

Heidi Remberg

# ”Eventyrbrønnens magiske skatter”

Eventyrets gjenkomst i bøker for barn og unge:  
Om bruk av eventyrgenren i Maria Gripes *Landet utanför* (1987)  
og Mette og Philip Newths *Soldreperen* (1985).



Masteroppgave i nordisk litteratur  
Institutt for lingvistiske og nordiske studier  
Universitetet i Oslo  
Oslo 2007

Jeg vil takke veilederen min, Harald Bache-Wiig for gode råd og konstruktiv kritikk, samt Lillia Enger og Anne Molven for korrekturlesing, gode tips og uvurderlig oppmuntring gjennom hele prosessen! En takk også til min mann.

*A fairytale, my dear sir, is but a humble  
acknowledgement that the world is a box packed  
full with mysteries of which we know nothing at all.  
(Henrietta's House av Elizabeth Goudge)*

(Forsideillustrasjon fritt etter Carsten Høgh, *Eventyrleksikon*, 2002.)

## Sammendrag:

Jeg har i denne avhandlingen hatt fokus på eventyrenes episke fortellermåte og kunstneriske fremstillingsmåte. Ved å studere eventyrenes generelle form og stil ble det mulig å se hva som er karakteristisk for folkeeventyrene. Jeg har i hovedsak tatt utgangspunkt i Max Lüthis forskning på området, men jeg har også hatt nytte av Walter Ongs forskning på talespråkligens psykodynamikk i primært talespråklige kulturer og Göte Klingbergs forskning på barne- og ungdomsbokens utvikling. Jack Zipes har studert eventyreren i en sosiopolitisk kontekst, og hans forskning på eventyr-diskursen har vært nyttig for å kunne se både eventyrene og de mytisk-eventyrlige bøkene i et nytt lys.

Jeg har arbeidet ut fra en tese om at det er en sterk forbindelse mellom eventyr og fantastisk litteratur, og jeg mente det burde være mulig å vise at ihvertfall deler av den mytisk-eventyrlige barnelitteraturen kan sees på som moderne eventyr, og at det dermed eksisterer en moderne variant av genren ved siden av den tradisjonelle. For å kunne sammenligne disse i utgangspunktet ulike genrene, var det nødvendig å definere den mytisk-eventyrlige retningen innen fantastisk litteratur, og det var da naturlig å studere Åsfrid Svensens og Maria Nikolajevas forskning på mytisk-eventyrlig litteratur.

I hoveddelen av avhandlingen har jeg analysert *Soldreperen* av Mette og Philip Newth (1985) og *Landet utanför* av Maria Gripe (1987). Den grundige gjennomgangen av disse bøkene i forhold til Lüthis teorier ga meg en systematisk og oversiktlig analyse, som tydelig viser at begge bøkene følger eventyrenes mønster på svært mange punkter. På den annen side, gjennom å analysere hvor og hvordan disse bøkene bryter med eventyreren, fikk jeg avdekket elementer i form og tematikk som samsvarer med hovedtrekkene i mytisk-eventyrlige fortellinger, og her er det så grunnleggende likheter at både *Soldreperen* og *Landet utanför* må sies å høre til mytisk-eventyrlig litteratur.

Det er nettopp derfor det er spennende å studere sammenhengen mellom folkeeventyr og mytisk-eventyrlige fortellinger nærmere. I likhet med eventyrene, leses fantastisk litteratur for spenningens og gledens skyld. Barn er fulle av fantasi, og for dem dreier det seg først og fremst om skrekkblandet fryd når de nærmer seg og møter det skumle, vanskelige og ikke minst spennende på et så trygt og ufarlig sted som i litteraturen. Men de klassiske eventyrene rommer ikke muligheten for moderne problemer; det gjør derimot den fantastiske litteraturen. Samtidens problemer og etiske spørsmål bakes inn i eventyreren, slik det alltid er blitt gjort, og dette er et uttrykk for at eventyrene på nytt har blitt ført inn i den historiske forandringsprosessen som stoppet opp da de ble nedtegnet på 1800-tallet. Dette er et interessant og viktig fenomen, som det dessverre er forsket nokså lite på.

# INNHOOLD

<b>DEL I: INNLEDENDE DEL</b> .....	<b>1</b>
<b>1. INNLEDNING</b> .....	<b>1</b>
1.1 Problemstilling .....	1
1.2 Generelt om folkeeventyr .....	3
<b>2. TIDLIGERE FORSKNING PÅ EVENTYR I FORBINDELSE MED MODERNE BARNELITTERATUR</b> .....	<b>6</b>
2.1 Generell forskning.....	8
2.2 Eventyr i forhold til fantastisk litteratur .....	11
2.3 Forskning på enkelte forfatterskap .....	15
<b>DEL II: ANALYSEDEL</b> .....	<b>23</b>
<b>3. TEORIGRUNNLAG FOR ANALYSEN: MAX LÜTHI OG DET EUROPEISKE FOLKEEVENTYRET</b> .....	<b>23</b>
3.1 “Eindimensionalität” – endimensjonalitet .....	23
3.2 “Flächenhaftigkeit” – dybdeløshet.....	25
3.3 “Abstrakter Stil” – abstrakt stil.....	28
3.4 “Isolation und Allverbundenheit” – isolering og Allverbundenheit .....	32
3.5 “Sublimation und Welthaltigkeit” – sublimering og allmenngyldighet .....	33
<b>4. SOLDREPEREN AV METTE OG PHILIP NEWTH</b> .....	<b>36</b>
4.1 Handlingsreferat av <i>Soldreperen</i> .....	37
4.2 Analyse av <i>Soldreperen</i> i forhold til Lüthis teorier.....	40
4.2.1 ‘Eindimensionalität’ – endimensjonalitet.....	41
4.2.2 ‘Flächenhaftigkeit’ – dybdeløshet .....	44
4.2.3 ‘Abstrakter Stil’ – abstrakt stil .....	47
4.2.4 ‘Isolation und Allverbundenheit’ – isolering og Allverbundenheit .....	55
4.2.5 ‘Sublimation und Welthaltigkeit’ – sublimering og allmenngyldighet .....	56
<b>5. LANDET UTANFÖR AV MARIA GRIPE</b> .....	<b>58</b>
5.1 Handlingsreferat av <i>Landet utanför</i> .....	59
5.2 Analyse av <i>Landet utanför</i> i forhold til Lüthis teorier.....	62
5.2.1 ‘Eindimensionalität’ – endimensjonalitet.....	63
5.2.2 ‘Flächenhaftigkeit’ – dybdeløshet .....	65
5.2.3 ‘Abstrakter Stil’ – abstrakt stil .....	70
5.2.4 ‘Isolation und Allverbundenheit’ – isolering og Allverbundenheit .....	76
5.2.5 ‘Sublimation und Welthaltigkeit’ – sublimering og allmenngyldighet .....	78
<b>6. BRUDD MED EVENTYRGENREN</b> .....	<b>80</b>
6.1 Brudd med eventyrigenren i <i>Soldreperen</i> .....	80
6.2 Brudd med eventyrigenren i <i>Landet utanför</i> .....	86
<b>DEL III: AVSLUTTENDE DEL</b> .....	<b>95</b>
<b>7. HVORDAN OG HVORFOR FORFATTERNE HAR BRUKT EVENTYRGENREN</b> .....	<b>95</b>
<b>8. OPPSUMMERING</b> .....	<b>99</b>
<b>9. KONKLUSJON</b> .....	<b>103</b>
<b>LITTERATUR:</b> .....	<b>104</b>

# DEL I: Innledende del

## 1. Innledning

Folkeeventyr er en stor og omfattende genre, som finnes over store deler av verden. Ettersom de er samlet inn og nedskrevet først på 1800-tallet, er det umulig å si nøyaktig når genren oppsto. Vi kan finne variasjoner av det samme eventyret i mange forskjellige land, men det er vanskelig å si noe om hvordan eventyrene har vandret mellom forskjellige folk og kulturer. Det er stor uenighet blant forskere gjennom tidene om hvor gamle eventyrene er; så stor at noen mener eventyrene stammer fra menneskehetens begynnelse, mens andre mener de oppsto kort tid før nedskrivningen begynte. Sannsynligvis har de vært ren muntlig diktning i flere hundre år. I *Norsk litteraturhistorie* hevdes det at man kan finne eventyrdrag allerede i norrøn mytologi og i sagaene, og at især fornaldersagaene er rike på eventyrstoff<sup>1</sup>, og i *Eventyrleksikon* nevner Carsten Høgh *Gilgamesh* fra Mesopotamia omkring 3000-2000 f.Kr som de første nedskrevne eventyr<sup>2</sup>.

Jeg er i denne avhandlingen først og fremst interessert i eventyrene som kunstform, med fokus på undereventyrene. Hvorvidt hendelsene i eventyrene reflekterer virkeligheten eller menneskenes indre psykologiske vesen, om de formidler konservative eller revolusjonære tanker, overleveringsproblematikk, kulturell bakgrunn, historiske omstendigheter og overgangen fra muntlige til skriftlige historier er derfor mindre interessant i denne sammenhengen. Jeg vil studere eventyrenes generelle form og stil, og finne ut hva som er særegent for genren, dette hovedsaklig basert på Lüthis forskning. Deretter vil jeg diskutere hvordan to moderne barnebokforfattere er influert av denne genren i sine barnebøker, og hvordan de eventuelt klarer å fornye den.

### 1.1 Problemstilling

Dette er en teoretisk undersøkelse, hvor jeg vil analysere to bøker som jeg har valgt ut relativt tilfeldig som eksempler på slike mytisk-eventyrlige romanfortellinger for barn og unge som har blomstret, også i Norden, gjennom flere ti-år. De to bøkene har svært forskjellig stil og er ment for litt forskjellige aldersgrupper. Likevel mener jeg at de begge, som utallige andre med samme genrepreg, i høy grad trekker veksler på gammel eventyrtradisjon, samtidig som de

---

<sup>1</sup> Harald og Edvard Beyer, *Norsk litteraturhistorie*, 1996, s. 64.

<sup>2</sup> Carsten Høgh, *Eventyrleksikon*, 2002, s. 50.

uttrykker reaksjoner på samtiden og dens problemer. Det er dette generelle preget jeg vil undersøke nærmere. Den første boken jeg vil analysere er *Soldreperen* av Mette og Philip Newth som kom ut i 1985, og den andre er *Landet utanför* av Maria Gripe som kom ut i 1987. Den førstnevnte er ment for barn mellom ni og tolv år, mens den andre passer bedre for dem som er litt eldre. Både Mette og Philip Newth og Maria Gripe er sentrale forfattere innen den barnelitterære institusjonen i sine respektive land. Det har vært nødvendig å begrense omfanget til to bøker, ettersom hovedpoenget har vært å komme i dybden av materialet og kunne foreta en undersøkelse med den grundighet jeg ønsker.

Det finnes flere mulige retninger å studere eventyrene ut fra, blant annet den psykologiske retningen som Bruno Bettelheim er en sentral representant for, eller en strukturalistisk vinkling i likhet med Vladimir Propp og Algirdas Julien Greimas. Men dette er det forsket relativt mye på. Det har også vært forsket en del på barne- og ungdomsbøker med mytisk-fantastisk vinkling, jevnfør Göte Klingberg, Åsfrid Svensen, Ying Toijer-Nilsson, Maria Nikolajeva og Anna Karlskov Skyggebjerg, men det kunne med fordel vært forsket enda mer på dette. Jeg har derfor valgt å gjennomføre en analyse med fornyende innspill innen denne retningen, hovedsaklig basert på Max Lüthis forskning på de europeiske folkeeventyrene. Selv om den tidligere forskningen jeg viser til under punkt 2 også fungerer som teori i avhandlingen, er Lüthi mitt viktigste teorigrunnlag, og jeg har derfor valgt å plassere gjennomgangen av Lüthis forskning som innledning i analysedelen.

