også utgitt i såkalte ”sammlere”¹⁵. Butikker som spesialiserer seg på import av tegneserier har gjort det mulig for lesere utenfor USA å følge med på serien. I Norge har Bladkompaniet¹⁶ sporadisk gitt ut deler av serien i forskjellige sammenhenger.

The Sandman er en tegneserie på rundt to tusen sider. Persongalleriet er stort og seriens mest markante hovedpersoner er en søskenflokk som er personifiseringer av menneskelige egenskaper og ideer som drøm (Dream), drift (Desire), delirium (Delirium), desperasjon (Despair), skjebnen (Destiny) og død (Death)¹⁷. Døden blir fremstil som en søt jente, og hun er også en av seriens mest populære figurer.

Death debuterte første gang i fortellingen; *The Sound of Her Wings* som er det åttende bladet i serien. Gaiman hadde som intensjon med sin tolkning av døden å snu alle oppfatninger leserne måtte ha om en antropomorf dødsskikkelse. Han forklarer tanken bak Death:

If you look at the numerous anthropomorphic representations of Death over the years, you'll find that most of them are scary, humorless, implacable people who you really wouldn't want to spend time with. [...] So I thought it would be fun to turn expectations upside down, and provide some contrasts as well, by making Death small, funny, cool, and nice (Bender 1999: 239).

¹⁵ Dette er utgivelser som samler alle tegneseriebladene som utgjør en lengre historie. I dette formatet kan en fortelling fortrekke seg over et par hunder sider, og tar derfor mer form av en roman enn et tegneserieblad.

¹⁶ Bladkompaniet, er ved siden av Egmont, det forlaget som satser mest på månedlige bladutgivelser. Titler som *Tommy og Tiger'n*, og *Pondus* hører til i stallen.

¹⁷ Jeg skal i det følgende holde meg til seriefigurens originale navn som er *Death*. I de norske utgavene av *The Sandman*, er navnet ganske enkelt oversatt til Død.

Gaiman anser fremstillinger av døden for å være negativt betonte. Han vil derfor skape nye aspekter ved døden, som at den er morsom og hyggelig. Døden skal i Gaimans visjon besitte en særegen personlighet. Dette er et langt skritt fra det upersonlige skjelettet som dukket opp i middelalderens Europa.

The Sandman er en tegneserie som blander mange sjangere. Den inneholder skrekkelementer og rene fantasysekvenser, samtidig som den beveger seg både i fortid og nåtid. Tidvis gir den også inntrykk av å være forankret i den virkelige verden gjennom realistiske skildringer. Serien kjennetegnes av Gaimans evne til å trekke inn referanser fra blant annet verdenshistorien og kjente litteraturklassikere, samtidig som han også bruker religiøse og mytologiske elementer. Ulike aktører som de norrøne gudene Tor og Odin, den egyptiske gudinnen Bast, kristendommens Lucifer og dikteren William Shakespeare opptrer med den største selvfølgelighet i serien. Forfatteren velger bevisst å spille på leserens gjenkjennelsesevne og han bruker således aktivt intertekstualitet som et virkemiddel.

Prisen for et liv: En strukturanalyse

The Sandman ble etter hvert så populær at det ble utgitt såkalte spinn off-serier¹⁸, også kalt miniserier. I to av disse miniseriene, oversatt til norsk som *Prisen for et liv* og *Dette er livet*, var det nettopp Death-karakteren som ble hovedpersonen. Disse fortellingene prøver igjen å avsløre nye sider ved dødsskikkelsen med utgangspunkt i at døden skal være noe annet enn beskrevet i den øvrige tradisjonen. Den ytterste konsekvens av dette er at døden blir menneske:

En dag hvert århundre ikler Døden seg et jordisk legeme, for bedre å kunne forstå de liv hun tar og for å kjenne forgjenglighetens bitre sting: det er prisen hun må betale for å være den som skiller de levende fra alt som har vært før, og alt som kommer etter (Gaiman 1997, kap 3: 3).

Det er den unge jenta Didi i tegneserien *Prisen for et liv*¹⁹, som er dette århundres inkarnasjon. Serien er skrevet av Neil Gaiman og illustrert av Chris Bachalo, Mark Buckingham og Dave McKean. Didi hevder åpenlyst at hun er selveste døden. Lesere som tidligere har stiftet bekjentskap med Gaimans tegneserie *The Sandman*, gjenkjenner henne

¹⁸ Historier som er bygd på det samme universet men som for øvrig ikke har noe med hovedfortellingen å gjøre.

¹⁹ På originalspråket heter serien "The High Cost of Living". Den ble utgitt i 1993, den norske utgaven kom i 1997.

uten problemer som Death. Sexton, en ung gutt som møter henne, har større vansker med å tro på dette. Likevel ender han opp med å tilbringe dagen i hennes selskap.



Illustrasjon X: Death som menneske.

I *Prisen for et liv* er illustrasjonene realistiske og virkelighetsnære. Døden bærer her sin viktigste attributt: Ankh-korset. Handlingen i serien er også sentrert rundt dette spesielle smykket.

I lesningen av *Prisen for et liv*, som er en tegneserieroman, legges det først og fremst merke til dødens sjarmerende fremtredelsesform. Gaiman beskriver en dødsskikkelse som elsker livet. Dette blir eksemplifisert med at hun viser enorm entusiasme over selv de mest hverdagslige ting. Det mest fantastiske for henne kan være å spise et eple eller høre en sang.

Ved en nøyere gjennomlesning stiger også andre trekk ved serien frem. Tegneserien er en selvstendig tekst, og selv om den er skjønnlitterær, er den likevel aktuell for folklorister med interesse for struktur og motivanalyse. Grunnen er at i denne historien synes det å finne mønstre som den russiske folkloristen Vladimir Propp har isolert i sine funn av roller og funksjoner i eventyr. I boken *Morphology of the folktale* beskriver han 31 funksjoner som kan

opptre i undereventyr²⁰. Metoden er også fruktbar i denne sammenheng for å utkrystallisere motiver i tegneserier. Jeg skal overføre hovedtrekk fra hans metode i analysen av tegneserien *Prisen for et liv*. Dette for å avdekke at det i moderne fortellerform fremdeles kan finnes et mønster på samme måte som i eventyrene. Dette gjør det videre fruktbart å sammenligne eventyret *Gutten med øldunken* med tegneserien.

Jeg ser det ikke som et poeng å påpeke alle funksjoner som måtte samstemme mellom denne fortellingen og Propps funn av funksjoner i eventyr. I stedet vil jeg bare fremheve at det finnes elementer i fortellingen som kan knyttes til den strukturen Propp hevdet undereventyr har. Det er umulig å si om dette er planlagt fra forfatterens side eller er tilfeldig. Hovedpoenget er at referansene faktisk finnes i teksten.

Den første funksjon i serien som samsvarer til den i eventyrene, er funksjon nummer I: "Et familiemedlem forlater hjemmet" (Propp 1971: 26). Fortellingen starter med at unggutten Sexton en varm sommerdag blir jaget ut av familiens leilighet fordi hans maniske mor bestemmer seg for en litt forsinket vårrengjøring. Dette medfører at han møter heltinnen, Death, som også har beveget seg langt hjemmefra. På denne ene dagen hun skal bevege seg blant de levende, blir døden likevel gjenkjent av en gammel heks og uteligger, Gærne Hettie. Hun er "oppdragsgiveren" i fortellingen og vil at Didi skal finne hjertet hennes som hun har gjemt, men husker ikke hvor. Hun forklarer at grunnen til at hjertet er gjemt, er fordi dette er jo tradisjon. Gærne Hettie kommer selv med forslag på hvor hun kan ha lagt det:

Kanhende skjulte jeg det i et andeegg, og egget i en and, anda i en brønn og brønnen i et slott og slottet er bevoktet av hundre ildsprutende drager... (*Prisen for et liv* 1997: 2)

Hjertet som oppbevares utenfor kroppen er et velkjent motiv så vel i internasjonal sammenheng, som på hjemmelig arena. Motivet finnes i eventyr nummerert etter Aarne og Thompsons klassifiseringssystem som AT 302: "*The ogre's (devil's) heart in the egg*" (Hodne 1984: 62). Dette formularet som Gærne Hettie kommer opp med, klinger derfor kjent for mange lesere. I *Asbjørnsens og Moes samlede eventyr* finnes dette motivet i fortellingen *Risen som ikke hadde noe hjerte på seg*, der avslører risen til kongsdatteren han har bortført, hvor hjertet hans befinner seg:

²⁰ Se kapittel 2.

«Å, du er ei tulle,» sa risen; «der hjertet mitt er, der kommer du aldri!» «Men det var da rart å vite hvor det er henne likevel,» sa prinsessa. Ja, så kunne ikke risen berge seg lenger, han måtte si det. «Langt, langt borte i et vann ligger ei øy,» sa han; «på den øya står en kirke; i den kirken er en brønn; i den brønnen svømmer en and; i den anda er et egg, og i det egget – der er hjertet mitt, du» (Asbjørnsen og Moe 2000: 88).

Etter norske forhold er eventyret også kjent som *Gutten som gjorde seg til løve, falk og maur*. Det at motivet igjen dukker opp i tegneserien, er et derfor et typisk intertekstuelte fortellergrep. Ut i fra eventyrenes formelstruktur er det, som Gærne Hettie så riktig påpeker, en tradisjon å oppbevare hjertet utenfor kroppen. Med dette oppdraget i hende blir Didi derfor en slags ”askeladd” som må ut i verden for å løse et tilsynelatende umulig oppdrag.

Historien har også en skurk, dette er en underlig figur kalt Eremitten. Han er ute etter å stjele ankh-korset til Didi som han mener besitter store magiske krefter. Leseren får ikke vite mye om han, bortsett fra at han har nådd en unaturlig høy alder og kan mer enn sitt Fader Vår. Jeg har i de foregående kapitlene fokusert på at døden har hatt visse attributter. De vanligste har vært ljå, pil og bue, timeglass, spyd og sverd. I tegneserien er dødsskikkelsen ikke utstyrt med slike redskaper. Hennes attributt er i stedet ankhen. Den er opprinnelig et egyptisk symbol for liv. Gaiman og illustratøren Mike Dringenberg valgte dette symbolet på grunn av paradokset med at Death bærer symbolet på livet.

Eremitten bruker magi å finne ut hvor Didi befinner seg. Dette samsvarer til punkt **IV** i Propps eventyrmorfologi: Skurken gjør et forsøk på rekognosering. Rekognoseringen har som mål å finne lokaliseringen til noe eller noen (Propp 1971: 28). Videre kommer punkt **V** i Propps oppsett: Skurken informasjon om sitt offer, her får Eremitten ved hjelp av sin magi informasjon om Didi og ankh-korset hennes. Han sender ut sin hjelpegutt, Theo, for å lure henne med seg så han kan stjele ankh-korset. Dette fordi han mener det besitter sterke krefter. Dette er i samsvar med Propps punkt **VI**: Skurken prøver å lure sitt offer for å ta kontroll over ham eller hans eiendeler (Propp 1971: 29). Didi tror på Theo når han sier han vil ta henne med på en kul fest, dette er i henhold til Propps punkt **VII**: Offeret gir etter for narreriet og hjelper uvitende sin fiende (Propp 1971: 30). Eremitten stjeler således ankh-korset og stenger Didi og Sexton inn i et tomt lagerlokale.