Jeg mener det er en sterk forbindelse mellom eventyr og fantastisk litteratur, og min hypotese er at flere moderne barnebokforfattere i stor grad benytter seg av eventyrgenren i sin diktning, spesielt innen den mytisk-eventyrlige barnelitteraturen. Jeg mener derfor at enkelte forfattere som skriver mytisk-eventyrlige barne- og ungdomsbøker er med på å fornye eventyrgenren, og at eventyrene dermed eksisterer i en moderne variant ved siden av de tradisjonelle. Jeg har funnet en del forskning som underbygger dette synet, men det finnes dessverre svært få dyptgående analyser av temaet.

Min vinkling i denne avhandlingen gir visse begrensninger, blant annet et nokså snevert fokus, men en sterk side ved denne typen analyse er at jeg får en helhetlig analyse av bøkene i forhold til eventyrtrekkene ved dem. Det mytisk-eventyrlige versus folkeeventyrenes form og stil vil være mitt hovedfokus, og det gir ikke rom for andre mulige vinklinger, som for eksempel narratologisk eller strukturalistisk tilnærming, symboltolkning og så videre. Jeg har ingen ambisjoner om å lese bøkene på vanlig tolkende måte, men foretar en mer formal lesning av dem, som tar opp den episke fortellermåten og den kunstneriske

fremstillingsmåten. Det blir dermed en mer deskriptiv lesning, hvor jeg i mindre grad forholder meg til tekstens tematiske meningsplan.

I første del av avhandlingen har jeg valgt å si litt generelt om folkeeventyr og muntlige genre, før jeg viser til forskning på eventyr i forbindelse med fantastisk litteratur. Her viser jeg også til noen analyser av barnebøker hvor likheter med eventyrgenre står sentralt. I del II gjør jeg rede for Lüthi's forskning på de europeiske folkeeventyrene, før jeg begynner på analysene av de to bøkene. Etersom jeg skal undersøke det episke inventaret, kommer jeg til å bruke noe mer plass på innholdsreferatene enn det som er vanlig i en masteroppgave: Siden det tematiske og den adderende formen er så viktig for avhandlingen, trenger jeg å vise det grundig frem først. Disse analysene utgjør mesteparten av del II. Til slutt i denne delen vil jeg vise hvordan bøkene på hver sin måte bryter med eventyrgenre i kunstnerisk fremstillingsmåte. I siste del av oppgaven peker jeg på mulige grunner til at forfatterne har valgt å benytte eventyrgenre. Dette har jeg valgt å legge til del III, ettersom det hører naturlig sammen med det sammenfattende perspektivet jeg ønsker å få frem i avslutningsdelen. Deretter oppsummerer jeg hva jeg har kommet frem til gjennom mine analyser, før konklusjonen.

For enkelthets skyld har jeg valgt å skrive 'han' om heltene i eventyrene og i litteraturen generelt, selv om det finnes mange jentehelter. Jeg skriver også ofte 'eventyr', og med dette mener jeg undereventyr, dersom jeg ikke viser til eventyrgenre som helhet. Av samme grunn velger jeg å skrive barnelitteratur, og med dette mener jeg fra nå av både barne- og ungdomslitteratur. Innen den fantastiske litteraturen er det den mytisk-eventyrlige retningen som er relevant for mine analyser. Det hender likevel at jeg skriver 'fantastisk' når jeg strengt tatt mener 'mytisk-eventyrlig', men dette vil komme frem av sammenhengen. For å få en mest mulig ryddig og oversiktlig tekst, har jeg valgt å henvise til primærlitteraturen med sidetall i parentes i den løpende teksten, mens jeg viser til all annen litteratur i fotnoter.<sup>3</sup>

## **1.2 Generelt om folkeeventyr**

Å undersøke hvorfor eventyrene over så lang tid har hatt, og fortsatt har en viktig funksjon, er en stor oppgave og utfordring, og jeg har derfor ikke mulighet til å komme så mye inn på det i denne avhandlingen. Men, som Lüthi påpeker: "literature is more than just pleasing form. It presents scenes and suggests with them a particular way of looking at the world and human

---

<sup>3</sup> Noen av fotnotene dessverre har flyttet seg til påfølgende side i avhandlingen, noe som skyldes et problem med Word som jeg ikke klarer å løse.

existence.”<sup>4</sup> Det at eventyrene er både universelle, tidløse og allmenmenneskelige er mulige grunner til deres overlevelsessevne. Selv om eventyrene kommer fra forskjellige kulturer og tider, føles de i Norge svært norske. Dette kan skyldes at de har tatt opp i seg særnorske elementer og har smeltet sammen med norsk tradisjon, slik at helheten dermed virker helnorsk. Men siden det er så mange eventyr vi kan finne igjen i så og si nøyaktig samme form i Norge og andre europeiske land<sup>5</sup>, er det rimelig å regne med at genren har en del grunnleggende trekk som er uavhengige av tid, sted og land – det stereotype. Eventyrene kan sies å være en universell genre, hvor hver kultur kan ta dem til seg som sine egne, og de kan også ta til seg og omhandle et hvilket som helst motiv. Dette synet vil jeg underbygge videre i avhandlingen, hovedsaklig med teoriene til Max Lüthi, men også med Walter Ong, Göte Klingberg og Carsten Høgh med flere.

En ting man uansett kan si med sikkerhet, er at det dreier seg om en svært gammel fortellertradisjon, som fortsatt er en del av vår kultur, om enn i mindre grad enn tidligere. Når man begynner å studere eventyrene nærmere, ser man at eventyr fra ulike fortellere og fra forskjellige land har noe felles i måten de er bygget opp. Det er visse grunnleggende likheter i muntlig overførte fortellinger, både i måten de er fortalt på og i måten plotet i historien utfolder seg. Og selv om hvert eventyr ved første øyekast gir inntrykk av å være unikt, sitter man likevel igjen med følelsen av at det dreier seg om et bilde av menneskene som en helhet:

And while each story appears to offer its own version of the portrait of man, one is still left with the impression that the fairytale as a genre offers its hearers a representation of man which transcends the individual story, one which reappears time and again in countless narratives.<sup>6</sup>

Med nasjonalromantikken ble det etterhvert samlet inn og forsket mye på de norske folkeeventyrene. Men det viktigste på denne tiden var å knytte eventyrene til nasjonen, og finne særegne trekk ved eventyrene som kunne sies å uttrykke landets og folkets ’nasjonale ånd’. Eventyrenes karakteristiske form og det felleseuropeiske aspektet var lite i fokus. Norgeshistorien viser hvorfor det ble slik, men det kan likevel synes litt merkelig i ettertid, ettersom folkeeventyrene er noe av det mest internasjonale vi har når det gjelder kunst og litteratur, og ettersom svært få av eventyrene har blitt til i Norge. Selv et så ’urnorsk’ eventyr som “Han far sjøl i stua” har et gammelt indisk motiv, og slik er det med mange av de andre eventyrene også<sup>7</sup>; de bygger på arabiske, indiske, greske og andre europeiske eventyr. Carsten

---

<sup>4</sup> Max Lüthi, *The fairytale as art form and portrait of man*, 1984, ix.

<sup>5</sup> Til dels også utenfor Europa, i følge Lüthi, 1982.

<sup>6</sup> Lüthi, 1984, ix.

<sup>7</sup> Beyer, 1996, s. 64.



Høgh viser i *Eventyrleksikon* til folkediktningens skriftlige kilder<sup>8</sup>, og begynner med *Gilgamesh* fra Mesopotamia og myter, sagn og eventyr fra Egypt ca år 3000-2000 f.Kr.

Dette fenomenet omhandler Göte Klingberg nokså inngående i *Barn- och ungdomsboken förr och nu*<sup>9</sup>, der han gjør rede for barne- og ungdomslitteraturens røtter i *Æsops fabler* fra ca 400 f.Kr. og den indiske *Pañcatantra*<sup>10</sup> fra like etter Kr.f. Den sistnevnte ble oversatt til fransk i 1644, og Klingberg påpeker hvordan innhold fra denne, *Roman de Renard* (ca 1200), fablene til Jean de La Fontaine (1600-tallet) med flere ofte finnes igjen i senere barnelitteratur. Han skriver også en del om folke- og kunsteventyrenes utvikling og historie, spesielt om brødrene Grimm og E.T.A. Hoffmann, men han sier i grunnen lite om hvordan og hvorfor elementer fra disse fortellingene gjenbrukes i moderne barnelitteratur. Han påpeker imidlertid hvordan Hoffmanns *Nussknacker und Mausekönig* fra 1816 benytter en pels i et klesskap som dør til en fremmed verden, et motiv som ofte benyttes i moderne fantastiske fortellinger, blant annet i C.S. Lewis' *The lion, the witch and the wardrobe* fra 1950. Men Klingberg unnlater å kommentere eventyrtrekkene ved både denne historien og Astrid Lindgrens *Mio, min Mio*, noe andre forskere mener er naturlig. Dette kommer jeg nærmere inn på under punkt 2.2.

Når det gjelder barnelitteraturens sene fremvekst i Norden, og resten av Europa for den saks skyld, er det interessant å merke seg at for eksempel Japan har hatt litteratur for barn i over tusen år. Allerede på 700-tallet hadde de bokruller for barn og barnelitteraturen blomstret fra 800-tallet. Noen av disse historiene leses fortsatt i en eller annen form, og regnes også i dag som viktige og aktuelle.<sup>11</sup> Etter at skriftkulturen kom til Europa og Norge, fortsatte eventyrene lenge å være en muntlig genre ved siden av de nye, skriftlige genre. Eventyrene har derfor blitt påvirket av skriftkulturen, men både form og stil bærer tydelig preg av muntlig overlevering. Eventyrgenre har formale og stilistiske krav som vitner om dette. Det er nemlig svært forskjellige elementer som er hensiktsmessige i muntlige versus skriftlige genre. Dette bunner i at tenkemåten i talespråklige kulturer er fundamentalt forskjellig fra den vi har i skriftbaserte kulturer.

Walter Ong har forsket på "talspråklighetens psykodynamik"<sup>12</sup> i primært talespråklige kulturer, og har kommet frem til ni karakteristika som viser hovedforskjellene mellom talespråklige og skriftspråklige kulturer. Folk i talespråklige kulturer anser ordet for å ha magisk kraft, i motsetning til skriftbaserte kulturer hvor man ikke lenger regner ordet som

---

<sup>8</sup> Høgh, 2002, s. 50.

<sup>9</sup> Göte Klingberg, *Barn- och ungdomsboken förr och nu*, 1968.

<sup>10</sup> *Pañcatantra. The book of India's folk wisdom*, 1997. Overs. Patrick Olivelle.

<sup>11</sup> Inger Margrethe Gaarder, "Japansk barnelitteratur gjennom mer enn tusen år." i *Barnbokas veier*, 1988, red. Karin Beate Vold m.fl., s. 107.

primært muntlig, og hvor det dermed har mistet denne magien. I talespråklige kulturer gjelder det å tenke tanker som det går an å huske; det er bortkastet å tenke noe man glemmer igjen. Man må derfor tenke ut fra minnestekniske mønstre, slik at det er mulig å hente tankene frem igjen. Oppbygningen må følge “starkt rytmiska, väl avvägda mönster, i upprepningar och antiteser, i allitterationer och assonanser, i epitetiska och andra formelartade uttryck, i standardiserade teman [...], i ordspråk [...], eller i någon annan minnesteknisk form.”<sup>13</sup>

Minneteknikk, eller mnemoteknikk, har en grunnleggende betydning for tanke- og uttrykksformer i talespråklige kulturer. Ong nevner at hendelser følger etter hverandre i kronologisk rekkefølge og de favoriserer uttrykk som ‘den tapre soldaten’ og ‘den vakre prinsessen’. Innholdet må bevege seg saktere fremover enn i en skriftbasert kultur, og det fører til repetisjoner. Kunnskap formidles med nær referanse til den menneskelige tilværelsen, og innebærer begreper som er minimalt abstrakte. Talespråklige kulturer kan også karakteriseres som homeostatiske. Det vil si at de “i hög grad lever i nuet, där man upprätthåller en jämvikt eller *homeostas* genom att lägga de minnen åt sidan som inte längre är relevanta.”<sup>14</sup>

Dette er elementer som går igjen i Lüthis forskning på folkeeventyrenes form og stil, noe jeg går nøye inn på under punkt 3. At dette finner sted i eventyrene, er ikke så merkelig, med tanke på hvor gamle de antagelig er. Men når disse elementene også viser seg i moderne barnebøker, er det interessant å tenke på at dette er trekk fra svært tidlige, muntlige kulturer, som lever videre i en høyst moderne skriftkultur: De inneholder altså komponenter både fra gammel muntlig og moderne skriftlig kultur i blanding. Og nettopp denne blandingen kan være ekstra gunstig for barnelitteraturen siden man kan betrakte barn som en gruppe som først befinner seg i et rent muntlig univers, før de gradvis beveger seg over i en skriftkultur ettersom de lærer å lese og skrive. Både de tradisjonelle og de moderne eventyrene kan dermed sees som en kobling mellom det muntlige og det skriftlige univers.