Det ender med at Didi og Sexton med Gærne Hetties hjelp klarer å flykte fra Eremitten. De får også hjelp av innehaveren av en kafé som gjemmer dem, han inngår i persongalleriet som en ”hjelper”. Når dagen er over, dør Didi. Det paradoksale er at nettopp hennes død blir den

fullkomne seier over Eremitten, som ikke lenger kan nå henne. Didi vender således tilbake til sin opprinnelige og udødelige form som Death. Dette kan gå inn under Propps funksjon punkt **XXIX**: Helten blir gitt et nytt utseende.

I eventyret *Gutten med øldunken*, dør også helten. Dette er en naturlig konsekvens av at han prøvde å sette seg opp mot Døden. Hans død var derfor en straff. Dette eventyret er interessant fordi det fraviker det strukturelle systemet påvist av Propp. Døden er en aktør i fortellingen som skaper forvirring i strukturen. Dette grunnet at den ikke har en plass som aktør i eventyrets *dramatis personae*. Tegneseriens likhet med *Gutten med øldunken* er derfor slående på det vis at Didi som er heltinnen, på samme måte som gutten som prøver å narre døden, til slutt må dø. Døden i denne serien er beskrevet som en skikkelse som må stole helt og holdent på seg selv. Uten noen forbindelser til overnaturlige og høyere makter er hun blitt fullt ut en selvstendig og sekularisert skikkelse. I tillegg er hun en moderne jente, med en tenårings behov for spenning og moro.

De funn av motiver jeg har kommet frem til ved å overføre strukturanalyse på tegneserien, forteller mer enn at det faktisk forekommer likheter. Når den overordnede handlingen dekonstrueres ned til de enkelte punkter, avslører disse at det finnes momenter i tegneserien *Prisen for et liv*, som også opptrer i mange undereventyr. Tegneserien må derfor regnes som å være intertekstuell på flere plan enn bare det isolerte eksemplet med en atypisk dødsskikkelse, som er et enkeltlement som igjen kan sammenlignes med tidligere funn i kunst, litteratur og folketradisjon. Denne sammenligningen har også avslørt at forfattere av populære media, som for eksempel tegneserier, lar seg inspirere av mer tradisjonelle fortellerstrukturer, og bruker disse i sammenhenger der de blir et poeng i seg selv.

Filosofen Martin Barker hevder at Propps formbegrep er viktig når en undersøker strukturer i moderne medier. Tegneseriens narrative struktur er ikke tilfeldig, for fortellingens form er allerede til stede i produsenten, mener Barker. Tekstens form er således en slags ”avtale” mellom produsent og leser om hvordan teksten skal posisjoneres og leses. Tekstens mening kommer frem i relasjonen produsent og tekst, samt leser og tekst (Barker 1989: 133). Derfor er det ikke så underlig å møte på de samme funksjoner i eventyr og i tegneserier.

Døden snakker om livet

Death-figures kjendisstatus har også blitt benyttet på helt andre områder enn det man skulle tro angikk en dødsskikkelse. I den norske utgaven av den frittstående fortellingen *Prisen for et liv*, er det med et lite tillegg på seks sider kalt *Døden snakker om livet*. Den ble først gitt ut som vedlegg til flere titler på forlaget DC i 1993. Den ble så populær at den senere ble trykt opp som en egen informasjonsbrosjyre. Her legger Death løst og ledig ut om tilfeldig sex, kondomer og faren for spredning av kjønnssykdommer. Hensikten med brosjyren er å informere om HIV og formidle hvordan kondomer er et viktig våpen i kampen mot sykdommen. Death utfører jobben med den største naturlighet og enkle virkemidler:

Livet – og ikke tro at **jeg** er den første som trekker sammenligningen – er som en sykdom: Seksuelt overførbart og med dødelig utgang. Det er jo i og for seg sant nok. Jeg mener, hadde det ikke vært for sex, ville det ikke vært noe **liv**. Men når den livsgreia først har begynt, er det en del ting du bør vite. Det er derfor **jeg** er her i dag. Det dreier seg om informasjon. Hvis du gidder å følge med, kan det øke sjansene dine for å leve litt lenger – femti, seksti år kanskje, hvis du har flaks (*Prisen for et liv* 1997: 97).

Det er så langt det er mulig å komme fra Miltons beskrivelse av døden som et fryktelig og umettelig vesen. I *Døden snakker om livet*, er dødens hensikt å forebygge dødsfall. Det fungerer at hun er ansiktet utad i kampanjen, når leserne er inneforstått med hvem hun er. Det ligger en tyngde i det tegneserien formidler, siden det er døden selv som informerer. Death er en seriefigur med høy kjendisstatus, den hyggelige jenta blir også mangfoldiggjort gjennom mange sekundærprodukter som for eksempel trykk på klær og krus, som filledukke og actionfigur, og hun pryder også store plakater som fansen kan henge på veggen. Death blir således gjennom slike virkemidler, markedsført på et bredere plan enn bare gjennom tegneseriene. Informasjonsbrosjyren gir Death en helt spesifikk rolle, hun blir her en livredder. En annen konsekvens med denne opptreden er at hun motsier sin egen funksjon, hun skal med ett redde liv, ikke ta det.

Death minner altså lite om en tradisjonell død slik den blir forestilt som en dyster figur, skjult under en munkekutte. Sett bort fra at hun blir gitt en livreddende rolle, ligger den største forskjellen mellom denne serien og andre fremstillingsformer, i det faktum at døden er søt. I kapitlene om den rettferdige død og den fryktelige død beskrev jeg skikkelser som i stor grad kan sies å ha et lite appellerende ytre. Å gjøre døden fysisk tiltalende er likevel ikke et så

dramatisk grep som man umiddelbart kunne tro. I det brede materialet der døden opptrer, finnes det fremstillinger av mer tillitsvekkende skikkelser. Dette kommer også til syne i romantisk billedkunst.

Dødens genius

I overgangen fra opplysningstid til romantikk, er det på forskjellig vis og på flere plan, tydelig å se at det skjer gradvise endringer i holdningen til døden. Historikeren Philippe Ariès skriver i sin bok *Western Attitudes toward Death*, om ”the romantic death” (Ariès 1994: 58). Dette begrepet omfatter holdninger til døden som særdeles kom til uttrykk i den romantiske litteraturen. Her finnes det eksempler på at døden ble glorifisert og beundret. Han mener at dødsfascinasjonen er en sublimering fra den erotisk-makabre fanatismen fra den foregående periode (1600-tallet), som jeg også henviste til i forrige kapittel (Ariès 1994: 61). Den svenske litteraturviteren Carl G. Fehrman, hevder på sin side at noe av årsaken til transformeringen av forestillingen om døden, lå i at det gamle dødsdansomotivet, der døden var et makabert skjelett, kolliderte med romantikkens idealer som satte skjønnhet i høysetet. Skjelettet ble derfor ikke lenger velkomment i den nye poetiske billedfantasi som kom i følge med romantikken (Fehrman 1957: 41).

Den antropomorfe død har hatt en lang levetid. Historisk sett kan sporene følges tilbake til antikken og de gamle grekerne. Da ble den ikke avbildet som et skjelett. I stedet ble døden personifisert som Thanatos. Han er tvillingbror til Hypnos, personifiseringen av søvnen, og sønn av Nyx, som er natten. Thanatos er nevnt at Hesiod og Homer, men utover dette har han faktisk ingen fremtredende plass i den greske litteraturen (Grambo 1989: 19). I den vestlige kulturs kunst og litteratur er det rimelig å forvente at det finnes spor av sterke dominerende myter som de bibelske og de klassiske. I årene fra ca 1770-1830 utkrystalliserte nyklassisismen seg som en retning innen den romantiske perioden (Aschehoug og Gyldendals store norske leksikon 1980: 67). Det var særlig romersk og gresk antikk som vekket interessen hos datidens poeter og kunstnere. Antikken ble et ideal for den moderne romantiker. Slik bruk av kulturell intertekstualitet medførte at Thanatos, den antatte greske personifiseringen av døden, fikk en renessanse. Karl Guthke fremhever at Døden som en vakker yngling, ikke er truende eller farlig. (Guthke 1999: 33). I den tidlige prosessen med arbeidet på *The Sandman*, synes det også som Neil Gaiman hadde forestillingen om den greske Thanatos i mente,

Gaiman assosierte døden og søvnen som brødre, og i *Sandman* er de mest populære figurene personifiseringene av drøm og død:

[...] I sat down and started jotting down stream-of-consciousness ideas and phrases. The first thing I wrote was "Gates of Horn and ivory", then followed by "brother to Death." I then wrote a bunch of other things, including a note about three brothers, two of them were Death and Sleep [...] (Bender 1999: 237)

Årsaken til Thanatos' popularitet i Vest-Europa på slutten av 1700-tallet skyldes også hovedsakelig verket: *Wie die Alten den tod gebildet* fra 1769 av den tyske litteraturkritikeren og dikteren Gotthold Ephraim Lessing. I dette verket fremstiller Lessing to hovedteser. Den første er at antikkens kunstnere aldri fremstilte døden i antropomorf skikkelse som et skjelett. Den andre tesen er at avbildninger av skjeletter i antikk kunst aldri er ment å fremstille personifikasjoner av døden (Fehrman 1957: 45). Disse utsagnene må settes i sammenheng med en tankegang som anser antikkens mytologiske eller allegoriske skikkelser som konstante enheter; de var oppfattet å være av en uforanderlig karakter. De homerske dikt hadde en gang for alle satt preg på den greske forestillingsverden. Lessing henviser til Homers skildring av tvillingparet Hypnos og Thanatos, så trekker han frem en rekke antikke gravmonumenter der han hevder å finne igjen avbildninger av døden.



**Illustrasjon XI: "Dødens genius, stående med slukket fakkell ved en meta". 1849-1850
Gravrelief for Isaac Levysohn. Billedhogger: H. W Bissen**

Thanatos er avbildet som at lener seg til en fakkell, som hviler opp ned på den dødes kropp. Fakkelen skal symbolisere livsflammen som er slukket. Han har også vinger som står for dødens raske ankomst og han bærer i den ene hånden en krans, som skal være en døds- eller begravelleskrans (Fehrman 1957: 45).

Den danske kunsthistorikeren Karin Kryger har forsket på gravminner datert fra 1760 til 1820. Hun har i sitt arbeid funnet flere fremstillinger av døden som allegorisk symbol og hun kom frem til at skjelettet sjelden var representert på gravminnene (Kryger 1985: 93). I stedet var det dødens genius eller med andre ord, Thanatos-skikkelsen, som var å observere. Dødens genius ble i perioden særdeles betydningsfull for utførelsen av gravskulpturer (Kryger 1985: 100). Genius er i hovedsak fremstilt som små vesener med vinger. Tankegangen er at når et menneske blir født, blir det gitt to genier, en god og en ond. De skal fungere som menneskenes samvittighet. Disse geniene skal gi menneskene tanker og ideer, deres roller er at når den ene planter en idé hos et menneske, må den andre straks prøve å gi en motsatt idé. Denne oppfattelsen av genier er også aktivt tatt i bruk i tegneserier, hos Donald Duck er det ikke sjelden å se at hans onde og gode samvittighet har voldsomme oppgjør seg i mellom, maskerte som engel og djevel. Gjenstander, egenskaper og begreper kan imidlertid også ha en genius og det er denne oppfattelsen av genius som brukes på gravminnene. I den sammenheng kan genier også bli fremstilt som små barn som inntar en allegorisk personifikasjons plass (Kryger 1985: 99).

Disse fremstillingene av dødens genius kan regnes å være et direkte resultat av Lessings verk, *Wie die Alten den Tod gebildet*, for samtidige billedkunstnerne omfavnet Lessings ideer. Denne begeistringen kom av at Lessing hadde introdusert en verdig måte for kunstnerne å fremstille døden. Ut fra hans ideer, ble det skapt en allegorisk død man antok hadde opprinnelse i antikken. Dødsskikkelsen oppfylte kravet om at kunsten skulle fremstille det skjønne, dermed levde den opp til et moderne ideal (Kryger 1985:104).