## **2. Tidligere forskning på eventyr i forbindelse med moderne barnelitteratur**

I dag er det relativt lite forskning på folkediktning i Norge, spesielt når det gjelder folkevisene, men også i forhold til eventyr. I Danmark og Sverige er det noe mer, og tar vi med resten av Europa ser vi at det både er gjort og gjøres ganske mye innen forskning på folkeeventyr. Men det er fortsatt en del områder som det er forsket lite på, blant annet

---

<sup>12</sup> Walter Ong, *Muntlig och skriftlig kultur: teknologiseringen av ordet*, 1990.

<sup>13</sup> Ong, 1990, s 47.

<sup>14</sup> Ong, 1990, s 60.

sammenhengen mellom eventyr og moderne barnelitteratur. En svært kjent forsker når det gjelder eventyrenes aktualitet og viktighet, er Bruno Bettelheim med blant annet boken *The uses of enchantment; the meaning and importance of fairy-tales*. Men også i Norge finnes det forskning på dette området, blant annet Paul Jan Brudals bok *Det ubevisste språket*. Begge prøver å finne grunnene til at folkeeventyrene fortsatt lever videre i et totalt annerledes samfunn enn de oppsto i. De er samtidig opptatt av eventyrenes terapeutiske og forløsende effekt, og ettersom det må sies å være hovedfokuset deres går jeg ikke noe nærmere inn på deres forskning her. Det finnes mange forskere som konstaterer at eventyrene lever i beste velgående, deriblant Odd Nordland som skriver: ”[v]i har berre skifta frå samfunnet med den munnlege forteljing til skrift-tid, Guthenberg-tid og radio-TV-tid.” Og også han spør ”[k]vifor lever så eventyret for barn i dette industrialiserte, metropoliserte, seinkapitalistiske, massekommuniserande nåtids-samfunnet?”<sup>15</sup> Men i likhet med flere andre har han ingen gode svar utover den mulige terapeutiske effekten. Terapi kan være en nyttig ’bieffekt’ av eventyrene, men jeg tror likevel ikke det er hovedgrunnen til at de fortsatt leses og omdiktes, og at genren også i seg selv fornyes og moderniseres; det er dette synspunktet jeg vil belyse i denne avhandlingen.

For det er ingen tvil om at interessen for eventyr er stor i befolkningen. Det blir stadig gitt ut nye utgaver av eventyrene til Asbjørnsen og Moe, brødrene Grimm, H.C. Andersen og så videre, både i bokform og på cd. Prinsesse Märtha Louise med flere leser eventyr i barne-tv og i radio, og det virker utbredt i barnehager og skoler å ha en ‘eventyrperiode’, hvor tilnærmet alle aktiviteter dreier seg om eventyr i en eller annen form over lengre tid. ”Från många håll ropas nu på saga och fantasi åt barnen. Sagan måste in i skolan, hävdas det. Men inte bara i svenskundervisningen. Den betraktas som en personlighetsdanande tillgång i största allmänhet” skriver Ying Toijer-Nilsson i *Fantasins underland*.<sup>16</sup> I denne sammenheng viser hun også til IBBYs 15. internasjonale kongress<sup>17</sup> med temaet *How can Literature Meet the Needs of Modern Children: Fairy Tale and Poetry today*. Også Lüthi påpeker hvilken rolle eventyrene spiller i samfunnet, både hjemme, i barnehagene og på skolene, samt i radio og TV. Det interessante er at denne gamle genren ikke virker gammeldags verken på dagens barn eller voksne. Dette kommer også til uttrykk gjennom nytugivelsene av 25 klassikere innen barnelitteraturen i ”Bokklubbens Barnebibliotek”<sup>18</sup>; her er mange mytisk-eventyrlige bøker inkludert, blant annet flere av dem jeg viser til senere i avhandlingen.

---

<sup>15</sup> Odd Nordland, ”Eventyret. Kva brukar vi det til?”, i *Tradisjon. Tidsskrift for folkeminnevitenskap* nr 9, 1979, red R. Kvideland, s. 44.

<sup>16</sup> Ying Toijer-Nilsson, *Fantasins underland. Myt och idé i den fantastiska berättelsen*, 1981, s. 14.

<sup>17</sup> International Board on Books for Young Peoples konferanse i Athen, 1976.

<sup>18</sup> ”Bokklubbens Barnebibliotek” gis ut av Bokklubben Barn.

## 2.1 Generell forskning

Jack Zipes har forsket på eventyrene med et helt annet fokus, og han kritiserer noe sarkastisk den generelle oppfatningen og forskningen som går ut på at

[i]t does not matter when or why they [the fairy-tales] were written. What matters is their enchantment as though their bedtime manner can always be put to use to soothe the anxieties of children or help them therapeutically to realize who they are. Nor should one dissect or study fairy tales in a socio-political context, for that might ruin their magic power. Fairy tales for children as universal, ageless, therapeutic, miraculous, and beautiful. This is the way they have come down to us in history.<sup>19</sup>

Han prøver derfor i boka *Fairy tales and the art of subversion* å vise at forskning på eventyrene i en sosiopolitisk kontekst er viktig. Han mener det er lite fruktbart å studere eventyrene som genre basert på morfologiske studier eller semiotiske studier, som for eksempel henholdsvis Vladimir Propp og Algirdas-Julien Greimas har gjort. Marie-Louise Tenèze har i følge Zipes kommet til en bedre løsning i sitt essay *Du conte merveilleux comme genre*, der hun blander teoriene til Propp og Lüthi for å komme frem til hva som utgjør det magiske i folkeeventyrene. Men Zipes mener likevel at et viktig element mangler ettersom den historiske koblingen til skaperne og samfunnet forsvinner; en slik formalistisk tilnærming er utilstrekkelig. Eventyrene tar, bevisst eller ubevisst, med de lavere klassenes drømmer om å få større makt, men det at klasser og makt styrer forholdet mellom menneskene i samfunnet er likefullt fraværende. Zipes er derfor opptatt av å definere den historiske opprinnelsen til de litterære eventyrene: "their configurations and symbols were already marked by a sociopolitical<sup>20</sup> perception and had entered into a specific institutionalized discourse before they were transformed into literary tales for children of the European upper classes."<sup>21</sup>

Det var folkeeventyrene som dannet grunnlaget for de litterære eventyrene og kunsteventyrene, og det ble nødvendig å tilpasse dem en ensartet stil. Charles Perrault og hans *Histoires ou contes du temps passé* kom ut i 1697, og la grunnlaget for den litterære eventyreren. Dette var på et tidspunkt med store sosiale omveltninger i samfunnet, spesielt i forhold til synet på barn, noe blant annet Philippe Ariès har poengtert: "[A] new sensibility granted these fragile, threatened creatures a characteristic which the world had hitherto failed to recognize in them"<sup>22</sup> Zipes mener det også er viktig å huske at de litterære eventyrene for barn ble til i en periode hvor fransk kultur satte standardene for resten av Europa. Tilpasningen av materialet, tilsynelatende av symbolsk art, var egentlig en 'rekoding' av

---

<sup>19</sup> Jack Zipes, *Fairy tales and the art of subversion*, 1983, s. 1.

<sup>20</sup> Ordene sociopolitical og fairy tale skrives både med og uten bindestrek i *Fairy tales and the art of subversion*.

<sup>21</sup> Zipes, 1983, s. 7.

materialet så det skulle passe kravene til den franske overklassen. Perrault bemerker i forordet til *Contes en vers* (1695) hvordan moralen og budskapet i eventyrene er viktig, og at "the playful narrative surrounding them had been chosen only to allow the stories to penetrate the mind more pleasantly and in such a manner to instruct and amuse at the same time."<sup>23</sup>

På 1690-tallet kom en voldsom bølge med skriving og distribuering av litterære eventyr, både for barn og voksne, og oversetting av blant annet orientalske eventyr. Eventyrboomen kulminerte i forbindelse med den franske revolusjon, og hadde en enorm innflytelse i Tyskland. Zipes nevner blant annet Mozart, Musäus, Goethe, Novalis, Brenanto, Hoffmann og brødrene Grimm. De sistnevnte samlet inn folkeeventyr i Tyskland på begynnelsen av 1800-tallet og omformet dem til litterære eventyr, og Zipes påpeker i hvor stor grad de gjorde om på eventyrene fra originalnedtegnelsene. Inntil nylig har man tenkt at eventyrene ble samlet inn hovedsaklig fra bondesamfunnet, og man har ansett endringene som nokså ubetydelige. Men begge deler er feil i følge Zipes: Brødrene Grimm samlet inn eventyrene hovedsaklig fra små-borgerskapet og den utdannede middelklassen, og de gjorde mer enn å bare endre og forbedre stilen i dem. De utvidet dem og gjorde dyptgående endringer i karakterer og betydning. Men de gjorde det ikke for å ødelegge eventyrarven; tvert i mot for å bevare den rike kulturelle tradisjonen og gjøre den kjent og ikke minst akseptert blant den økende middelklassen. Disse eventyrene har hatt en sterk innflytelse på både barn og voksne i den vestlige verden, og eventyrsamlingen (spesielt 1857-utgaven) har faktisk vært den nest mest populære og vidt spredte boken i Tyskland i over ett århundre, nest etter Bibelen.

Zipes mener at eventyr-diskursen har hatt og fortsetter å ha flere nivåer; forfattere av eventyr for barn går blant annet i dialog med folkeeventyrene, samtidige eventyrforfattere og med implisitte lesere. Samfunnet, de sosiale normene og den politiske situasjonen har med andre ord spilt, og spiller fortsatt, en stor rolle i eventyrene, og han mener det går en direkte linje fra Perraults "fairy tale of court society to the Walt Disney cinematic fairy tale of the culture industry."<sup>24</sup> Hvordan og hvorfor prøvde noen forfattere å påvirke barn og voksnes bilde av barn gjennom eventyrene? Og hvordan forandret de eventyrene etter egne behov og de sosiale forholdene? Dette er viktige spørsmål som Zipes prøver å besvare i *Fairy tales and the art of subversion*, og dette er viktig forskning som belyser det faktum at det fortsatt i dag skrives eventyr for barn, ofte med sosiopolitisk vinkling og budskap, noe som i høy grad er relevant for denne avhandlingen.

---

<sup>22</sup> Zipes, 1983, s. 13.

<sup>23</sup> Zipes, 1983 s. 16.

<sup>24</sup> Zipes, 1983, s. 17.

Zipes trekker også frem de mørkere sidene ved eventyrene: De holder på rigide sosiale standarder som fremstiller seksualitet, visse manerer og kroppens naturlige funksjoner som barbariske og usiviliserte, noe de øvre klassene mente på 1600-tallet, og de dyrker skam- og angstfølelsen hos barn. Også synet på damene i de tradisjonelle eventyrene er nokså ensporet, og ikke så lite negativt; den ideelle ”’femme civilisée’ of upperclass society, the composite female, is beautiful, polite, graceful, industrious, properly groomed, and knows how to control herself at all times.”<sup>25</sup> På 1960-tallet begynte derfor et angrep på konservatismen i de klassiske eventyrene. Det ble tydelig for forfattere og kritikere at eventyrene inneholdt sexistiske og rasistiske holdninger, og at de viste frem en sosialiseringssprosess som favoriserte passivitet og selvoppofrelse for jentene og akkumulering av rikdom og makt for guttene. Og i motsetning til blant andre Bettelheim og Brudal mente de at enkelte verdier og normer i disse eventyrene faktisk kan hindre barnas utvikling, fremfor å hjelpe dem til å forstå verden og seg selv. Eventyrene skulle derfor brukes på en ny måte – de ble omfunksjonert: ”the *function* of the tales has been literally turned around so that the perspective, style, and motifs of the narratives expose contradictions in capitalist society and awaken children to other alternatives for pursuing their goals and developing autonomy”<sup>26</sup>. På denne måten fungerer de nye eventyrene *mot* den standardiserte sosialiseringssprosessen, og *for* et annerledes, mer inkluderende samfunn.