Problemet med Thanatos slik han ble beskrevet av Lessing, var bare at skikkelsen ikke eksisterte. Allerede i Lessings samtid skapte synet hans på døden stor debatt, og i ettertiden har da også kommet frem at Lessing og hans tilhengere faktisk tok feil når det gjaldt Thanatos. Den skikkelse Lessing så hardnakket argumenterte for at skulle være døden, var i virkeligheten en fremstilling av Eros. Guthke hevder at Lessing overså at skikkelsen ofte omfavnet en kvinnekropp, og mener at dette skuldes at han hadde en begrenset kunstforståelse (Guthke 1999: 38). I denne sammenheng er det ikke et poeng om Lessing hadde rett eller ikke. Det viktige er at hans visjon av døden i antropomorf skikkelse faktisk ble tatt i mot med åpne armer og videreformidlet. Thanatos fikk sin plass, fortjent eller ikke, i historien, fordi noen som mislikte eksisterende personifiseringer av døden, fant på å skape sin egen foretrukne skikkelse. Fra romantikken til våre dager er det også tydelig at ønsket om en mild

og vakker død fremdeles er til stede. Tegneserien *At Death's Door* viser den søtteste dødsykkelsen frem til nå.

Death: "At Death's Door" av Jill Thompson

Serieskaperen Jill Thompson, som også bidro på det store Sandman-eposet, ga ut en selvstendig fortelling om døden i 2003 med tittelen *Death: At Death's Door*. Tegneserien består nærmest bare av referanser, både til Sandman-serien i seg selv, til historiske og populærkulturelle elementer og til konvensjoner brukt i japanske tegneserier. Den er på mange måter en ytterst relevant fortelling i henhold til hvordan intertekstuelle momenter kan opptre. *At Death's Door* er streng tatt heller ikke en ny fortelling for lesere som fra før er kjent med *The Sandman*. Dette fordi den er basert på fortellingen *Season of Mists*²¹, som var et viktig kapittel der søskenflokket "the Endless" (de evige), samles for første gang på flere hundre år til familietreff. Jill Thompson gjenforteller dette hendelsesforløpet samtidig som hun fyller inn med egne oppdiktete episoder. Jeg vil plassere serien i sjangeren "tegnaserieroman".

I familieselskapet ble Deaths lillebror Dream, herskeren over drømmer, anklaget for å ha opptrådt upassende overfor en ung kvinne, som han 10 000 år tidligere dømte til Helvete fordi hun avviste ham. Etter en krangel med Death angrer han på denne handlingen. Han bestemmer seg derfor for å dra til Helvete for å sette kvinnen fri. Der oppdager han at alle de fordømte sjeler har forlatt stedet og Lucifer holder på å låse igjen portene. Djevelen proklamerer at han ikke lenger vil være vokter av Helvete. Han har heller planer om å realisere seg selv. Denne uventede nedleggelsen får store konsekvenser. Den mest prekære er at de døde synderne, som plutselig har blitt hjemløse, begynner å vende tilbake til de levendes verden i mangel av noe annet sted å dra. I Jill Thompsons versjon av begivenhetenes gang er fortellerperspektivet skiftet fra Dream til storesøster Death. I korte trekk handler fortellingen om hvordan hun må samle sammen et stort antall husløse sjeler. En oppgave som selv for døden viser seg å bli vanskelig. Hennes lillesøstre, Delirium og Despair, stiller også opp og tilbyr sin hjelp til å få ting under kontroll. Despair er personifikasjonen av fortvilelse, av utseende er hun grotesk og alltid naken. Den yngste søsteren, Delirium, representerer

²¹ Sandman 1990, nr. 21-29

psykisk sykdom og smerte. Hun er som de andre også udødelig, men hun er likevel skildret som en jentunge.

Death har sitt eget sted hun trekker seg tilbake til i rolige tider. Dette er en liten leilighet med bilder på veggene, sofa og tv. Der andre mytologiske skikkelser har hester eller ravner som følgesvenner, slik det for eksempel er kjent fra norrøn mytologi, har Death to gullfisker. Disse har ingen reell funksjon, de er der for kosens skyld. Dødens domene ser ut som en vanlig moderne leilighet, og hit vender også mange av de usalige som er kastet ut av Helvete. Enda flere er forsvunnet ut i verden og Death drar ut for å hente disse, mens søstrene prøver å få kontroll hjemme. Lille Delirum arrangerer fest for de fortapte sjeler, mens ellers så sindige Despair rødmer over den avdøde forfatter Edgar Allan Poes uventede romantiske interesse. På festen deltar også andre kjente personligheter som Kopernikus, Mussolini og Kurt Cobain i tillegg til litterære personligheter som Romeo og Julie.

I de tidligere episodene i *The Sandman* der døden har opptrådt har hun blitt realistisk skildret som en ung og pen jente. Hun har vært ytterst menneskelig i sin fremtreden. Dette går Jill Thompson bort fra. I sin adaptering velger hun å kopiere en stilretning som ofte blir brukt i japansk serietradisjon, spesielt i shōjo-sjangeren, som er serier beregnet for unge jenter. Et veldig vanlig trekk er at seriefigurens øyne blir unaturlig store og følelsene de viser blir enormt overdrevet (Harper 1997: 197). Manga, som er det japanske ordet for tegneserie, har hatt en jevn økning i popularitet i vesten de siste årene. Utgivelser som *Ranma 1/2* og *Battle Angel Alita* har satt en standard for hvordan japanske tegneserier blir oppfattet i vesten²². Innflytelsen har vært så stor at det har vært eksempler på at amerikanske serieskaperer har gått over til den japanske tegnestilen. I japansk serietradisjon finnes det selvfølgelig også et enormt antall sjangere som kan veksle fra ren, sukkersøt uskyld til de mest blodige og voldelige skildringer. Thompson gjør sine seriefigurer voldsomt overdrevet, både fysisk og emosjonelt sett. Ved denne transformeringen skifter også fortellingen fokus. Fra å være alvorlig og tidvis pompøs, går den over til å bli humoristisk og mer parodisk. Humoren i *At Death's door* ligger altså i overdrivelsene og i de mange referansene, både til Sandmanserien i seg selv og til øvrige kulturelle ytringer.

²² De første månedlige mangautgivelsene kom i oktober 2003 med henholdsvis *Manga mania* fra Bladkompaniet og *Ranma 1/2* fra Egmont



Illustrasjon XII: Death som mangafigur.

Illustrasjonen er et presentasjon av dødens egenskaper etter en litt naiv skoledagbok-mal. Døden er søt og ser harmløs ut, men likevel er det alvor i teksten. Hun er den som skiller alt levende fra det som har vært. Teksten referer også til den "gaimanske myte" fra *Prisen for et liv* om at hun blir dødelig en dag hvert hundrede år.

Mediaforsker John Fiske kaller denne formen for bruk av referanser for horisontal intertekstualitet. Han definerer dette som: "[...] those [relations] between primary texts that are more or less explicitly linked, usually along the axes of genre, character, or content" (Fiske 1997: 108). Lesere som tidligere er kjent med *The Sandman*, vil kjenne igjen mange av figurene som opptrer og humoren ligger nettopp i at personene i Thompsons versjon, blir spøkt med. Deres egenskaper blir dratt ut til det ytterste og komikk oppstår når disse figurene havner i uventede og merkelige situasjoner, og at deres reaksjon da er totalt annerledes enn det man som leser fra før er vant med. Serien er i og for seg å regne som en parodi.

Aktørene i selve serien har også en oppfattelse av hvordan døden og hans domene bør være. Sofa og gullfisk lever ikke opp til forventingene. En av gjestene fra Helvete kommenterer:

This is the domain of Death? Feh! [...] Hell was all with the flames and the torture Classic, but this...? I mean some candles, some marble columns... something...an'where's the guy with the hood.. (Thompson 03: 122-123)?

Dødens leilighet er langt ifra det som kunne vært forventet. Gjesten ser for seg mer dystre omgivelser, bebodd av mann med hette. Ikke en ung pike med gullfisk som kjæledyr. Death som hører bemerkningen blir fornærmet: "Sorry if I'm not Ingmar Bergman enough for you", slenger hun tilbake (Thompson 2003: 123). Med dette referer hun til filmen "Det sjunde inseglet" fra 1957. Denne svenske filmen av Ingmar Bergman, der Max von Sydow spiller sjakk med Døden, ble også trukket frem i *Prisen for et Liv* som et eksempel på hvordan den burde se ut. Den unge gutten, Sexton, som møter Death, begrunner hvorfor hun i hans øyne, ikke kan være døden:

For det første er ikke døden en person, for det andre, så er det en høy knoklete fyr med munkehette, ljà og timeglass og med en svakhet for å spille sjakk med skandinaver²³ (*Prisen for et liv* 1997: 24).

John Fiske kaller denne bruken for referanser for vertikal intertekstualitet. Han definerer dette som: "[...] that between a primary text, such as television program or series, and other texts of a different type that refer explicitly to it" (Fiske 1997: 108).

Tegneserien *At Death's Door* er således et godt eksempel på en vertikal intertekstuell prosess, rammet inn av tegneseriens uttrykksform. Bergmans film har tydeligvis etablert eller videreformidlet en forestilling av døden som person. Måten det henvises til filmen i tegneseriene, tyder på at forfatterne automatisk går ut i fra at leserne fra før er kjent med filmen. Ut fra dette er det fristende å dra slutningen om at denne filmen har bidratt til en viss standardisert oppfattelse av døden i antropomorf skikkelse.

²³ Folkloristen Ronald Grambo påpeker at sjakkmotivet som brukes i filmen, er for øvrig også å finne i kunsten. Deriblant i et bilde i domene i Strasbourg fra 1400-tallet. Her ble døden fremstilt på den ene siden av et sjakkbrett, på den andre siden er en gruppe paver, biskoper og konger oppstilt (Grambo 1989:24). Årsaken til at man legger seg ut på å spille spill med Døden, er fordi det finnes et lite håp i at man kan vinne livet sitt tilbake hvis Døden taper.



Illustrasjon XIII: Death som "the grim reaper".

Illustrasjonen viser Death slik omgivelsene forventer at hun skal være. Den hverdagslige stilen som vist i illustrasjon X må forkastes. Hodeskaller dukker igjen opp som dødssymboler.

Døden i tegneserien står langt i fra denne fremstillingen. Jill Thompson lar sin dødsskikkelse derfor opptre i mer formelle gevanter tilpasset gjestenes smak. I hånden holder hun en gjenstand som med litt godvilje kan sammenlignes med en ljå. Ankhkorset som dødens symbol kommer akkurat her i bakgrunnen. Death har i tillegg fått hette, men plagget den er festet til er minimalt. Hun har høye støvletter med stiletthæler. Hun får også i øyenfallende horn på hodet. Leiligheten blir transformert til en enorm overdådig hall med hodeskaller som dekor. Stedet blir til en underverden som kunne vært Hades verdig.

Hornene som pryder Death i illustrasjonen overfor har ingenting med en antropomorf dødsskikkelse å gjøre, men i japansk tegneserietradisjon er bruken av slike ornamenter vanlig for å skape en ekstra dramatik rundt viktige seriefigurer. De aktører som blir utstyrt med horn kan tolkes for å være onde eller farlige figurer i tegneseriene. Dette kan også oppfattes å være en konnotasjon til at Djevelen og andre ugudelige vesener, som ofte er fremstilt med horn.