Zipes påpeker at det selvfølgelig er mange klassiske folke- og kunsteventyr som er aktuelle for dagens barn og som belyser ulike muligheter for å utvikle seg selv og sosial frihet. Det ville derfor være tåpelig å forkaste hele den klassiske kanon som sosialt ubrukelig og estetisk utdatert. Men ”[t]he discourse of classical fairy tales, its end effect, cannot be considered enlightening and emancipatory in face of possible nuclear warfare, ecological destruction, growing governmental and industrial regimentation, and intense economic crises.”<sup>27</sup> Genren har heldigvis ikke vært statisk, og kjente forfattere som Charles Dickens, John Ruskin, George Sand og Oscar Wilde har brukt og utvidet eventyrdiskursen for barn. Zipes mener imidlertid at de ikke klarte å bruke genren maksimalt; fantastikken kompenserte hovedsaklig for rasjonaliseringen i samfunnet og forsvarte barnas fantasi. Men de banet likevel vei for senere forfattere.

De progressive og eksperimentelle eventyrene for barn reagerte mot de nye sosio-politiske tendensene i samfunnet. Zipes konsentrerer seg om to hovedtyper eksperimentering med eventyrigenren, som bygger direkte på vestlig kultur. Den ene typen kaller han ’the

---

<sup>25</sup> Zipes, 1983 s. 25.

<sup>26</sup> Zipes, 1983, s. 46.

<sup>27</sup> Zipes, 1983, s. 170.

transfiguration of the classical fairy tale', hvor forfatteren antar at leseren allerede kjenner til de klassiske eventyrene, og derfor bryter med eller omorganiserer de tradisjonelle motivene. Den andre typen kaller han 'the fusion of traditional configurations with contemporary references within settings and plotlines unfamiliar to readers yet designed to arouse their curiosity and interest'.<sup>28</sup> Det er denne sistnevnte typen jeg har fokus på i denne avhandlingen. Hovedforskjellen fra de klassiske eventyrene er fraværet av det anti-sexistiske og anti-autoritære perspektivet og de absolutte holdningene, noe Michael Endes *Momo* fra 1972 er et godt eksempel på. "The renaissance of wonder has reached maturity. And we need it. The conflict between good and evil – absolute evil – in which the child heroes of fantasy are caught up and taxed to the limit of their endurance has become a common theme."<sup>29</sup> I dagens barnelitteratur kan vi se dette tydelig i blant annet J.K. Rowlings bøker om Harry Potter.

Zipes' forskning viser tydelig hvordan og hvorfor vi trenger både de klassiske eventyrene og de moderne eventyrene som tar opp dagens samfunnsmessige og sosiopolitiske problemer, og dette kommer jeg tilbake til i mine analyser senere i avhandlingen. Han viser også til en annen amerikansk forsker, André Favat, som har skrevet *Child and tale: The origins of interest*<sup>30</sup>, en studie som tar for seg likhetene mellom eventyrenes karakteristika og Jean Piagets karakteristikk av barns måte å tenke og handle på. Favat påpeker hvordan barn blant annet tror på det magiske forholdet mellom tanker og ting; de ser døde ting som levende, de har et helt annet syn på årsakssammenhenger og de skiller ikke selvet fra verden utenfor. Derfor samsvarer både innholdet og formen i eventyrene med måten barn opplever verden på. "André Favat in his study of folktales, especially fairy tales, concluded that fairy tales generally represent the world as children perceive it. Also they like the predictable form and content of the stories."<sup>31</sup> Dette synet forsterker hvorfor eventyrigenren er egnet til å ta opp også moderne problemer som trenger å problematiseres og løses; det blir en måte å konfrontere barn med kompliserte temaer og spørsmål på deres premisser.

## 2.2 Eventyr i forhold til fantastisk litteratur

Åsfrid Svensen deler den fantastiske litteraturen i to sentrale retninger, selv om det finnes mange blandingsformer: Barnelitteraturen er ofte mytisk-eventyrlig, mens voksenlitteraturen især har dyrket en skrekk-fantastisk tradisjon. Av den grunn kommer jeg ikke inn på skrekk-fantastisk litteratur i denne avhandlingen. Svensen mener den fantastiske fortellingen kom

---

<sup>28</sup> Zipes, 1983, s. 180.

<sup>29</sup> Zipes, 1983, s. 172.

<sup>30</sup> André Favat, *Child and tale: The origins of interest*, 1977.

som en egen genre for barn på midten av 1800-tallet med blant annet Lewis Carroll. I England fikk den mytisk-eventyrlige litteraturen en tidlig blomstring omkring 1900 med fortellingene til Edith Nesbit, mens den kom for fullt til Skandinavia først på 1960-tallet. Den ble raskt en viktig del av barnelitteraturen. I nordisk sammenheng er Selma Lagerlöf, med *Nils Holgerssons underbara resa genom Sverige* (1906-07), en av de første, ved siden av H.C. Andersen, til å skrive fantastiske fortellinger for barn. Midt på 1900-tallet viskes skillet mellom fantastisk litteratur for barn og voksne noe ut med C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien og Roald Dahl, og J.K. Rowlings Harry Potter-serie er et betegnende eksempel blant det som gis ut i dag. Svensen nevner *Kabalmysteriet* av Jostein Gaarder som et eksempel på den sterke fornyelsen i barne- og ungdomslitteraturen, der bruken av myter, eventyr og fantastikk spiller en stor rolle.

Mikhael Bakhtin har blant annet skrevet om karnevalismens og groteskens påvirkning i middelalderens litteratur, og han viser hvordan den ”betegner latterens og det laves seier [...] og en munter forsoning med livets skremmende sider”<sup>32</sup>. Karnevalisme og inversus mundus er vanlige underliggende aspekter i både eventyr og myter, men også i fantastisk litteratur, der myte-, sagn- og eventyrtrekk virker sammen med de fantastiske genreelementene som en helhet. Dette gjelder både *Soldreperen* og *Landet utanför*, noe jeg viser flere steder gjennom denne avhandlingen. I nyere fantastiske fortellinger er imidlertid skillelinjene mellom de forskjellige impulsene svakere enn tidligere.

Internasjonalt utgis det en tett strøm av mytisk-eventyrlig litteratur. Begrepet er imidlertid ikke helt entydig ettersom fransk og tysk forskningstradisjon avgrensner og deler inn genren annerledes enn den anglo-amerikanske. Det varierer også hvor vidt eller snevert forskjellige forskere velger å definere genren. I denne sammenhengen er det vanlig å trekke på litteraturforskeren Tzvetan Todorovs definisjon, som går ut på at det fantastiske ligger i skjæringspunktet mellom det som er fremmed, men naturlig og det som er overnaturlig og eventyrlig. Göte Klingberg er en av de første som har beskjeftiget seg med fantastisk litteratur for barn, og han skriver om den fantastiske fortellingen at den ”karakteriseres av at fantastiska händelser, t.ex. av magisk art, uppträder i et för övrigt alldeles realistiskt sammanhang. Till skillnad från chimärsagornas obestämda ’underland’ och ’det var en gång’ är de i regel lokaliserade till författarens nutida (barn) värld”<sup>33</sup>. Hos disse to faller dermed de mytisk-eventyrlige fortellingene utenfor. Men i likhet med Maria Nikolajeva gir Svensen en videre definisjon, som inkluderer mytisk-eventyrlige fortellinger i samsvar med engelsk

---

<sup>31</sup> Stacy Carney, *Folktales: What are they?* <<http://falcon.jmu.edu/~ramseyil/tradcarney.htm>>, 11.04.2007.

<sup>32</sup> Åsfrid Svensen, *Å bygge en verden av ord*, 2001, s. 35.

<sup>33</sup> Klingberg, 1968, s. 65f.



forskningstradisjon for 'heroic fantasy'<sup>34</sup>; det er litteratur som inneholder uforklarlige elementer som enten skyldes trolldom, overnaturlige makter eller andre ubegripelige krefter.

Nikolajeva skjelner i *The magic code*<sup>35</sup> mellom tre forskjellige varianter av fantasemet magisk eller sekundær verden, nemlig "den lukkede, den åpne og den underforståede konstruksjon". Handlingen i den lukkede konstruksjon foregår utelukkende i et sekundært univers og i den underforståtte intervensjoner det magiske i en ordinær verden. Den åpne konstruksjon "findes i fortellinger, hvor der både eksisterer en ordinær (primær) verden og en magisk (sekundær) verden"<sup>36</sup>, og en slik forankring i en gjenkjennelig virkelighet er i følge Nikolajeva den største forskjellen mellom eventyrenes og de fantastiske fortellingenes universer. Både Svensens og Nikolajevas definisjoner innbefatter med andre ord mytisk-eventyrlige fortellinger, og det er en slik definisjon jeg har valgt å legge til grunn i denne avhandlingen. Definisjonene som Holmberg og Toijer-Nilsson bruker i sine analyser avviker ikke stort fra Svensens.

Selv om det er stor variasjon i form og tematikk, kan grunndragene i den mytisk-eventyrlige retningen innen den fantastiske litteraturen oppsummeres i "hovedpersonens heltmodige innsats i kamp mot onde makter i fremmede univers. [...] Magiske og andre overnaturlige foretelser har en selvfølgelig plass i fiksjonsuniverset [...] [og] [s]like krefter utgjør en integrert del av livet og virkeligheten og overrasker ikke innbyggerne."<sup>37</sup> Videre skriver Svensen om vanskelige oppgaver som må løses og som krever helteegenskaper som tapperhet, utholdenhet og snarthenhet. Hovedpersonen opplever flukt, forfølgelse og andre farlige situasjoner, men også magiske gjenstander og gåter som krever løsning. Prosessen er ofte knyttet til en reise eller vandring og kulminerer gjerne i kamp, og trolldomsinnslagene brukes med måtehold. Dette er viktige elementer i Lüthis forskning på eventyrene også, noe som underbygger min hypotese om den sterke forbindelsen mellom eventyr og fantastisk litteratur. Nikolajeva påpeker at den "grundfæstede romantiske tro på, at barnet af natur er godt og derfor bedst egnet til at kæmpe mod det onde står centralt i alle fantastiske fortellinger"<sup>38</sup>. Hun skriver også at eventyr og fantastiske fortellinger uten tvil er beslektede, og at "der endog kan argumenteres for, at den fantastiske fortælling er vokset ud af eventyret"<sup>39</sup>. De fantastiske fortellingene har "arvet eventyrets persongalleri som formuleret

---

<sup>34</sup> Svensen, 2001, s. 60.

<sup>35</sup> Maria Nikolajeva, *The magic code: the use of magical patterns i fantasy for children*, 1988.

<sup>36</sup> Anna Karlskov Skyggebjerg, "Tradition og fornyelse i den fantastiske fortælling for børn", *På fantasiens vinger*, red. Niels Dalgaard, 2002, s. 112.

<sup>37</sup> Svensen, 2001, s. 69.

<sup>38</sup> Maria Nikolajeva, "Eventyr og fantastiske fortællinger: fra oldtid til postmodernisme", *På fantasiens vinger*, red. Niels Dalgaard, 2002, s. 80.

<sup>39</sup> Nikolajeva, 2002, s. 75.

af Vladimir Propp og hans etterfølgere” og de ”har overtaget mange [af dets] overnaturlige attributter”, men det endelige mål er sjelden ekteskap og tronbestigelse, men heller ”som regel et spørsmål om at opnå åndelig modenhet”.<sup>40</sup> I likhet med Lüthi påpeker hun også forfatternes omtrent endeløse muligheter til å forandre og modernisere alle elementene etter eget ønske. En annen hovedforskjell er at de fantastiske historiene ofte har sterkere innslag av realisme, og Svensen refererer til Jules Zanger, som hevder at fantastikken ”avslører de stresspunktene som i den virkelige verden gnager forfatter og leser”.<sup>41</sup> Dette kommer tydelig frem i mine analyser senere i avhandlingen.

En annen vesentlig forskjell fra eventyrene er at den fantastiske litteraturen har åpen slutt: ”Den tradisjonelle slutten på ei barnebok løser alle gåter, binder opp løse ender og sikrer at ubestemthet, tvil og konflikter viker for klarhet og forsoning. [...] Annerledes er det i den nye litteraturen og det moderne samfunnet, der de felles overordnede tolknings- og sosialiseringssammene er gått i oppløsning.”<sup>42</sup> Skildringer av jordens undergang er igjen relevante. De går ”inte längre att vifta bort som orealistiska fantasier. Ragnarök och syndaflod är åter aktuella myter”<sup>43</sup>, og en samlende og harmoniserende slutt er ikke lenger ønskelig; ”disintegrasjonen i kulturen, samfunnet og folks livsverden er kommet for langt”<sup>44</sup>. Vi kan ikke lenger overta tidligere generasjoners tenkemåter og verdisyn, for etter den industrielle revolusjon har verden forandret seg for fort og det stiller nye krav også til litteraturen: ”I de nye romanene finner vi ofte åpen slutt, der spørsmål blir stående ubesvart, og der viktige avgjørelser ennå ikke er tatt. Usikkerhet er mer eller mindre godtatt; framtida er uforutsigelig”<sup>45</sup>. De moderne eventyrene er nødt til å ende slik for å ha noen som helst troverdighet og gjennomslagskraft.

Nikolajeva er i tillegg opptatt av en postmoderne vinkling av temaet, som innebærer spørsmålene om hva en virkelighet er og hvorvidt det finnes mer enn én endelig sannhet. Hun tar derfor opp eventyrenes og de fantastiske fortellingenes epistemologi: ”I de fleste fantastiske fortellinger kan der være mindst to mulige fortolkninger af hendelserne. De kan accepteres som ’virkelige’, som noget der faktisk har fundet sted, [...] [m]en magiske hendelser kan også forklares på en ’rationel’ måte, som hovedpersonens drømme”<sup>46</sup> eller lignende. Dette er svært ulikt eventyrene, noe jeg kommer nærmere tilbake til i punkt 7.

---

<sup>40</sup> Nikolajeva, 2002, s. 76.

<sup>41</sup> Svensen, 2001, s. 73.

<sup>42</sup> Svensen, 2001, s. 294.

<sup>43</sup> Toijer-Nilsson, 1981, s. 177.

<sup>44</sup> Svensen, 2001, s. 295.

<sup>45</sup> Svensen, 2001, s. 294.

<sup>46</sup> Nikolajeva, 2002, s. 87.

Svensen påpeker hvordan fantasy-heltene, blant annet hos Lindgren og Tolkien, i likhet med eventyrheltene ofte først er puslete, små og engstelige, men så utvikler mot og handlekraft gjennom å gang på gang handle slik det er nødvendig selv om de er vettskremte. Hun viser også til Ann Swinfen som har kategorisert parallelle univers som ”en egen type sekundære univers i fantastiske fortellinger. Parallelle univers ligger nærmere primærvirkeligheten; de er del av en jordisk verden, men følger andre lover enn dem vi kjenner fra normalvirkeligheten”<sup>47</sup>. Disse finnes blant annet i historier om tidsforskyvning. En annen type parallelle univers er visjons- og drømmeverdener, og ønsket om å utforske det ukjente og en annen, uforutsigelig verden. ”Vi aner en draging mot det uberørte, primitive, eksotiske. [...] De ville landskapene [...] er fulle av farer, men også fulle av skjønnhet og kraft, og bærere av en frihet som vår hverdag ikke tillater.”<sup>48</sup>

Det at hovedpersonen utvikler seg fra en slags antihelt til en helt gjelder for både *Soldreperen* og *Landet utanför*, selv om hovedpersonene i de to bøkene er svært forskjellige. I den førstnevnte er det en tydeligere utvikling fra redd og puslete til uredd og modig, mens det i den andre dreier seg mer om utvikling fra liten og utilpass til moden og besluttsom. Med utgangspunkt i Nikolajevas inndeling har *Soldreperen* en åpen konstruksjon, ettersom det finnes både en primær og en sekundær verden, mens *Landet utanför* har en lukket konstruksjon, der hele handlingen foregår i et sekundært univers. I tillegg utsettes hovedpersonene i *Soldreperen* for en tidsforskyvning på sin reise mot et parallell-univers av den første typen Swinfen beskriver, mens *Landet utanför* samsvarer med den andre tendensen beskrevet over, da det er naturen, det ukjente, uberørte og eksotiske som står i fokus. Sett i sammenheng med de forannevnte grunndragene i mytisk-eventyrlige fortellinger, er det ingen tvil om at begge disse bøkene må sies å falle inn under begrepet mytisk-eventyrlige, og dermed må regnes som fantastisk litteratur.

### 2.3 Forskning på enkelte forfatterskap

Det er, som vist foran, forsket en del på eventyr versus moderne barnelitteratur og på moderniseringen av eventyr-genren generelt. Når det gjelder forskning på hvordan enkelte forfattere har brukt eventyr-genren og søkt å fornye den i sine bøker, er det hovedsaklig Astrid Lindgren som utmerker seg. Blant annet har Hans Holmberg skrevet mye om eventyrtrekk i Astrid Lindgrens forfatterskap i *Från prins Hatt till prins Mio. Om sagogenrens utveckling*.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Svensen, 2001, s. 71.

<sup>48</sup> Svensen, 2001, s. 71.

<sup>49</sup> Hans Holmberg, *Från prins Hatt till prins Mio. Om sagogenrens utveckling*, 1988.

Første halvdel av boken ”beskriver folksagens fortbestand, dess formvärld och innehåll i konstsagan från 1800-tallet till vår tid. Det är en beskrivning som också innehåller en värdering av genreutvecklingen.”<sup>50</sup> Den andre halvdelen omhandler eventyr og fantasi hos Astrid Lindgren og Karen Blixen, som i følge Holmberg begge har sin diktningens hovedrøtter i eventyr og myter. Han spør seg ”om det inte skulle finnas något kvar av den tid, då världen var hel, bildande en harmonisk enhet som i folksagan”<sup>51</sup>, og svarer at det gjør det, men ”[d]et är först med Astrid Lindgrens sagaproduktion som tiden för sagans återkomst är inne; inte med oförändrad form och innehåll utan som en traditionsmedveten vidareutveckling som känns naturlig för vår tid och föreställningsvärld.”<sup>52</sup>

Holmbergs karakteristikk av folkeeventyrene minner i hovedsak om Lüthis, men han støtter seg i tillegg til Bettelheim, Brudal og Tolkien med flere når det gjelder terapeutisk og forløsende funksjon. Holmberg ser også eventyrene som utviklingshistorier i større grad enn Lüthi, og han trekker flere ganger paralleller til den bibelske syndefallshistorien: ”I kristendomen är det Gud själv som i Kristi gestalt befriar och återlöser den förlorade skapelsen – i folksagan är det människan själv.”<sup>53</sup> I tillegg til likheter med Bibelen påpeker han visse likheter med greske eventyr og myter, blant annet i dualismene dag/natt og lys/mørke. Men han viser også til forskere som er kritiske til lesning av folkeeventyrene som positive utviklingshistorier, blant annet Anna-Karin Blomstrand og Eva Mattsson<sup>54</sup>.

For lettere å kunne sammenligne kunsteventyrene med folkeeventyrene har Holmberg formulert åtte referansepunkter. De innehar mange likheter med Lüthis punkter, men de er mye kortere, enklere og mangler mange viktige elementer som finnes hos Lüthi. Jeg nevner dem derfor ikke noe videre her. Et hovedproblem med de nyere eventyrene er i følge Holmberg at de mangler folkeeventyrenes eksistensielle spennvidde. ”[F]olksagens värld faller isär i en verklighetsdel och en sagodel. De[t] beror på den förändring som sker inom sagans ontologi, nämligen att delar av dess yttervärld skiljer ut sig och återkommer som en inre värld av drömmar och fantasier.”<sup>55</sup> Dette skyldes at vi ikke lenger har den iboende troen på at det magiske kan skje, og det gjør det vanskeligere å håndtere de strukturbærende elementene som forvandlinger, under og magi mener han. Jeg vil likevel påstå at flere forfattere klarer å løse dette problemet gjennom å fornye og modernisere eventyrgenre.

Nydiktete versjoner av de gamle folkeeventyrene er i følge Holmberg en mellomting mellom folkeeventyr og kunsteventyr, og i likhet med Zipes viser han til to hovedsyn på

---

<sup>50</sup> Holmberg, 1988, s. 5.

<sup>51</sup> Holmberg, 1988, s. 7.

<sup>52</sup> Holmberg, 1988, s. 69.

<sup>53</sup> Holmberg, 1988, s. 13.

<sup>54</sup> Holmberg, 1988, s. 17f og s. 21f.

denne diktningen som skiller seg ut. Det ene er at "[f]olksagorna är "heliga" texter som inte får göras till föremål för nydiktningar. [...] [I]ngen skall komma och tafsa på dom." Det andre er att de "är ett uttryck för att sagorna på nytt förts in i den historiska förändringsprocessen som avstannade när de upptecknades under 1800-talet. [...] [De] släpps loss och utvecklas i takt med tiden på samma sätt som tidigare [...] dock [...] med en skriftlig förmedling."<sup>56</sup>

Holmberg gjør rede for Lindgrens to hovedmodeller innen diktningen og belyser disse med flere eksempler. Den ene kan kort beskrives som en utvidet ordinær virkelighet med eventyrinnslag, hvor eventyrinnslagene har to tolkningsmuligheter<sup>57</sup>. Ut fra et voksenperspektiv kan man se eventyrinnslagene som produkter i hovedpersonenes fantasi, mens man ut fra et barneperspektiv kan tolke dem dithen at alt skjer nøyaktig slik som det står i teksten. "Med lätt hand och säker konstnärlig känsla flätar hon samman sagodrag och normalverklighet, och de brasklappar som finns där är vanligen väl gömda. [...] Ur litteraturvetenskaplig synvinkel är det emellertid viktigt att notera dem och undersöka deras funktion. Det kan ge besked om på vilka villkor en modern diktare kan förnya den gamla folksagan."<sup>58</sup> Gjennom å forankre eventyrtrekkene som fantasier i barnas reelle situasjon, kan Lindgren forsvare dem overfor voksenkravet til realisme. I disse historiene gir hun ofte spredte og indirekte hentydninger til hva som styrer barnas fantasi, nemlig tap og savn i virkeligheten blandet med historier barnet har hørt eller lest. Hun balanserer barneperspektivet mot voksenperspektivet, noe som gir den karakteristiske glidningen mellom objektivitet og subjektivitet, og det gjør at spørsmålet om hva som er fantasi og hva som er virkelighet blir stående ubesvart i likhet med den fantastiske litteraturens karakteristiske åpne slutt.

Den andre hovedmodellen er historier der hovedpersonene beveger seg mellom ulike verdener som utgjør en kontinuitet, og hvor folkeeventyrenes enhet opprettholdes innenfor fiksjonsrommet. Dette er blant annet tilfellet i *Mio, min Mio* (1954), som er en av Lindgrens mest undersøkte tekster. Vivi Edström har blant annet skrevet en rekke artikler om den, og hun genrestemmer den i likhet med flere andre som en fantastisk fortelling. I den følgende analysen går Holmberg nøye inn på hvordan *Mio, min Mio* både samsvarer med og avviker fra folkeeventyrene, og hvordan Lindgren dermed fornyer eventyrigenren. Dette er en meget interessant og relevant analyse, som jeg dessverre ikke kan komme nærmere inn på i denne avhandlingen.