Lik en enhver god fest får også denne besøk av ubudne gjester. Det er ikke bare de døde som har blitt kastet ut av Helvete, også demonene er blitt husløse. De har fulgt etter de usalige sjelene som til slutt leder også dem til dødens domene. De lager kaos på festen og når Death forteller hvem hun er og prøver å få litt ro, nekter de å tro at dødsengelen kan være en frekk goth²⁴-jente. Death blir følgelig sint over den manglende respekten:

I'm not an angel. I'm not always perky, but the name on the mailbox **is** Death. If I had a mailbox...and girls can be **anything** they wan't to be! **Even** the anthropomorphic personifications of aspects of the universe (Thompson 2003: 171).

Døden blir her et redskap for å ytre et feministisk budskap om at ingenting kan hindre jenter fra å oppnå sine drømmer. Utseende spiller ingen rolle for hvordan den enkelte kan skjøtte sine oppgaver. Hun er likeså god i jobben med å være den personifiserte død som hvilken som helst mann. Hun besitter i høyeste grad moderne kvinneideal. Death er en sekularisert figur i den grad at religion i serien må vike for spørsmål om individets rett til å ta egne valg. I tegneserien er døden blitt fullt ut menneskelig. Hun er hyggelig og søt samtidig som hun har autoritet. På ingen måte tar hun i mot ordre fra noen, hun er en autonom skikkelse. I den neste

²⁴ Goth er en vid betegnelse. Begrepet brukes ofte om en subkultur bestående av en gruppe mennesker som forenes gjennom felles interesser i blant annet i teatraliske klær, musikk, film og litteratur. De er såkalte gothere, og favorittfargen er svart. Den norske stripen "Nemi" av Lise Myhre, kan i stor grad sies å omhandle dette miljøet.

tegnserien jeg skal se på, dreier det seg også om en kvinnelig død med kontroll på tilværelsen, til hun møter en helt spesiell saueflokk.

Ullkorn av F'Murr

Bak psydonymet "F'Murr" skjuler den franske redaktøren Richard Peyzaret seg. Han er tilknyttet det franske forlaget Dargaud som i mange år har vært kjent for å ha utgitt tegneserierklassikere som blant annet *Asterix* (<http://www.lambiek.net/fmurr.htm>).

Persongalleriet i *Ullkorn* består i hovedsak av en saueflokk, en gjeter og hans gjeterhund. Sjangermessig er det mest nærliggende å karakterisere *Ullkorn* som en humorserie. Den tilhører også sjangeren "novelle", og er knyttet til den europeiske tegneserieretningen. Fortelleroppbygningen i *Ullkorn* består av historier som går over to eller tre sider. På disse sidene skjer det gjerne flere parallelle ting samtidig i tillegg til den egentlige handlingen. Saueflokken er et moment som setter sitt klare preg på *Ullkorn*. Hver sau har sin egen sterke personlighet som kommer til uttrykk. De opptrer interaktivt i handlingsforløpet ved å hele tiden være til stede, både i bakgrunnen eller i hjørnet på rutene under den egentlige handlingssekvensen, om det så er snakk om filosofiske diskusjoner mellom gjeteren og hans hund eller om det mer eller mindre absurde gjesteopptredener som finner sted.²⁵ Det finnes nesten ingen grenser for hvem som finner veien opp til F'Murrs idylliske alpelandskap.

Ullkorn er i likhet med andre franske serier preget av at det i originalutgaven finnes nyanser som er svært vanskelige, om ikke umulig å fange opp, i oversettelser. Dette gjelder både språklige detaljer, som ordspill, og ellers assosiasjoner den franske leser er kjent med. Serien fungerer på tross av dette i oversettelse, også på grunn av den sterke visuelle humoren som opptrer i rutene (http://www.leuf.org/ff/f_fmurr.htm). Serien ble oversatt og gitt ut i Norge i løpet av 1980-årene. Hittil er det åtte album som er oversatt. I denne sammenhengen er det album nummer 5, *Det løsnet i skogen*, som er interessant. Dette fordi en antropomorf dødsskikkelse dukker opp. Den er i form av en ung kvinne som kaller seg selv "dama med ljà`n". Døden gjør sin entrè i *Ullkorn* fordi saueflokkenes leder, Ullstein, truer med å skyte seg selv. Han er sint for ingen liker poesien hans. Gjeterhunden stopper han i tide, men ender med

²⁵ Den franske forfatteren Antoine de Saint Exupèry og hans skaperverk; den lille prinsen, sjiraffer, sjøormen i Lock Ness, div. turister, sfinkser, og buddhistmunker er et lite utvalg av besøkende i serien.

selv å få skutt vekk hodet. Konsekvensen av dette er ikke så alvorlig, for hunden har et hode liggende i reserve (Ullkorn 5 1986: 30).

Ullstein, som hele tiden trodde at revolveren ikke var ladd, blir skrekkslagen. Hans hensikt med pistolepisoden var bare å skape litt drama rundt sin person, ikke å ta livet av seg. Dette oppstyret er likevel nok til å påkalle dødens interesse. I tegneserien fremstilles hun som en ung kvinne, godt utstyrt med både hofter og muskler. Den alminnelige leser finner henne neppe skremmende fremstilt, men for persongalleriet i serien representerer hun en fare. De er bare tegneseriefigurer, med det er klart med dødens inntreden at de likevel er i stand til å bli tilintetgjort. *Dama med ljà'n* har til og med eget utstyr for slike tilfeller (se illustrasjon, rute nr.8).

Døden er svært menneskelig skildret i serien. Hun er kledd i t-skjorte, jeans og joggesko. Hun bærer hatt som skjuler store deler av ansiktet, den kan oppfattes som et alternativ for hette. Hun identifiseres hovedsakelig på grunn av ljàen og hodeskallen på t-skjorta. Hun er språklig sett også glad i uttrykk som *dødsbra* og *dødssliten* (Ullkorn 5 1986: 44-45). Lik døden i *Sandman*, har hun en uhøytidelig og hverdagslig stil.

Døden vender også tilbake i slutten av albumet. Her tar hun seg tid til å høre diktet Ullstein har skrevet, for som hun sier: "Jeg er glad i dikt... Men jeg hater diktere.. De tror bestandig at disse ynkelige verselinjene deres kan redde dem fra ljàen!" (Ullkorn 5 1986: 44). *Dama med ljà'n* minner om at hun ikke er ufarlig, selv om hennes fremtredelsesform er behagelig for øyet. Diktsekvensen avsluttes med at både død og sau blir tatt i et snøskred utløst av flere pistolskudd som Ullstein avfyrrer som lydeffekter til opplesningen. Siste rute, som for øvrig også avslutter albumet, viser *Dama med ljà'n* begravd i en snøhaug, bare en hånd stikker opp. Noen lystige sauer, som nå kan se det grønne under snøen, konkluderer med at våren har kommet, og nederst til venstre i ruta løper det en lykkelig sau så fort beina kan bære henne med dødens ljà over skuldra. For en stakket stund har seriefigurene triumferende over døden.

Dama med ljà'n handler i serien på eget initiativ. Selv om hun har oversikt over hvem hun skal hente, kan hun likevel finne på å besøke de som tiden ikke er inne for. Hun er en autonom skikkelse. Serien tar for så vidt opp religion som et tema, men *dama med ljà'n* er ikke satt i forhold til dette. Hun er en selvstendig og sekularisert skikkelse.



Illustrasjon XIV: Dama med ljå'n introduseres i Ullkorn.

Tegneseriene *Ullkorn* og *The Sandman* kom med ca 10 års mellomrom. Seriene kan knapt sammenlignes, men har likevel en fellesnevner. Døden i begge seriene er en kvinne. I *The Sandman* hovedsakelig fordi serieskaperne ønsket å skape en dødsskikkelse som brøt med tradisjonelle oppfatninger. Det samme motivet synes å være til stede i *Ullkorn*. Gjeteren kommenter at døden er annerledes enn det han hadde ventet, han hadde sett for seg at den skulle være magrere (se illustrasjon, rute nr 5), antagelig refererer han da til døden i skikkelse av et skjelett.

Det å fremstille døden som kvinne er likevel ikke noe radikalt nytt. Folkloristen Virginie Amilien skriver at døden i søreuropeisk tradisjon gjerne er fremstilt som ”en stor svartkledd kvinne med ljà over skulderen”. Hun trekker også frem den heslige kjerringa som er personifikasjonen av svartedauen, som en dødsskikkelse (Amilien 2002: 39). Å anse Pesta som å være en antropomorf død, er noe omstridt. På den ene siden er hun helt klart en selvstendig figur. Hun har sine egne attributter som rive og sopelime. Hun er også av og til utstyrt med en bok. Å møte på Pesta og finne sitt navn i hennes bok ville si det samme som en sikker død. På den andre siden er det sykdomsepidemier Pesta bringer. Jeg vil derfor hevde at hun ikke er den samme som døden. Hun må heller anses for å være en slags sykdomsdemon. Skikkelsen innehar likevel, som også folkloristen Ronald Grambo påpeker, attributter som tradisjonelt er forbundet med Døden. Hun kan derfor tenkes å være en representant for døden, i stedet for Døden selv (Grambo 1989: 29).

De fleste feminine skikkelsene som finnes bevart i visuelle og litterære fremstillinger, er blitt tillagt et stygt og grotesk utseende²⁶. Døden i tegneseriematerialet er en moderne og pen kvinneskikkelse. Hun er selvstendig, hun har tidsriktige klær og en markant personlighet. I *Ullkorn* er døden et redskap for å skape komiske situasjoner. Det at døden blir brukt i humoristiske sammenhenger er et slående trekk ved den ”nye” dødsskikkelsen, både i tegneserier og i andre former for media. Døden blir gjort narr av, og det harseleres også med de som er så uheldige å møte på den. I stripen ”*Hinsidige bar og grill*” er døden medlem av et persongalleri som opptrer i absurde og humoristiske situasjoner.

²⁶ Det finnes selvfølgelig eksempler på det motsatte. Deriblant i den jødiske kabbala der døden er så vakker at alle som ser henne blir forelsket.

Hinsidige bar og grill av Ivan Emberland & Øyvind Sveen

Du trodde kanskje at overnaturlige figurer og mytiske skikkelser ikke eksisterer? At alt bare var basert på overtro og tøv? Tøv! Grunnen til at vi aldri får tak i dem, er at de ikke er å få tak i. Så fort de har gjort jobben sin, bærer det rett tilbake til hinsidige bar og grill (Larsons gale verden nr. 5 2001: 38)

Sitatet ovenfor er den faste introduksjonen til den norske tegneserien *Hinsidige bar og grill*, hvor det antydes hva slags type figurer som skal opptre i serien. Dette er en tegneserie jeg vil sette i tegneseriesjangeren ”stripe”. Den begynte som en biserie i bladet *Larsons Gale verden*, og den ble etter hvert flyttet til den helnorske utgivelsen *Smult*.²⁷ I februar 2004 kom det første samlealbumet som bar tittelen ”Løs jakke”.

Hinsidige bar og grill er humorstriper, der de merkeligste skikkelser spiller hovedrollene, og er også navnet på en pub som befinner seg utenfor tid og rom. Den er et fristed for det faste klientellet: Nessie, Huldra, Einar Enhjørning, Nisse, Yeti og Mannen med ljaen. Dette er figurer som for de fleste er kjent fra overtro og folketradisjon.