Ikke alle historiene til Lindgren følger en av de to hovedmodellene Holmberg beskriver, men det som er karakteristisk for fortellingene hennes uansett modell, er den åpne

---

<sup>55</sup> Holmberg, 1988, s. 43.

<sup>56</sup> Holmberg, 1988, s. 34

<sup>57</sup> Dette gjelder i hovedsak de korte historiene hennes.

slutten som opprettholder muligheten for at eventyrtrekkene kan være både fantasi og virkelighet. Som Lindgren selv sier:

För mej står det klart – som vuxen – att Skorpan blir så förtvivlad, när hans bror omkommer, att han måste fortsätta att dikta sagan om Nangijala som Jonatan hade försökt trösta honom med. [...] [N]är han dör på sista sidan, så gör han det hemma i sin kökssoffa. Mitt vuxna jag förstår detta, men barnet i mej accepterar aldrig en sådan tolkning, jag *vet* att allt händer precis så som det står i boken. Sedan får var och en tolka den efter eget behag.<sup>59</sup>

Det er, som Holmberg sier: ”viktig for AL att hålla *hoppet* om att *sagans under* kan ske levande.”<sup>60</sup> Gjennom dette struktureringsprinsippet, de to perspektivene, har hun ”såväl bevarat folksagans värld som en obruten helhet som förankrat den i ett ur en realistisk situation framsprunget fantasiarbete” og hun har dermed ”lyckats förnya folksagan.”<sup>61</sup> I denne forbindelse er det interessant å merke seg at Astrid Lindgrens bøker er oversatt til nærmere 90 språk i 100 land, deriblant mange øst-europeiske, arabiske og asiatiske språk, og de har solgt over 100 millioner eksemplarer. Vi føler kanskje at *Mio, min Mio* og *Ronja Rövardotter* med flere er typisk skandinaviske, men det er likevel noe ved dem som gjør dem aktuelle i andre, ikke-vestlige land også. Dette er med på å underbygge min teori om at en del moderne barnebøker kan sees på som moderne eventyr, ettersom så mange andre og svært forskjellige kulturer kan ta for eksempel Lindgrens historier til seg.

Holmberg analyserer også noen av Karen Blixens fortellinger, om ikke fullt så nøye som Lindgrens. Han viser hvordan også hun bruker og omarbeider eventyrigenren, og på en annen måte enn Lindgren fornyer og moderniserer den. Det er mulig å se begges forfatterskap som fortsettelsen på en tradisjon som begynte med de første kunsteventyrene mener han. ”De förvaltar både arvet från sagan och myten och de utvecklar det i personliga sagoformer med stora inbördes likheter och med skillnader som är mer grad- än artmässiga. Både AL och KB bryter igenom de konstlade gränser som upprätthålles mellan barn- och vuxenlitteratur.”<sup>62</sup>

Arvid Benn Johansen har i ”Mio – en moderne Askeladd i Astrid Lindgrens diktning”<sup>63</sup> studert likheter og forskjeller mellom den klassiske og den moderne Askeladden. Han hevder at helter av Askeladdens type finnes allerede i de eldste mytene, og undersøker derfor hvorvidt det går an å finne en moderne variant av denne heltetypen. ”Grunnen til [...] å ta hans etterfølgere av i dag i øyesyn, er at det vil gi et visst innblikk i hvordan et motiv som

---

<sup>58</sup> Holmberg, 1988, s. 71.

<sup>59</sup> I brev til Holmberg 1980, gjengitt i *Svenskläraryöföreningens årsskrift*, 1983, red. Torbjörn Althén, s. 58.

<sup>60</sup> Holmberg, 1988, s. 95 og s. 100.

<sup>61</sup> Holmberg, 1988, s. 101.

<sup>62</sup> Holmberg, 1988, s. 122.

<sup>63</sup> Arvid Benn Johansen, ”Mio – en moderne Askeladd i Astrid Lindgrens diktning”, i *Tradisjon. Tidsskrift for folkeminnevitenskap* nr 6, 1976, red R. Kvideland.

'the quest' og motivkretsen rundt det forandres med tiden."<sup>64</sup> Han velger å først undersøke hva som karakteriserer askeladdhelten, for deretter å undersøke hvordan en moderne helt som Mio fremstår i forhold til dette. Gjennom sin analyse finner han mange likheter, og det er hovedsaklig kun på to punkter Mio skiller seg fra Askeladden. Belønningen, som nærmest er drivkraften for Askeladden, er fraværende hos Mio. Og i de forholdsvis korte eventyrene blir all spenning liggende på det ytre plan, mens Mio er mer inngående beskrevet; handlingene hans er nøye begrunnet og fremstillingen beveger seg like mye på det indre plan som på det ytre. Det er også en forskjell i hvordan de to heltene løser oppgaven. At det ender godt for Askeladden avhenger hovedsaklig av ham selv, mens Mio i større grad er "del i en helhet, og bragden han utfører, skjer ikke til eget, men til felles beste".<sup>65</sup> Askeladdens hovedproblem ligger på det materielle plan ettersom han er yngst i en fattig familie, mens Mios problem ligger på det psykiske plan, og begge disse forskjellene reflekterer at historiene har blitt til i svært forskjellige tidsepoker. Johansens konklusjonen er at Mio kommer som en berikelse og utdypning av heltetypen, og at han representerer vår tids fokus på de psykiske sidene ved menneskene og livet.

Ying Toijer-Nilsson presenterer i *Fantasins underland* noen sentrale forfattere fra 1800-tallet frem til i dag med fokus på mytisk arv og idéinnhold. "I sagans stora kokande kittel [...] sjuder sedan uråldriga tider fakta och fantasi, sagor och myter." Forfattere og fortellere har i århundrer hentet inspirasjon herfra, "ur denna tillgång, gemensam för många länder och folk. Också dagens författare söker sig tillbaka till tidiga myter och gammal sagotradition."<sup>66</sup> Men, som Toijer-Nilsson påpeker, så må forfatterne gjøre om og assimilere det de øser opp av kjelen på samme måte som de bearbeider virkeligheten, og da ligner ikke lenger innholdet på et tradisjonelt eventyr. I likhet med Nikolajeva, ser hun den fantastiske fortellingen som 'en moderna sagovariant' hvor "det ofta [är] livsfrågor, som står i centrum. [...] För den skull flyr inte berättelsen från aktuella samhällsproblem. Många av dessa moderna sagor står nära verkligheten – men har samtidigt kvar sin förmåga att förbrylla, tjusa, uppröra."<sup>67</sup> Toijer-Nilsson påpeker at historisk sett har eventyr og fantastiske fortellinger alltid stått høyt i kurs i de epokene man har ment at fantasi er viktig, deriblant i romantikken. Det var for eksempel da E.T.A. Hoffmann skrev sine historier, som glir mellom fantasi og virkelighet på en måte som siden har blitt karakteristisk for den fantastiske litteraturen. I *Eventyrleksikon* står det om Hoffmann at: "Mere end nogen anden er han skaberen af den

---

<sup>64</sup> Johansen, 1976, s. 47.

<sup>65</sup> Johansen, 1976, s. 60.

<sup>66</sup> Toijer-Nilsson, 1981, s. 7.

<sup>67</sup> Toijer-Nilsson, 1981, s. 8.

fantastiske fortælling, hvor det overnaturlige og det realistiske sammenvæves.”<sup>68</sup> Toijer-Nilsson mener også at man kan finne et beslektet mønster med den strukturen Vladimir Propp skisserte for eventyrene, i de fantastiske fortellingene. Hun diskuterer også hvordan de fantastiske fortellingene kan ha samme mulige terapeutiske effekt som eventyrene. Selv om jeg ikke kan komme nærmere inn på det her, understøtter også det min teori om at eventyrene finnes i en moderne variant ved siden av den tradisjonelle.

I *Fantasins underland* kommer Toijer-Nilsson med flere eksempler på bøker som har mange trekk fra og likheter med folkeeventyrene. Også hun nevner Tolkien og Lewis samt et par andre utenlandske forfattere, men hun har også egne kapitler om både Lindgren og Gripe. Når det gjelder Astrid Lindgren er det først og fremst *Mio, min Mio* og *Bröderna Lejonhjärta* hun skriver om<sup>69</sup>, mens hun om Maria Gripe trekker frem flere eksempler, deriblant *Tordyveln flyger i skymningen*, *I klockornas tid*, *Landet utanför* og *Glastunneln*. Gripe er opptatt av at materialismen ikke må ta overhånd, men samtidig tar hun avstand fra fantasiverdenen som en flukmulighet, og dette kommer tydelig til uttrykk i *Landet utanför*, ettersom prinsessen og den unge kongen velger å dra tilbake til kongens slott og ikke gå over til fantasilandet. Toijer-Nilsson mener at Maria Gripe kritisk og bearbeidet levendegjør romantikkens tankegang for moderne ungdommer, og at hun på samme måte som andre fantasyforfattere har smeltet om romantiske, filosofiske, religiøse og dybdepsykologiske impulser til en egen variant.

Toijer-Nilsson ser flere strømninger i den fantastiske litteraturen, blant annet fantasiens frigjørende makt ved psykiske spenningstilstander, sterkt tendensiøse verk fulle av kulturkritikk og bøker med religiøst budskap. De to vanligste er likevel kulturkritikken og det åndelige, ikke nødvendigvis kristne, budskapet. Her er det snakk om en sterk tro på innbilningskraftens betydning og fantasiens forløsende kraft. Fantasien kan hjelpe oss å arbeide oss gjennom vanskeligheter på ufarlig grunn, mener hun, akkurat som i eventyrene. ”Hos de författare som lever i atomkraftens, vätebombens och jordförstörelsens tid blir skräckelementet allt starkare. [...] Varningssignalerna i böckerna blir allt högljuddare. Resonansen blir djupare.”<sup>70</sup> Endes *Momo* er et interessant eksempel, og det er denne trenden Mette og Philip Newth prøver å følge i *Soldreperen*, noe jeg viser under punkt 6.1 og 7.

I følge Toijer-Nilsson er den fantastiske fortellingen også et virksomt medium for å bekjempe materialisme og skeptisisme, og hun trekker blant annet frem *Le petit prince* av Antoine de Saint-Exupéry. Men selv med alle disse nyttige sidene ved den fantastiske litteraturen, er det vel først og fremst for spenningens og gledens skyld man leser den, mener

---

<sup>68</sup> Høgh, 2002, s. 217.

<sup>69</sup> Ronja Rövardotter kom først ut i 1981, og er derfor ikke med.

<sup>70</sup> Toijer-Nilsson, 1981, s. 177.



hun. Og sånn sett er ikke forskjellen fra eventyrene så stor her heller. Begge genrene gir muligheten til å betrakte virkeligheten og problemene utenfra og stimulerer til å bearbeide vanskeligheter, samtidig som de er underholdende, spennende og fremmer fantasien. Det dreier seg om ”fantasins makt att förtrolla, om konstens möjlighet att ge liv, om andens makt att förändra världen.”<sup>71</sup> I tillegg påpeker Toijer-Nilsson hvordan den fantastiske fortellingen bygger bro over både århundrer og generasjoner, noe som er velkjent når det gjelder eventyrene.

I en annen bok, *Skuggornas förtrogna*, analyserer Toijer-Nilsson *Landet utanför* litt nærmere. Maria Gripe ble tidlig påtvunget andres meninger og virkelighetsoppfattelse og måtte fortrenge sin egen fantasi, og denne problemstillingen er et sentralt motiv i flere av hennes bøker, spesielt i *Landet utanför*, *I klockornas tid* og *Glastunneln*. Her lar hun myter, eventyr og legender berike temaene om fantasiens forhold til virkeligheten, samt redselen for fantasiens kraft. Toijer-Nilsson påpeker hvordan motiver som bygger på forvandlinger og identitetsbytte er urgamle temaer i litteraturen og mytologien, og hun viser hvordan den moderne fantastiske litteraturen har tatt opp denne tradisjonen.