Nessie er en sjøorm, og kan observeres både i Loch Ness og Seljordsvannet. Yeti bor i fjellene i Himalaya og Einar Enhjørning er innehaver av *Hinsidige bar og grill*. De andre kommer og går uten å være forankret til noe spesielt sted. Etter hvert blir det i serien presentert enda en karakter, Jon Blund. Dette er den samme John Blund som er kjent fra tvserien ”Jul i Skomakergata”, men i tegneserien er han en kriminell og usympatisk kar. Denne figuren er faktisk også en referanse til *The Sandman* og til Dream, lillebroren til Death. Som navnet tilsier, er han personifiseringen av drømmer. Han er kongen i drømmeriket. I tegneserien utnyttes snakkeboblene for å speile personligheten til den som snakker. Dream er en litt dyster figur. Hans tale uttrykkes i snakkebobler som er svarte med hvit skrift. I *Hinsidige bar og grill* er dette blitt overført på Jon Blunds tale, dette er nok et eksempel på vertikal intertekstualitet. Figuren har dermed fått en dobbel referanseramme. Han er både stjålet fra den populære julekalenderen, samtidig som han blir en morsom referanse til *The Sandman*.

Serien tar gjerne for seg temaer som tidsmessig sett er aktuelle, både fra nyhetsbildet og andre samfunnsmessige forhold. Stripene er tidvis også satiriske. Stripeformatet er forholdsvis

²⁷ *Smult* gikk inn sommeren 2003.

bundet, og serien blir derfor lite dynamisk. Det er de samme aktørene og det samme miljøet som stort sett blir skildret²⁸. Humoren i serien oppstår ved at det spesielle persongalleriet, som er vitner til den virkelige verden, og kommer med syrlige kommentarer til denne. Figurene i serien har alle hver sin jobb de må skjønne. Som eksemplet nedenfor viser er det ikke alltid at de er like suksessfulle i utøvelsen av sitt yrke. Yeti har gjort en stor tabbe, han har blitt oppdaget iført klær. Hele myten rundt hans eksistens står for fall. Da griper mannen med ljàen inn, han bestemmer seg for å ”hente” fjellklatrerne som knipset det uheldige bildet av den avskyelige snømannen. Døden i serien følger ingen regler fra høyere hold. Han bestemmer seg på impuls for å ta livet til to mennesker som en tjeneste eller julegave, til sin venn Yeti. Ljàen er således en autonom dødsskikkelse, som verken er underlagt skjebnebestemte eller moralske regler.



Illustrasjon XV: Døden er en god venn i nøden.

Stripen er hentet fra ”Larsons gale verden” fra desember 1999. Dette bladet er satt sammen med tanke på julen.

²⁸ Det må også sies at Emberland og Sveen eksperimenterer med andre formater som helsider, når de gav ut serien i albumformat.

Mannen med Ljåen er i *Hinsidige bar og grill* skildret som en komisk figur. Han er kortvokst, han bærer en bitteliten ljå og alt som synes av ansiktet hans er en overdimensjonert nese. Han er kort sagt lite skremmende. Figuren Death, i serien at *Death's door*, er som jeg har vist også blitt ilagt et humoristisk aspekt, men forskjellen på seriefigurene er at Ljåen i stripene er tenkt å være mer tradisjonelt forankret. Kjente motiver som denne skikkelsen inkorporerer, er at den er maskulin og er blitt tillagt attributter som ljå og munkekutte, Imidlertid har han sin egen spesielle form for humor i tegneserien, som tidvis ligger på grensen til det smakløse. Ved en anledning har han ansvaret for underholdningen på "Hinsidige bar og grill". Da nøler han ikke med å skaffe hjelp til oppgaven. Per Aabel blir hyrt inn for å ha opplesning fra Margit Sandemos tvilsomme mesterverk: *Sagaen om isfolket*. Denne stripen ble trykket i bladet *Larsons gale verden* som kom ut mars 2000. Dette var relativt kort tid etter Per Aabels død november 1999.



Illustrasjon XVI: Døden underholder på "Hinsidige bar og grill".

Denne stripen viser nok en gang Mannen med Ljåen som en skikkelse som utnytter sin posisjon til det ytterste. Stripen formidler også at Ljåen tar ønsker til showet sitt. Døden ignorerer etiske og moralske problemstillinger. *Hinsidige Bar og grill* operer således med en dødsskikkelse som både er morsom og uberegnelig.

Til en viss grad er det også her likhetstrekk å spore mellom Ljåen og seriefiguren The Saint of Killers, som ble omtalt i kapittel 5. Begge utfører de handlinger som anses som umoralske og de er heller ikke opptatt av fastsatte normer og regler.

Det er ingenting som tyder på at religion, først og fremst kristendommen, har en sammenheng med hvordan døden fremstilles i *Hinsidige bar og grill*. Det er de overnaturlige skikkelsene som står i sentrum. De er inspirert av norsk folketro, kryptozoologiske vesener og populærkultur. Likevel er de tatt ut av sin opprinnelige sammenheng og alle blir de da på sitt vis sekulariserte og autonome skikkelser med intertekstuelle trekk.

Oppsummering.

I dette kapittelet har jeg sammenlignet et utvalgt knippe tegneserier der døden opptrer. Jeg har i tillegg satt tegneseriene opp mot funn jeg har gjort i de foregående kapitlene. *Den moderne død* er en kategori som omfatter fremstillinger av døden som historisk sett strekker seg tilbake til midten av 1700-tallet og frem til i dag. I begrepet *moderne* ligger det mer enn bare en avgrensning av en historisk epoke. Derfor har jeg i tillegg sett på forskjellige aspekter ved personifiseringer av døden, som kan oppfattes som moderne, som for eksempel at skikkelsen er autonom. I analysen av tegneseriene har hovedvekten ligget på figuren Death fra tegneserien *The Sandman*. Jeg har sett på to forskjellige fortellinger der hun er hovedperson. Jeg har også brukt to forskjellige teoretiske utgangspunkt i analysen.

Strukturanalysen av *Prisen for et liv* avdekket at det fantes samme elementer i tegneserien som i mange eventyr. Ut i fra dette var det også mulig se intertekstuelle mønstre i serien. Blant annet var det visse samsvar med eventyret *Gutten med øldunken*. I *Prisen for et liv* er døden en søt jente som elsker livet, dette medfører at den ellers så klare dikotomien mellom liv og død brister. Døden vil på samme måte som de levende, erfare sin del av de gleder livet kan by på. Dette oppnåes ved at døden selv blir menneske.

På ingen måte er Death-figuren skremmende eller grotesk, slik noen tidligere eksempler på antropomorfe dødsskikkelser har vært. Denne endringen av synet på døden startet allerede på midten av 1700-tallet; der det mest bokstavelige eksemplet er Lessings argumentasjon for gjeninnføring av den greske Thanatos-skikkelsen. Det at Lessing mistolket Eros for å være Thanatos er interessant på flere måter. Billedkunstnerne omfavnet motivet, uavhengig av kritikken mot Lessings tolkninger. Thanatos ble en akseptert utvei for å skildre døden på en opphøyd og verdig måte. Beleilig nok, var det mulig å plassere figurens opphav til antikken, som var det store idealet. Ut i fra dette, synes det som det må ha eksistert et preserende behov for en død som ikke var heslig eller fryktelig, slik som skjelettet ble oppfattet av

romantikerne. Den mentalitet som hersket i romantikken førte med seg en hunger etter en mild og vakker dødsskikkelse som med Thanatos ble oppnåelig.

I tegneserien *At Death's door* tok jeg utgangspunkt i teorier omkring intertekstualitet i analysen av døden. Ved hjelp av denne innfallsvinkelen avdekket jeg motivasjonen for dannelsen av personifikasjonen. Serien kan også sies å være en parodi, derfor prøver Gaiman og Thompson å skape en død som ikke skal leve opp til kjente stereotyper. I en komparativ analyse av figurer som beskrives i kunst og litteratur, fra *Den gamle danske dødedans* til Miltons *Det tapte paradys*, kommer det tydelig frem hva Death ikke er. Skaperne av *The Sandman* uttrykker selv at de bevisst tenkte seg en figur som skulle gå på tvers av lesernes forutinntatte assosiasjoner om døden i antropomorf form. En slik tankegang medførte blant annet at døden ble skildret som en moderne og selvstendig kvinne.

At Death's door er også en tegneserie med humoristiske elementer. *Ullkorn* og *Hinsidige bar og grill* er rene humorserier. Bindeleddet mellom *Ullkorn* og *At Death's door* er at begge serier har en kvinnelig død og formålet til seriene er å få leseren til å more seg. I *Ullkorn* er ikke døden en humoristisk figur i seg selv, det er situasjonene hun havner i som skaper humoren. I tillegg besitter hun sin egen burleske sans for humor. Dama med ljà'n er ilagt et menneskelig aspekt, men hun er ikke ufarlig. Hun har en jobb å gjøre.

Mannen med ljàen, i stripen *Hinsidige bar og grill*, setter mer pris på fritid enn jobb. Han er også en humoristisk figur, her er det ikke bare situasjonene som er morsomme, men også selve dødsskikkelsen. Ljàen utfører sine plikter, men trives likevel best med en halvliter på puben. Serien er tidvis en satirisk kommentar til samfunnsforhold og konkrete episoder fra nyhetsbildet. Med blikket rettet mot intertekstuelle elementer i serien, avsløres det at døden er løst basert på forestillinger om hvordan dens fysiske karakteristika stereotypisk sett skal se ut, med munkekutte og ljà. Videre kan konklusjonen trekkes at døden her verken er ment å være en rettferdig eller fryktelig figur. Derimot er han til en viss grad uberegnelig og handler for egen vinnings skyld. Han er et selvstendig individ som lokker frem latter hos leseren, og som alle andre setter han stor pris på sin fritid. Han er kort og godt en livsnyster.

I et tidsperspektiv fra rundt midten av 1700-tallet og frem til i dag har jeg altså avdekket aspekter ved døden som kan oppfattes som å være nye: Blant annet er den fremstilt som vakker og sympatisk. Alle figurene jeg har sett på, har sterke individuelle personlighetstrekk.

Dette er i sterk kontrast til for eksempel den død som ble beskrevet i dødsdansene og *Enhver*. Det gjennomgående i tegneseriematerialet er at døden blir tilført menneskelige egenskaper. Den har således, i moderne fremstillingsformer, blitt en handlende aktør med fri vilje og personlige verdier. Samtidig synes det også i materialet at de samme aspekter jeg tidligere har satt i sammenheng med dødsskikkelsen, som at den er amoralsk, fremdeles er inkorporert i forestillingen om døden.

Fellestrekket for alle skikkelsene dette kapitlet omhandler, er at den religiøse konteksten ikke lenger er et moment som er tydelig angående sammenhenger der den antropomorfe død opptrer. Døden, slik den opptrer i populærkulturen, med utgangspunkt i tegneserier, er blitt autonom, sekularisert og moderne.