I ”Spor af fortiden. Rim, remser, fabler og eventyr”<sup>72</sup> skriver Vibeke Stybe om hvordan en del kjente fabler kan spores tilbake til det indiske verket *Pañcatantra*, blant annet hos Æsop<sup>73</sup>, La Fontaine og H. C. Andersen. Det samme kan sies når det gjelder eventyrene, og hun nevner spesielt hvordan ”Keiserens nye klæder” bygger på en novelle av Don Juan Manuel fra 1335, som igjen bygger på et gammelt arabisk eventyr. Konklusjonen er at

[s]elv om man ikke kan se det, og selv om man ikke ved det, er der spor fra fortiden overalt i litteraturen, både for børn og voksne. En digter som H. C. Andersen er et godt eksempel på, hvordan de gode, gamle temaer kan bruges i ny og genial forklædning, og han er langt fra den eneste, der har øst af fortidens skatkamre.<sup>74</sup>

Det er med andre ord flere som har skrevet noe om parallellene mellom eventyr og moderne barnebøker, og de nevner en del eksempler på litteratur der man kan se enkelte elementer som tydelig er hentet fra eventyrene, men det finnes dessverre ikke mange mer inngående analyser om temaet. De beste jeg har funnet er *Från prins Hatt till prins Mio. Om sagogenrens utveckling* av Holmberg, og *Astrid Lindgren – vildtoring och lägereld* og *Astrid Lindgren och sagans makt* av Vivi Edström. Holmberg analyserer eventyrtrekkene i *Mio, min Mio*, mens Edström i den førstnevnte blant annet skriver om myter og helteeventyr i *Mio, min Mio*,

---

<sup>71</sup> Toijer-Nilsson, 1981, s. 185.

<sup>72</sup> Vibeke Stybe, ”Spor af fortiden. Rim, remser, fabler og eventyr” i *Barnebokas veier*, red K. B. Vold og T. Ørjasæter, 1988.

<sup>73</sup> Dette kan ikke være helt riktig, ettersom Æsops fabler stammer fra ca. 500-tallet f.Kr, mens ”[d]as Panchatantra ist eine indische Dichtung, die zwischen 200 v. Chr. bis ins 3. Jahrhundert n. Chr. als Hofdichtung entwickelt worden sein soll.“ (<http://de.wikipedia.org/wiki/Panchatantra>. 25.2.07)

dialogen med eventyrene, og eventyrtrekk i *Bröderna Lejonhjerter* og *Ronja Rövardotter*. I den andre omhandler hun flere sider av eventyrets tilstedeværelse og betydning i Lindgrens forfatterskap: ”Framför allt vill jag visa hennes konstnärliga utveckling, hur sagan blir ett alltmer mångstämmigt instrument för hennes livsvision. [...] Vi möter sagans godhet och skönhet men också dess mörker och grymhet i ett riskfyllt växelspel mellan fantasi och verklighet.”<sup>75</sup> Edström har også skrevet ”Stilen i *Mio, min Mio*”, og her er det mye som stemmer overens med Lüthis og Ongs forskning. Her viser hun også til Niels Holck, som ”understryker opprepingens roll i boken, [och] knyter detta drag spesielt till sagogenren”.<sup>76</sup>

Jeg har også funnet noe om temaet hos blant annet Toijer-Nilsson, Nikolajeva og Skyggebjerg, og i *Astrid Lindgren och folkdikten* og i *Sägner för moderna barn*.<sup>77</sup> I *Duvdrottningen. En bok till Astrid Lindgren*<sup>78</sup> skriver Per Beskow om ”Landet som icke är. Myt och verklighet hos Astrid Lindgren” og Hans Holmberg ”Om hur Astrid Lindgren utvecklar en personlig sagoform”. Holmberg har også skrevet mye interessant i ”Myt och konstmyt i barn- och ungdomsböcker”<sup>79</sup>, der han undersøker mytiske innslag i flere barne- og ungdomsbøker, blant annet av Kenneth Grahame, C.S. Lewis, Karen Blixen med flere.

Dette viser at det har vært ganske stor interesse for eventyrdragene i *Mio, min Mio*, og også generelt i Lindgrens forfatterskap, men ut over dette er det ikke mye å finne av forskning på eventyrtrekk i moderne barne- og ungdomslitteratur. Jeg tar riktignok for meg et avgrenset aspekt i denne avhandlingen, men jeg får på den måten en helhetlig analyse av bøkene i forhold til eventyrtrekkene ved dem, noe som kommer tydelig frem i del II. Mine analyser av *Soldreperen* og *Landet utanför* er derfor et viktig bidrag til denne forskningen.

---

<sup>74</sup> Stybe, 1988, s. 62.

<sup>75</sup> Vivi Edström, *Astrid Lindgren och sagans makt*, 1997, s. 13 og 17.

<sup>76</sup> Vivi Edström, ”Stilen i *Mio, min Mio*”, *En bok om Astrid Lindgren*, red. Mary Ørvig, 1977, s. 60.

<sup>77</sup> Toijer-Nilsson, 1981, Nikolajeva, 2002, Skyggebjerg, 2002, Eva Margareta Löfgren, ”Sägner för moderna barn: magiska element i fyra böcker av Astrid Lindgren” i *Litteratur och samhälle*, nr 2 1976, red. Vivi Edström m.fl. og *Astrid Lindgren och folkdikten*, 1996, Red. Per Gustavsson.

<sup>78</sup> Mary Ørvig m.fl. (red), *Duvdrottningen. En bok till Astrid Lindgren*, 1987.

<sup>79</sup> Hans Holmberg, ”Myt och konstmyt i barn- och ungdomsböcker”, *SLÅ*, 1983, Red. T. Althén.

## DEL II: Analysedel

### 3. Teorigrunnlag for analysen: Max Lüthi og det europeiske folkeeventyret

Max Lüthi (1909-1991) var en sveitsisk litteraturforsker og fra 1968 var han professor i europeisk folkediktning ved Universität Zürich. Han var opptatt av å finne generelle trekk ved eventyreren og hva som kjennetegner eventyrets estetikk. I *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen*<sup>80</sup> har han lagt de europeiske folkeeventyrene til grunn for forskningen, og han mener å finne en egenartet form som gjør at folkeeventyret skiller seg fra all annen form for diktning, herunder også annen folkediktning. Lüthi er mest opptatt av eventyrenes karakteristiske form; han mener det er her man finner eventyrenes 'hemmelige kraft'. Hva som skiller de enkelte eventyrene eller eventyrfortellerne fra hverandre, er han mindre opptatt av. Lüthi viser hvordan eventyrene uttrykker alt innhold i ytre hendelser og objekter, hvordan de skildrer overflater og stiliserer det allmennmenneskelige, og nettopp derfor får omhandlet viktige, universelle temaer som angår alle mennesker til alle tider.

Rikard Berge, Moltke Moe, Ørnulf Hodne med flere har forsket på norske folkeeventyr, men de er i større grad opptatt av de ulike fortellerne, stilforskjeller mellom ulike områder i Norge, mellom ulike oppskrifter og så videre. Etersom Lüthi karakteriserer eventyrenes overordnede form, blir det klart hva som kjennetegner *alle* (europeiske) eventyr. Hans teorier er derfor veldig godt egnet, når jeg i denne avhandlingen vil undersøke om vi kan finne igjen noe av eventyrenes form og stil i moderne barnebøker. Jeg vil i de følgende underkapitlene gjøre rede for Lüthi's karakteristikk av folkeeventyret, og det er hovedsaklig denne jeg vil legge til grunn i analysen av *Soldreperen* og *Landet utanför* senere i avhandlingen.

#### 3.1 "Eindimensionalität" – endimensjonalitet

I sagn og legender finnes det en verden ved siden av menneskenes vanlige verden, hvor det overnaturlige hører hjemme. Denne verdenen er ikke langt unna, og skapningene derfra vandrer stadig rundt i menneskenes verden. Møter med disse hinsidige forårsaker både angst og nysgjerrighet hos menneskene, som aksepterer at de to dimensjonene er knyttet sammen. Både sagn og legender forteller om disse følelsene, og det er en viktig del av historien.

---

<sup>80</sup> Max Lüthi, *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. Eine literaturwissenschaftliche Darstellung*, 1947, og oversettelsen av denne: *The european folktale: form and nature*, 1982.

I eventyrene møter vi også mange utenomjordiske skapninger, som troll, hekser, drager og så videre, i tillegg til dyr og mennesker som til å begynne med virker normale, men som viser seg å ha overnaturlige evner. Den store forskjellen fra sagn og legender er at møter med disse skapningene ikke fremkaller verken angst eller nysgjerrighet. Både helten og de andre 'vanlige' figurene reagerer og snakker med disse skapningene som om de ikke oppfatter at de er annerledes; de er i samme dimensjon. For helten er de viktige som hjelpere og motstandere, men de har ingen interesse i seg selv. Helten reflekterer heller ikke over hvor de kommer fra eller hvorfor de vil hjelpe ham. Det er bare handlingene deres som er av interesse. Når helten får slik uventet hjelp, blir han ikke overrasket eller tvilende, men takker og går videre. Magiske objekter blir ikke prøvd ut, men blir først brukt når helten trenger dem; etterpå blir de verken brukt eller nevnt igjen.

Det hender at heltens far, mor, stemor eller lignende har magiske evner, for eksempel stemoren til Snøhvit, men hovedregelen er at helten og hans familie og miljø hører fullt og helt til i den vanlige verden. Helten selv får stort sett sine magiske evner i møte med overnaturlige skapninger. Den falske helten, for eksempel de eldre brødrene til Askeladden, klarer aldri å tilegne seg disse evnene. Eventyrene skiller altså mellom hvilke figurer som kan ha og dra nytte av overnaturlige evner og hvilke som ikke kan det.

Når en eventyrfigur legger ut på reise, er det ikke av oppdagelseslyst eller kunnskapstørst, men fordi det er et oppdrag som må utføres; en prinsesse må reddes, noe må hentes ved verdens ende o.l. Eventyrhelten *handler* snarere enn å *tenke*. Han har verken tid eller kapasitet til å reflektere over mystiske hendelser og merkelige sammentreff. Ingen av tilfældighetene blir forklart eller utdypet, og de blir heller ikke kommentert. De fantastiske hendelsene trenger ikke mer forklaring enn dagligdagse hendelser, og det er bare helten som kommer over slik 'flaks'. Dette skyldes at det ikke egentlig er snakk om flaks, men om presisjon fra eventyrets side; det finnes ikke umotivert flaks. Anti-helter og motstandere får ikke ha slikt hell ettersom det ville motarbeide innholdet og den klare strukturen i eventyrene.

I enkelte tilfeller kan eventyrfigurene være nysgjerrige eller redde, men det er da på et hverdagslig plan:

In folktales the numinous excites neither fear nor curiosity. If curiosity exists then it is of an everyday kind. [...] He is afraid of dangers, not of the uncanny. [...] He avoids such creatures because they have power to kill or injure, not because of their supernatural character. All fear of the numinous is absent.<sup>81</sup>

Det at helten ikke blir redd skyldes ikke at han er vant med utenomjordiske skapninger. Disse finnes nemlig ikke i hans vanlige miljø, og det er ingenting som tilsier at han har hørt om dem

før. I motsetning til sagn og legender holder nemlig ikke de overnaturlige til i hus og byer, sammen med de vanlige innbyggerne. Det er først når helten legger ut på reise at han møter slike skapninger. Likevel blir han altså ikke redd eller forbauset. “He lacks all sense of the extraordinary.”<sup>82</sup> Dette skyldes at han ser alt som én dimensjon, og ikke som to, hvilket er tilfellet i sagn og legender. Når helten møter overnaturlige vesener, vet han verken hvor de kommer fra, hvor de drar eller hvor de har fått sin kunnskap og magiske evner fra. Han spør heller ikke, for de fantastiske hendelsene i eventyrene trenger ikke mer forklaring enn dagligdagse hendelser.