Kapittel 7: Konklusjon

I denne avhandlingen har jeg ut i fra et bredt materiale, sett eksempler på hvordan døden i antropomorf skikkelse kan skildres. Det er mange eksempler på at samme motiver er til stede i forskjellig kildemateriale. Disse motivene kunne igjen dukke opp uavhengig av tidsperioden der materialet var oppstått. I tegneseriene som inngår i mitt materiale, er det også mange eksempler på bruk av virkemidler, som kan sies å være løsrevet fra sin egentlige kontekst. Med dette mener jeg at det dukker opp elementer i fortellingene som er gjenkjennelige på en slik måte at leseren vet at de må være hentet annet steds fra, enn bare fra den enkelte tegneserie. Gjenkjennelsesfaktoren som er knyttet til Døden viser derfor at den ikke bare er et produkt av den enkelte serieskapers fantasi, men at den er basert på mer allmenne oppfatninger. Spørsmålene jeg stilte innledningsvis var:

- 1. Hva slags motiver finnes knyttet til den antropomorfe dødsskikkelsen, slik den beskrives i kunstneriske, litterære og folkelige kilder, fra senmiddelalder og frem til i dag?**
- 2. Hva slags roller blir den antropomorfe dødsskikkelsen tillagt, som en *aktør* i disse forskjellige kulturelle ytringene?**

For å finne svar på dette, har jeg satt fokus på spesielt tre fremtredende sider ved den personifiserte døden. Gjennom disse tre kategoriene kom enda flere detaljer angående dødsskikkelsen til syne. I kapittel 4, ”den rettferdige død”, kommenterte jeg forskjellige kunstneriske, tradisjonelle og litterære kulturuttrykk der døden opptrer. Fysisk sett blir Døden ofte assosiert med et skjelett. I dette kapitlet samsvarte i stor grad mitt materiale med denne stereotype oppfattelsen. Døden er, i for eksempel dødsdansene, avbildet som en dauing, enten det er som et mumifisert lik eller et skjelett. I tegneserien *The Delay* er den beskrevet på samme måte og i eventyret *Gutten med øldunken* er den en mager mann som knapt henger sammen. Jevnt over viser materialet motivet med at Døden er beskrevet som en heslig og skremmende skikkelse.

Undersøkelsen av materialet avslørte også at Døden er mer enn bare den fysiske fremtredelsesformen. Dødsdansene formidler et budskap. Bildene og den påfølgende teksten går sterkt ut og minner den enkelte om at døden vil ramme. Dens rolle er å være et *memento mori*. Samtidig vil Døden behandle alle etter hvor dydig de har oppført seg. I slikt henseende er det tale om en rettferdig skikkelse. I materialet som historisk sett stammer fra før 1700-tallet, handler den også ut fra et kristent ståsted. I det allegoriske skuespillet *Enhver*, fungerer Døden som Guds sendebud og tjener. Dens rolle i spillet er å preke om sanne, kristne livsverdier. Dødens budskap er en advarsel mot løssluppen oppførsel, og en formaning om at den enkelte på forhånd må klargjøre seg til slutten gjennom et godt, moralsk levesett.

Fra 13-1400-tallet er det tidsmessig et langt hopp til tegneserien *The Delay* av Ulf K., likevel er det mange likhetstrekk å spore. Døden i serien er, som i de eldre makabre fremstillingsformene, et skjelett. Samtidig er den også humoristisk fremstilt. Humoren ligger blant annet i at den oppfører seg særdeles menneskelig, og at den er en tradisjonell skikkelse visuelt sett, som blir brukt i en moderne kontekst. Den kjører for eksempel trikk og går på pub. Bak disse detaljene skinner likevel det eldre budskapet fra dødsdansene og *Enhver* igjennom. *Memento mori* blir revitalisert gjennom tegneserien.

I *Den gamle danske dødedans*, der fokuset lå på at døden er rettferdig, skinner også en annen side ved døden igjennom. Den transformeres, fra å bare være moralens vokter, til å bli en politisk aktør som indirekte uttaler seg om kontekstuelle teologiske og kirkepolitiske spørsmål. Teksten bærer preg av å blitt til etter reformasjonen fordi Døden slår hardt ut mot katolisismen ved å håne dens representanter. Døden blir i dansen et redskap til å artikulere protestantenes motforestillinger om katolsk praksis, som for eksempel at katolske prester ikke har lov til å gifte seg.

Søket etter Døden avdekket at den helt tilbake til middelalderen har vært en populær figur i kunst og litteratur. Hovedsakelig er det to synspunkter på døden som skiller seg ut. Nemlig Døden som en moralsk figur og Døden som en amoralsk figur. Likevel er det en selvmotsigelse å snakke om en moralsk eller amoralsk død. Døden er en biologisk prosess som ikke kan være noe annet enn naturlig. Døden fungerer uavlatelig i en evig dualitet med liv. Døden kan derfor ikke være moralsk eller umoralsk i seg selv. Den er verken god eller ond. En slik vurdering av døden, er det omgivelsene som må stå til ansvar for.

Døden dukker også opp i folketradisjonen der det fokuseres sterkt på dens rettferdige aspekt. I eventyret *Gutten med øldunken* er den rangert som å være den meste rettferdige i verden. Døden behandler, i følge eventyret, alle likt, og yter en nærmest blind rettferdighet. Jeg analyserte eventyret med utgangspunkt i den russiske folkloristen og strukturalisten Vladimir Propps teorier om eventyrs oppbygning. Dette avslørte at eventyret strukturelt sett er spesielt i forhold til andre, ”vanlige” undereventyr, fordi helten i fortellingen dør. I eventyret fungerer Døden først som en hjelper, men han er ikke ufarlig av den grunn. Når gutten vender seg mot ham, endrer Døden karakter, og blir en hevner. Han krever guttens liv i bytte for prinsessen som ble lurt fra ham. Døden er ikke en hyppig gjenganger i eventyrene, og ut i fra Propps strukturelle inndeling er dette en logisk konsekvens av dens natur. Døden i den folkelige kollektive forestillingsverdenen, er til stede på andre premisser enn de endimensjonale rollefigurene som vanligvis opptrer i eventyrene.

Forestillingen om en antropomorf dødsskikkelse har fått næring av kunst og litteratur, og det kan virke som det er slike høykulturelle elementer som er utslagsgivende for dødsskikkelsen i folkelig forestillingsverden. Innledningsvis refererte jeg til folkloristen Ann Helene Bolstad Skjelbreds mening om hva som i dag er formidlingsarenaer for folkløse. Hun trekker frem internett, tv og aviser som aktuelle formidlere (Skjelbred 1996: 22). Historisk sett må også forskjellige kulturelle produkter ha spilt noe av den samme rollen, om i noe mindre skala, som disse moderne mediene. Døden fremstilt i kunst og litteratur fra middelalderen og frem til i dag har sammen dannet den allmenne forestillingen om ”mannen med ljåen”.

Døden er ikke bare rettferdig, den er også fryktelig. Det var nettopp det fryktelige ved døden jeg fokuserte på i kapittel 5. I det kjente diktverket *Det tapte paradiset*, av John Milton er Døden ett umettelig, forferdelig monster som er ute etter å utslette menneskeheten. Dette aspektet ved dødsskikkelsen som er sterkt fremtredende i 15-1600-talls litteratur og kunst, kommer også til syne i tegneseriematerialet. Spesielt er dette tydelig i *Preacher* skapt av Garth Ennis og Steve Dillon. Tegneserien setter også sterkt fokus på dødens rolle innenfor den kristne konteksten. Dødsskikkelsen fungerer her som Guds personlige revolvermann.

Det at Døden er fryktelig ligger selvfølgelig også underforstått i det øvrige materialet som dødssansene og *Enhver*. Frykten for døden vil alltid være til stede, men Milton beskriver i tillegg en død som er tvers igjennom ond og uberegnelig. I diktverket settes det likhetstrekk

mellom Døden og Satan, for deres felles mål er å ødelegge menneskeheten. Døden er også bokstavelig talt et produkt av synd og Satan.

På 1500-tallet ble også erotiske elementer assosiert med den fryktelige død, som plutselig angrep sine ofre. Spesielt billedmotivet med piken og døden viser dette. Billedtradisjonen viser at Døden fysisk sett river tak sitt offer for å gi henne sin vennelige oppmerksomhet. Noen ganger er kvinnen skrekkslagen og andre ganger synes det som hun tar i mot Dødens kyss og kjærtegn. Døden er i disse bildene fremstilt som en grotesk motpart til de unge og vakre kvinnene den berører. Døden er slik å oppfatte som makaber, rettferdig og forferdelig på samme tid. Den er ikke kresen i sine valg av ofre, unge og gamle, rike og fattige, alle kan være like utsatt.

I kapittel 6, *den moderne død*, så jeg på fremstillinger av Døden som på mange måter bryter med det eldre materialet jeg diskuterte i de to øvrige kapitlene. Det må også påpekes at det er problematisk å definere eller skille ut den moderne dødsskikkelsen som en helt selvstendig kategori. Tegneseriene formidler ikke en enhetlig skikkelse. I tillegg er Døden konstruert ut fra respektive forfatteres tolkninger. Det påfallende med den såkalte moderne død, er at den strengt tatt ikke representerer noe nytt. Den er fullt og helt basert på stereotype oppfatninger om hvordan Døden *bør* være. Nye elementer som kommer til, har som intensjon å bryte med det gamle, fastgrodde bildet.

Dannelsen av en moderne død som Thanatos og dødens genius, som smykket gravminner på slutten av 1700-tallet, var en protest mot den makabre og fryktelige død. Den tyske litteraturkritikeren og dikteren Gotthold Ephraim Lessing og hans tilhengere kjempet i romantikkens ånd for en annerledes og mild dødsskikkelse. Selv om denne forestillingen av Døden var basert på en misforståelse, var dette likevel ikke til hinder for at den vant frem som et billedmotiv.

Under dette kapitlet analyserte jeg tegneserien *Prisen for et liv* av Neil Gaiman med hjelp av Propps strukturanalyse. Å bruke strukturanalyse som redskap var fruktbart fordi det avdekket elementer i tegneserien som også er vanlige å se i eventyr. Dette betyr at tegneserien er inspirert på flere vis av folklore, enn bare bruken av en antropomorf dødsskikkelse skulle tilsi. Døden i *The Sandman* ble til på grunn av noe av den samme tankegangen som lå bak

innføringen av Thanatos som et dødssymbol. Gaiman ønsket i likhet med Lessing å skape en død som ikke var makaber eller fryktelig, han forklarer sin motivasjon:

[...] I liked the idea of creating a Death who I personally wouldn't mind encountering when my time comes – who would come up to me one day and say pleasantly "You know, you really should have had that mole checked out." Or, more probably, "Now next time, try and remember – it's left pedal to go faster, right pedal to stop" (Bender 1999: 239).

Death-figuren ble således gjort søt og morsom, ikke dyster og grotesk. Tanken bak var at hun skulle være en motsetning til eksisterende stereotype forestillinger. Dette betyr følgelig at hun ikke kunne ha sett dagens lys, uten alle de underliggende faktorer fra tidligere fremstillinger.

Den moderne dødsskikkelse er ikke underlagt noe eller noen. Dette betyr samtidig at den er løsrevet fra den kristne, religiøse konteksten som det eldre materialet var en del av. Den er verken Guds tjener eller Satans håndlanger. Den er i tegneseriene blitt tillagt en fri vilje, og den har blitt tillagt menneskelige følelser og verdier. Døden er både mann og kvinne, vakker og stygg, morsom og skremmende. I vår tid har veggene mellom tid, rom og kontekst blitt revet ned og Dødens egenskaper og fremstillinger flettes sammen til å danne former som kan oppfattes som nye. I letingen etter referanser, intertekstuelle momenter og nyskapinger, har materialet avslørt at tradisjonen om den antropomorfe død er mangesidig og har mange grener.

I materialet inntar Døden mange roller. Dette er interessant fordi en skulle tro at den hadde én enkelt funksjon, nemlig å hente de som tiden er ute for. Døden er en mye mer kompleks figur enn hva den ved første øyekast kan virke som. Den kan brukes til så mangt, selv å redde liv. Tegneseriefiguren Death går nettopp inn en slik livreddende rolle i informasjonsbrosjyren *Døden snakker om livet*, som også er en tegneserie. Her brukes det humor for å få frem det alvorlige budskapet. Mange tegneserier er nettopp humoristiske. Spesielt humorstriper som daglig er å se i avisene er viktige formidlere av humor. Her er det heller ikke sensasjonelt å møte på Døden som aktør. Den morsomme dødsskikkelsen er som oftest skildret stereotypisk i munkekutte med ljà, slik som i *Hinsidige bar og grill*. I noen unntak ligger humoren i at Døden fysisk sett nettopp *ikke* er skildret stereotyp. Eksempler på dette i mitt materiale er *At Death's door* av Jill Thompson og *Ullkorn* av F' murr. Dødens funksjon i denne type serier er å underholde. På en annen side kan seriene kanskje også virke slik at de ufarliggjør døden. Angst for Døden må vike for latteren, når den opprinnelig uhyggelige skikkelsen, med så

mange skrekkelige assosiasjoner knyttet til seg, havner i de underligste og tåpeligste situasjoner.

Teoretiske bemerkninger

I denne avhandlingen har mitt fokus vært hovedsakelig empirisk forankret. Jeg har likevel dratt nytte av å ha intertekstualitet og strukturalisme som teoretiske veivisere i arbeidet med den komparative analysen. De to teoretiske retningene er svært omfattende, og jeg har i denne avhandlingen bare så vidt berørt hvordan de kan brukes som tolkningsredskaper. Det at de er forskjellige, betyr ikke at de ikke er forenlige.

Filosofen Martin Barker hevder med utgangspunkt i Vladimir Propps funn av funksjoner i undereventyr at en teksts *form* eller struktur, befinner seg ubevisst hos produsentene i et produksjonssystem (Barker 1989: 133). I denne avhandlingen har jeg med et komparativt blick lett etter Propps funksjoner i eventyret *Gutten med øldunken* og i tegneserien *Prisen for et liv* av Neil Gaiman. Bruken av denne metoden avslørte to ting. Det første var at Døden som aktør, ikke passer inn i eventyret med henblikk på den vanlige strukturelle oppbygningen av slike tekster. Det andre strukturanalysen avslørte, var en bekreftelse av Barkers teori. Produsenten Neil Gaiman bruker, bevisst eller ubevisst, samme fortellertekniske grep i *Prisen for et liv* som videre kjennes igjen fra undereventyr. Jeg stiller meg derfor på folkloristens Alan Dundes side når han, i forordet til *Morphology of the Folktale*, hevder at Propps strukturanalyse kan overføres på andre tekster enn bare eventyr. Men en slik strukturanalyse vil jo være et lite poeng i seg selv. Jeg har derfor anvendt Propps funksjoner for å trenge dypere inn i eventyret og i tegneserien, slik at det har lyktes å avsløre intertekstuelle relasjoner som knytter det forskjellige kildematerialet sammen.

Å lete etter intertekstuelle sammenhenger og strukturelle likheter har åpnet mitt materiale og lagt føringer for andre typer tolkninger, enn det som kanskje har vært aktuelt å undersøke i tidligere analyser av temaet. Det å sette et ikke-folkloristisk materiale i et folkloristisk lys kan på mange måter avdekke nye lag av mening angående døden, som i andre faglige sammenhenger kan ha blitt forbigått. Denne undersøkelsen har først og fremst vist at døden i tillegg til å være antropomorf, også er polymorf. Slik Døden eksisterer som et kollektivt symbol, er den ikke en, enkelt skikkelse, men den består av et mangfold av fremstillinger som sammen skaper en illusjon om at det eksisterer en helhetlig tradisjon rundt den personifiserte død.

Den globale død

I denne avhandlingen har jeg sett på et vidt og variert materiale. Fellespunktet ligger i at materialet geografisk sett har utspring i Vest- og Nord-Europa. Det ville i denne sammenheng blitt for omfattende å ha et enda større materiale som omfatter andre deler av verden. Likevel må jeg påpeke at den vestlige skjelettmannen også har fått innpass i andre verdensdeler. I den japanske tegneserien *Aqua knight* av Yukito Kishiro entrer døden scenen for å kreve inn et liv. Han er herskeren i dødsriket, som i serieuniverset kalles for *Parca*. Hans attributter er velkjente, han er et skjelett i rustning og han bærer en stor ljå. På samme måte som Døden i Johannes åpenbaring, rir han på et skrantent øk.



Illustrasjon XVII: Døden sett med japanske øyne (Kishiro: *Aqua knight* nr. 5 1998)²⁹.

²⁹ Bladene har ikke sidetall.

Det er i denne tegneserien tydelig å se at serieskaperen er inspirert av den vestlige forestillingen om Døden. Symbolikken knyttet til denne konstruerte, japanske dødsskikkelsen er den samme som har blitt brukt i vestlig kunst og litteratur fra middelalderen av. Den er en rytter som bærer en ljå og den er et beinrangel. Døden i *Aqua knight* er bare et eksempel på hvordan døden i moderne tid har antatt en universell form.

Kunsthistorikeren Karl Guthke, som har undersøkt kjønnsaspekter knyttet til den antropomorfe dødsskikkelsen, sammenfatter hva forestillingen om en antropomorf død kan være:

No single image can capture death in all its allure and horror. [...] Mythologies, folklore, religions, turn of phrase, art and literature, and even our daily lives are full of such visually realized or realizable personifications [...] (Guthke 1999: 10).

Dette utsagnet underbygger også mine egne konklusjoner i denne avhandlingen: Det finnes visse ingen enhetlig fremstilling av døden. Den opptrer fremdeles i den folkelige forestillingsverden i sine mange former, fordi den er et kraftfullt symbol som har levd i beste velgående i kunst, litteratur, religion og folklore fra middelalderen og opp til vår egen tid.

Den moderne død er på et vis speilbildet av alle de forestillinger, avbildninger og litterære verker der skikkelsen er blitt beskrevet. Døden som person er skapt av menneskelig kreativitet og krav til hvordan den enkelte moralsk sett bør leve sitt liv. Dette er elementer som naturlig nok også er i konstant endring. Den død som i dag beskrives i blant annet tegneserier kan sammenlignes med å være toppen av et enormt isfjell. Over vannskorpen er den synlige delen av skikkelsen en stereotyp fremstilling av Døden med ljå og timeglass. På undersiden finnes et sammensurium av fremstillinger fra litteratur, kunst og folketro. Den moderne Døden er også som ytterste konsekvens skapt for å være en motsats til den ”tradisjonelle” Død. Likevel er det bare på grunnlag av disse forestillingene at nye fremstillinger av Døden kan kalles moderne.

Døden har heller ingen enkel eller fastsatt rolle slik det kanskje hadde vært naturlig å tro. Gjennom det materialet som jeg har gjennomgått her blir det uttrykt at Døden er en fleksibel figur med sterk symbolsk verdi. Den er en grensevakt og moralens vokter. Den er et politisk talerør og den er et forferdelig vesen som er ute etter å utslette menneskeheten. Døden er rettferdig og den er morsom. Ikke minst er den også blitt tillagt menneskelige og

medmenneskelige egenskaper og den er til og med feminist. I dag har Døden, i tillegg til tegneserier, fått styrket sin posisjon som kollektivt symbol gjennom internett og andre globale massemedier som film og fjernsyn. Den er ikke lenger moralens vokter, den er gjennom sine mange former blitt mer menneskelig, mer selvstendig og kanskje litt mindre skremmende.

Litteraturliste

Primærlitteratur:

Asbjørnsen og Moe (2000): «Gutten med øldunken». I: *Samlede eventyr. Bind 1*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.

Den gamle danske dødedans (1896): Utgitt av Raphael Meyer. København: Thieles bogtrykkeri.

Ennis, Garth, Steve Pugh og Carlos Ezquerra (1998): «Saint of killers». I: Garth Ennis, Steve Pugh, Carlos Ezquerra og Richard Case: *Ancient history*. New York: DC Comics.

Emberland og Sveen (1999): «Hinsidige bar og grill». I: *Larsons gale verden* nr. 12, s. 24. Oslo: Bladkompaniet.

Emberland og Sveen (2000): «Hinsidige bar og grill». I: *Larsons gale verden* nr. 3, s. 25. Oslo: Bladkompaniet.

F'Murr (1986): *Ullkorn 5: Det løsnet i skogen*. Oslo: Hjemmet-Serieforlaget.

Gaiman, Neil, Chris Bachalo, Mark Buckingham og Dave McKean (1997): *Død: Prisen for et liv*. Oslo: Bladkompaniet.

K., Ulf (2001): «The delay». I: *Tango with death*. Antwerpen: Bries.

Macropeidus, Georgius, Pieter van Diest og Hugo von Hofmannsthal (1978) *Tre spill om Enhver*. Flekkefjord: Solum forlag.

Milton, John (1993): *Det tapte paradiset*. Oslo: Thorleif Dahls kulturbibliotek/Aschehoug.

Thompson Jill (2003): *At death's door*. New York: DC Comics.

Sekundærlitteratur:

Agedal, Olaf (red.) (1994): *Døden på norsk*. Oslo: Ad Notam Gyldendal

Allen, Graham (2000): *Intertextuality*. London – New York: Routledge

Amilien, Virginie (2002): «Døden i de norske folkeeventyrene». I: Cora Alexa Døving og Dag Øistein Endsjo (red.) *Din, tidskrift for religion og kultur, 1*. Oslo: Novum Grafisk.

Amundsen, Arne Bugge (1990): *-alle like, både fattige og rike?: død og begravelse i Østfold-tradisjonen*. Sarpsborg: Sverre Johansens trykkeri/Borgarsyssel musem.

Ariès, Philippe (1994): *Western attitudes toward death from the middle ages to the present*. London - New York: Marion Boyars.

Asbjørnsen og Moe (2000): «Risen som ikke hadde noe hjerte på seg». I: *Samlede eventyr. Bind I*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.

Aschehoug og Gyldendals store norske leksikon (1980): «Makaber». Bind 8. Oslo: Kunnskapsforlaget.

Asplund, Camilla (2001): «Intertekxtuality in Nordic Folklore Research». I: *Arv: Nordic Yearbook of Folklore 57*.

Bakhtin, Mikhail (1998): *Spørsmålet om talegenrane*. Bergen: Ariadne Forlag.

Barker, Martin (1989): *Comics: ideology, power and the critics*. Manchester - New York: Manchester university press.

Bender, Hy (1999): *The sandman companion*. New York: Vertigo DC Comics.

Bibelen: Det Gamle og det Nye testamente (1978): Oslo: Det Norske bibelselskaps forlag.

Binski, Paul (1996): *Medieval death, ritual and representation*. London: British Museum Press.

Bringéus, Nils-Arvid (1990): *Människan som kulturvarelse*. Malmö: Carlssons Bokförlag.

Bø Olav, B. Hodne, Ø. Hodne og R. Grambo (1982): *Norske eventyr*. Oslo: Det Norske Samlaget.

Christiansen, Hans-Christian (2001): *Tegneseriens æstetik*. København: Museum Tusulanums Forlag.

Christensen, Arne Lie (2002): «Vangsgutanes heimbygd». I: *Tidskrift for kulturforskning 3-4*. Oslo: Novus forlag.

Cooper, J.C (1993): *Symbol-lex*. Oslo: Hilt & Hansteen.

Eriksen, Anne (1999): «Dialog og egenart». I: Knut Aukrust og Anne Eriksen (red.): *Kunnskap om kultur*. Oslo: Novus forlag.

Eriksen, Anne (2002): «Mindre-Alv Erlingsson. Historie, sagn og andre fortellinger». I Amundsen, Arne Bugge, Bjarne Hodne og Ane Ohrvik (red.): *Sagnomsust*. Oslo: Novus forlag.

Fehrman, Carl (1957): *Liemannen, Thanatos og dødens engel. Studier av 1700-och 1800-talens litterära ikonologi*. Lund: Berlinska Boktryckeriet.

Fehrman, Carl (1958): «Dödsdansen»«. I: *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder. Bind 3*. Oslo: Gyldendal norsk forlag.

Fiske, John (1997): *Television culture*. London - New York: Routledge.

Frye, Roland Mushat (1978): *Milton's imagery and the visual arts. Iconographic tradition in epic poems*. New Jersey: Princeton University Press.

Grambo, Ronald (1994): «Helten i undereventyr. Noen betraktninger». I: *Tradisjon 24*. Oslo: Universitetsforlaget.

Grambo, Ronald (1989): «Døden som person. Et folkloristisk bidrag». I: *Budkavlen 1989*. Åbo: Institutet.

Guthke, Karl S. (1999): *The gender of death. A cultural history in art and literature*. Cambridge: Cambridge University Press.

Harper, Morten (1998): *Tegneserien i og utenfor rutene I. Kapteinens skrekk*. Bø i Telemark: Telemark Tegneserieverksted.

Harper, Morten (1997): *Tegneserien i og utenfor rutene II: Tegneseriens triangel*. Bø i Telemark: Telemark Tegneserieverksted.

Heggli Gry (2000): *Skoledagboken: En folkloristisk studie av unge jenters skrivehandlinger*. Dr. Art.- avhandling. Institutt for kulturstudier og kunsthistorie. Universitetet i Bergen.

Hodne, Bjarne (1980): *Å leve med døden*. Oslo: Aschehoug.

Hodne, Ørnulf (1984): *Types of the norwegian folktale*. Oslo: Universitetsforlaget.

Hodne, Ørnulf (1998): *Det norske folkeeventyret. Fra folkedikting til nasjonalkultur*. Oslo: J.W. Cappelens Forlag.

Horstbøll, Henrik (1999): *Menig mands medie. Det folkelige boktrykk i Danmark 1500-1840*. København: Det kongelige bibliotek Museum Tusculanis forlag.

- Kryger, Karin (1985): *Allegori og Borgerdyd. Studier i det nyklassicistiske gravmæle i Danmark 1760-1820*. København: Christian Ejlens' forlag.
- Langvik-Johannesen, Kåre (1978): «Innledning». I: Georgius Macropedius, Pieter van Diest og Hugo Hofmannsthal: *Tre spill om Enhver*. Flekkefjord: Solum forlag.
- Llewellyn, Nigel (1991): *The art of death*. London: Reaktion Books.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding comics*. Massachusetts: Kitchen sink press.
- Muir, Edward (1997): *Ritual in early modern Europe*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Møller-Christensen, Vilh. (1968): «Pest». I *Kulturhistorisk leksikon for nordisk middelalder. Bind 13*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.
- Nakazawa, Keiji (1986): *Gen – gutten fra Hiroshima*. Oslo: Gevion Norsk Forlag.
- Nordenstam, Tore (1997): *Fra kunst til vitenskap*. Bergen: Sigma Forlag.
- Neill, Michael (1998): *Issues of death. Mortality and identity in english renaissance tragedy*. New York: Oxford University Press.
- Olsen, Carl Martin (1998): *Alltid i rute? : om 20- og 30-åringers tanker om bruk av tegneserier : alene og i forhold til andre media*. Hovedoppgave i folkloristikk - Universitetet i Bergen.
- Ousland, Bjørn (1999) *Mumle Gåsegg: Fritt etter Asbjørnsen og Moe*. Oslo: Tegn.
- Ousland, Bjørn (2000) *Soria Moria Slott: Fritt etter Asbjørnsen og Moe*. Oslo: Jippi forlag.
- Ousland, Bjørn (2002) *Grimsborken: Fritt etter Asbjørnsen og Moe*. Oslo: Jippi forlag.
- Propp, Vladimir (1971): *Morphology of the folktale*. Austin - London: University of Texas Press.
- Rooth, Anna Birgitta (1985): *Døden och den svarte oxen. Symbolspråk och värderinger*. Uppsala: Studia Ethnologica upsaliensia 15.
- Roberts, Adam: (2000): *Science fiction*. London – New York: Routledge.

Schumacher, Jan (1998): «John Milton». I: *Vestens tenkere. Bind 1* (red: Trond Berg Eriksen) Trondheim: Aschehoug.

Selberg, Torunn (red.) (1995): *Nostalgi og sensasjoner. Folkloristisk perspektiv på mediekulturen*. Åbo: NIF.

Skjelbred, Ann Helene Bolstad (1998): *Fortellinger om huldra – fortellinger om oss*. Oslo: Tano Aschehoug.

Solheim, Eva Marie (1998): *Om døden – en bok om vårt forhold til livets slutt*. Oslo: J.M. Stenersens Forlag.

Tarkka, Lotte (1993): «Intertextuality, Rethorics and the Interpretation of Oral Poetry». I: Anttonen, Pertti, Reimund Kvideland (red.): *Nordic Frontiers*, Åbu: NIF.

Tristram, Philippa (1976): *Figures of life and death in medieval english literature*. London: Paul Elek.

West, Marianne og Bente Jørgensen (1988): *Dødsbilleder – livsformer. Folkelig verdensopfattelse i det 17.og 18. århundredes Frankrig*. Århus: Aarhus universitetsforlag.

Upubliserte kilder

Comiclopedia: <http://www.lambiek.net/fmurr.htm> [lesedato: 07.08.04]

Bildekilder

Illustrasjon I: Understanding Comics © 1993 Scott McCloud. Illustrasjonen er hentet fra nettstedet: <http://www.hicksville.co.nz/Inventing%20Comics%202.htm> [lesedato 06.09.04].

Illustrasjon II: ”Danse macabre”. <http://www.skramstad.no/folkebok/dktottanzguyot.htm> [lesedato 03.09.04].

Illustrasjon III: ”Døden og abbeden”. 1538. Hans Holbein den yngre. Bildet er tatt fra <http://www.delago.de/ttanz/> [Lesedato: 03.09.04].

Illustrasjon IV: ”Døden rir på en løve” og ”Døden med ljå”. Illustrasjonen er fra R. Meyers utgave av *Den gamle danske dødedans*. I denne sammenheng er bildene hentet fra nettstedet: <http://www.skramstad.no/folkebok/dktxttottanz.htm> [lesedato 08.10.2003].

Illustrasjon V: ”Døden og paven”. Bildet er hentet fra http://www.lucifuge.de/themen/artis/klassisch/holbein_totentanz.htm [lesedato: 06.09.04].

Illustrasjon VI: ”The delay”. Tatt fra utgivelsen *Tango with death*. © 2001 Ulf K. og Bries.

Illustrasjon VII: ”Døden som landsknekt omfavner en ung kvinne” (Death and the maiden) av Niklaus Manuell Deutsch (1517). Bildet er hentet fra nettstedet: <http://www.geocities.com/ppollefeys/maiden.htm> [lesedato 06.09.04].

Illustrasjon VIII: ”Dødens triumf”. British Museum. 1470-90 (Rooth 1985: 111). Bildet er hentet fra nettstedet: <http://www.tarotsiden.dk/Tarot/tarot-Fhist3.htm> [lesedato 06.09.04].

Illustrasjon IX: ”Saint of killers”. *Preacher*. © 1996, 1997 Garth Ennis og Steve Dillon. Gjengiving av original tusjtegning hentet fra nettstedet: http://www.andy.org/comic/preacher/preacher_2_2.html [lesedato 06.09.04].

Illustrasjon X: ”Death”. Bildet er hentet fra *Prisen for et liv*. Utgitt av Bladkompaniet 1997 © 1994 DC Comics. All rights reserved.

Illustrasjon XI: ”Dødens genius”. Statens museum for kunst, kbh. Bildet er hentet fra nettstedet: <http://www.kid.dk/Vark.asp?Objectid=20732> [lesedato: 06.09.04].

Illustrasjon XII: ”Death”. Bildet er hentet fra *At death's door*, s.6 © 2003 DC Comics All rights reserved.

Illustrasjon XIII: ”Death”. Bildet er hentet fra *At Death's door*, s.124 © 2003 DC Comics All rights reserved.

Illustrasjon XIV: ”Dama med ljå'n”. Bildet er hentet fra *Ullkorn 5. Det løsnet i skogen*, s. 31. © 1980 Dargaud Editeur. Norskspråkelig copyright © 1986 A/S Hjemmet.

Illustrasjon XV: “Hinsidige bar og grill”. Stripen er hentet fra *Larsons gale verden* nr. 12 1999, s. 24 © Sveen og Emberland.

Illustrasjon XVI: “Hinsidige bar og grill”. Stripen er hentet fra *Larsons gale verden* nr. 3 2000, s. 25 © Sveen og Emberland.

Illustrasjon XVII: “Tagmec” Stripen er hentet fra *Aqua knight*. © 1998 Yukito Kishiro.

Sammendrag

Døden som en antropomorf skikkelse er også et polymorft vesen. I denne avhandlingen har jeg med utgangspunkt i et allsidig materiale analysert visuelle, folklige og litterære fremstillinger av ”mannen med ljàen”. Jeg valgte ut eldre og samtidig kildemateriale, det sistnevnte forskjellige tegneserier. Noen motiver viste seg å være gjennomgående i materialet fra 1300-tallet og frem til i dag. Jeg valgte å analysere Døden ut fra tre aspekter, nemlig som rettferdig, fryktelig og moderne. Først og fremst forbindes dødsykkelsen med et skjelett. Den døde kroppen blir Døden. I tegneseriematerialet ble døden visuelt skildret i tråd med denne tradisjonen, samtidig som det også dukker opp fremstillinger av døden som bryter med dette. Døden er både mann og kvinne, den er heslig og den er vakker. I tillegg til de rent ytre trekk ved Døden, fant jeg også at den var blitt ilagt flere roller. Dette er interessant fordi Døden ved første øyekast synes å ha en enkelt overordnet funksjon, som er å ta liv. I det eldste materialet som *Den gamle danske dødedans* og spillet om *Enhver*, var Dødens rolle å være en grensevakt overfor de levende. Den er en påminnelse om at alle skal dø og alle må leve sitt liv fritt for synd. Den er et memento mori. Døden innehar også en politisk rolle. I *Den gamle danske dødedans* harselerer den over katolisismen og spiller på lag med representanter for protestantismen. Et annet motiv som sterkt er forbundet med døden er at den er fryktelig. I Miltons diktepos *Det tapte paradys* og i tegneserien *Preacher*, uttrykkes det at Døden er umettelig, den hungrer etter å ta liv, i tillegg er dens fysiske også form heslig og fryktelig. Visuelle fremstillinger av døden er fremdeles populære i vår egen tid. I tegneseriematerialet kommer nye, moderne sider ved den antropomorfe død til uttrykk. I tegneseriene skinner likevel mange eldre motiver igjennom, både hvordan Døden fysisk tar seg ut og hva den gjør. Den er både mann og kvinne, stygg og vakker. Memento mori aspektet ved dens natur viker til fordel for andre typer roller. Døden i seriene *Hinsidige bar og grill* og *At Death's door* er for eksempel humoristiske figurer. I *Prisen for et liv* er den et menneske. Denne fortellingen ble analysert med utgangspunkt i folkloristen og strukturalisten Vladimir Propps metode om å finne fastlagte funksjoner i undereventyr. Den moderne død får også tillagt rollen som livredder i informasjonsbrosjyren *Døden snakker om livet*.

Undersøkelsen viste at det ikke finnes noen bestemt tradisjon sentrert rundt den antropomorfe døden, det er mange elementer som er med å danne et nettverk av mening. Døden ikke er en enhetlig figur med en fastsatt funksjon, men er gjennom flere hundre år blitt et medium for mange typer budskap.