I legendene befinner de utenomjordiske seg nært geografisk, men langt unna spirituelt, ettersom de tilhører en annen dimensjon. I eventyrene er de derimot langt unna geografisk, men nært spirituelt. Det kan virke som om geografisk adskillelse er den eneste måten eventyrene kan uttrykke “spiritual otherness”. “The folktale hero has to travel to the world’s end to reach the enchanted princess. But this world’s end is really distant only geographically, not spiritually.”<sup>83</sup> Legendene trenger ikke dette geografiske skillet, for der er de to virkelighetene presentert som to skarpt adskilte dimensjoner. Ettersom eventyrene bare har én dimensjon, er geografisk adskillelse nødvendig. Når en oppgave er vanskelig, må den løses langt unna. “The folktale projects spiritual differences onto a straight line; it expresses inner distance through visible separation.”<sup>84</sup> Siden et møte med overnaturlige vesner altså ikke føles som et møte med en fremmed dimensjon, kan folkeeventyrene karakteriseres som endimensjonale.

### **3.2 “Flächenhaftigkeit” – dybdeløshet**

Folkeeventyrene mangler ikke bare evnen til å se gapet mellom den vanlige verden og den overnaturlige verden. De mangler også dybdedimensjonen. “In its essence and in every sense, it lacks the dimension of depth. Its characters are figures without substance, without inner life, without an environment; they lack any relation to past and future, to time altogether.”<sup>85</sup> I eventyrene fortelles det gjerne om ringer, nøkler, sverd, fuglefjær og så videre – ting uten dybde, som ofte tenderer mot det lineære. Vi hører sjelden om kopper og kar og andre bruksgjenstander, men heller om gjenstander som ikke vitner om daglig bruk. De er ikke inkludert i heltens hverdag, men er i seg selv isolert, som det meste annet i eventyrene. Hvis

---

<sup>81</sup> Lüthi, 1982, s 7.

<sup>82</sup> Lüthi, 1982, s 7.

<sup>83</sup> Lüthi, 1982, s 9.

<sup>84</sup> Lüthi, 1982, s 9.

<sup>85</sup> Lüthi, 1982, s 11.

en ting omskapes til noe annet, skjer det brått og mekanisk. Dette står i sterk kontrast til legendene.

Både dyr og mennesker i eventyrene mangler fysisk og psykisk dybde. Figurene eldes ikke, de har ikke smerter, kroppene blir ikke ødelagt av sykdommer, og vi hører aldri om virkninger og konsekvenser av omskapning, forsteining etcetera. Helten som har vært på vandring både langt og lenger enn langt, og har vært utsatt for de verste prøvelser underveis, viser aldri tegn til lidelser, utslitthet eller aldring. Hans skjønnhet og ungdom forblir uberørt, og har han mistet en finger eller lignende underveis, er denne enten plutselig tilbake, eller den forblir et blindt motiv, som aldri nevnes igjen. Prøvelsene går heller ikke inn på ham psykisk. Hvis eventyrfigurene mister en finger eller et bein, går de rolig videre, uten at verken blod eller smerter skildres; vi presenteres bare for overflatene. "It is as if the persons of the folktale were paper figures from which anything at all could be cut off without causing a substantial change. As a rule such mutilations call forth no expressions of physical or psychological suffering."<sup>86</sup>

Bare svært sjelden nevner eventyrene noe om følelser eller attributter for sin egen del eller for å skape en spesiell atmosfære. I hovedsak nevnes de bare dersom de på noen måte påvirker plotet eller handlingsforløpet. Attributter og følelser blir hovedsaklig uttrykt gjennom handling, og gjennom hvordan omgivelsene reagerer på disse handlingene. Det betyr at de er løftet opp på samme endimensjonale plan som resten. Man kan si at følelsesregisteret er fraværende hos eventyrfigurene, og som et resultat av dette mangler de derfor også psykologisk dybde. Hvis helten i et eventyr setter seg ned på en stein og gråter, er det ikke for at tilhørerne skal føle med ham, men bare fordi det er en av eventyrenes mange metoder for å lede helten i kontakt med en overnaturlig hjelper, som igjen får handlingen til å gå videre. Hvis en prinsesse blir fratatt alle barna hun føder, får vi heller ikke vite noe om hennes psykiske eller fysiske reaksjoner, for det hører ikke til i folkeeventyrene.<sup>87</sup>

Eventyrfigurene har heller ikke motstridende følelser i seg. De ulike følelsene er fordelt ut på forskjellige figurer, som kan plasseres ved siden av hverandre på samme plan. Helten handler riktig, mens antiheltene handler feil. Askeladden deler maten sin med fattige, krokete folk uten å nøle, mens brødrene like selvfølgelig lar det være. Hver eventyrperson har bare ett mulig handlingsmønster, som følges med mekanisk presisjon: Menneskenes kompleksitet brytes opp i eventyrene. I stedet for at én figur skal prøve å vise menneskenes

---

<sup>86</sup> Lüthi, 1982, s 13.

<sup>87</sup> I "Kvitebjørn kong Valemon" heter det at "hvert år fikk hun et barn, og det tok han og fór bort med, straks det var kommet til verden. Så ble hun mer og mer sturen, og ba hun kunne få lov til å komme hjem og se til foreldrene sine." (Asbjørnsen og Moe, 1983, s 134) Å bli sturen er ingen sterk følelse, og dette er et eksempel på at følelser kommer til uttrykk i eventyrene kun i den hensikt å drive historien fremover.

kompleksitet, er de ulike alternativene skilt ut og satt tydelig opp mot hverandre og ved siden av hverandre gjennom de ulike eventyrfigurene. Man kan derfor ikke snakke om at noen av karakterene er intelligente og andre dumme, ettersom de representerer hver sine sider av menneskenes natur<sup>88</sup>. “Wherever possible, the folktale expresses internal feelings through external events, psychological motivations through external impulses.”<sup>89</sup> Eventyret prøver i det lengste å unngå å uttrykke eksplisitte følelser, og vil helst overføre følelsene til handling, ved å la ytre hendelser speile den indre verden.

Eventyrfigurene har som sagt ikke noe indre liv, og de har heller ikke noe miljø. Vi får ikke vite noe om stedet der helten har vokst opp, og heller ikke noe særlig om familien hans. Eventyrene begynner derfor ofte i det helten drar hjemmefra og ut på reise. Hvis han drar hjem igjen, er det bare fordi plotet krever det, ikke fordi han er knyttet fysisk eller psykisk til stedet.<sup>90</sup> Det finnes et mangfold av gyldige grunner i eventyrene til at helten må dra hjemmefra – fattigdom, et krav satt ut av kongen, en konkurranse eller lignende. Et hvilket som helst motiv er plausibelt, så lenge det fører til at helten legger ut i verden og dermed isoleres. Det er nemlig den eneste muligheten han har til å komme i kontakt med det som er viktig og møte det overnaturlige.

Helten har ikke noen indre eller ytre synlige relasjoner verken til sin familie eller til sin kultur. Det finnes ingen faste, varige bånd mellom de mange forskjellige karakterene i eventyrene. Så fort en figur har mistet sin funksjon i historien, forsvinner han ut av fortellingen uten forklaring. Dette gjelder også for overnaturlige vesner og magiske objekter. De kommer inn i historien akkurat når de behøves, utfører sine oppgaver med stor presisjon, for deretter å forsvinne like plutselig når de ikke lenger har noen betydning. Det sies ikke noe om hvor de kommer fra eller hvor de drar; de blir bare ikke nevnt mer. Vennskap og forhold mellom figurene er ikke abstrakte, men står frem som svært konkrete i likhet med alt annet i eventyrene.

Det finnes ingen usynlige bånd som knytter figurene sammen, og vennskap kommer derfor gjerne til syne gjennom gaver. På denne måten skapes ingen indre relasjoner, men følelsene eksternaliseres, og løftes opp på det samme nivået som alt annet. I stedet for å skape dybde, bidrar dette ytterligere til det flate, karakteristiske uttrykket. Selv ikke heltens

---

<sup>88</sup> Når Askeladden plukker med seg ting han finner underveis i ”Prinsessen som ingen kunne målbinde”, er det altså ikke fordi han er mer intelligent enn brødrene sine, men fordi det er hans forutbestemte rolle i eventyruniverset.

<sup>89</sup> Lüthi, 1982, s 15.

<sup>90</sup> I ”Hans og Grete” kommer figurene hjem, og det står: ”Da fingen sie an zu laufen, stürzten in die Stube hinein und fielen ihrem Vater um den Hals. Der Mann hatte keine frohe Stunde gehabt, seitdem er die Kinder im Walde gelassen hatte.” (Grimm, 2003, s. 108) Jeg mener dette kan sees som tegn på savn og både fysisk og psykisk tilknytning, ettersom plotet egentlig bare krever at barna drar hjem. Det hadde ikke trengt å stå at de kaster seg om halsen på faren, og at han har vært ulykkelig helt siden han etterlot dem i skogen.

eiendeler bidrar til tredimensjonalitet, ettersom han bare bruker dem en, eller maks tre ganger. Både utenomjordiske og vanlige skapninger er bare figurer i et plot, og begge blir presentert like tydelig og flatt, uten at deres klare linjer blir utydeliggjort av virkelighetens dybde og nyanser. De er isolert såvel internt som eksternt, og kan bare møtes overfladisk. Helten selv straffer sjelden noen; det er det opp til underordnede eller utenomjordiske figurer å gjøre, som for eksempel i ”Askepott”, der det er fuglene som plukker ut øynene på stesøstrene.

Tidsdimensjonen mangler også i eventyrene. Det finnes både gamle og unge, men det er ingen som eldes. Selv ikke når noen blir forhekset, og sover eller er forsteinet i lang, lang tid, har de forandret seg når forhekselsen brytes igjen<sup>91</sup>. Som en oppsummering kan vi si at:

The folktale abjures deep spatial, temporal, spiritual, and psychological relationships. [...] With admirable consistency it projects the materials of the most varied spheres onto one and the same plane. It renders bodies and objects as flat figures, characteristics as actions, and relationships [...] as physically visible material gifts; it assigns different possible modes of conduct to different figures [...]; it represents spiritual or psychological distance in terms of physical separation.<sup>92</sup>

### **3.3 “Abstrakter Stil” – abstrakt stil**

I det dybdeløse eventyruniverset blir verden omgjort til en form der konturene er skarpe, fargene klare, og figurene isolerte og abstrakte. Eventyrene er handlingsorienterte, og de klare konturene leder figurene fremover i historien, fra punkt til punkt, uten å stanse og dvele ved lange beskrivelser. Detaljerte beskrivelser skaper ikke tydelige bilder, men bidrar heller til at tilhørerne mister oversikten. Folkeeventyrene prøver derfor å unngå dem, og har som en hovedregel ikke mer enn ett adjektiv til hvert substantiv.<sup>93</sup> På grunn av den episke teknikken å nevne tingene med kun få ord, fremstår alt som definitive, klare enheter, som skaper enkle, stiliserte bilder. Dette gjelder ikke bare for figurene, men også objekter og steder blir beskrevet på denne måten; folkeeventyrene gir avkall på all individualiserende karakterisering.

Objektene som nevnes oftest i eventyrene er stort sett laget av solid materiale, med skarpe konturer, og for eksempel ringer, sverd og tårn forekommer ofte. Det samme gjelder metaller og mineraler. Det er tydelig at eventyrene favoriserer det vakre, verdifulle og sjeldne.

---

<sup>91</sup> Dette er ”Sneewittchen” (”Snøhvit”) og ”Dornröschen” (”Tornrose”) gode eksempler på. I den sistnevnte har alt på slottet sovet i hundre år. Likevel slår det aldri prinsen at det er noe gammeldags ved verken klær, arkitektur eller andre ting; det at tiden går og at ting endrer seg med den er nemlig ikke-eksisterende i eventyruniverset.

<sup>92</sup> Lüthi, 1982, s 23.



Ting eller figurer av jern, gull, sølv, kobber, diamanter, silke eller glass forekommer i nesten alle eventyr, som oftest i forbindelse med helten. Antihelten knyttes heller sammen med stein, tre, bek og lignende. Levende skikkelser omskapes ofte til stein eller annet dødt materiale. De sjeldne, flotte objektene utheves, og står i klar kontrast til sine omgivelser. I tillegg har de en spesiell utstråling. En hest av gull eller kobber virker ikke urealistisk bare fordi den ikke eksisterer i virkeligheten, men den klare fargeglansen kontrasterer i seg selv mot alle tenkelige hester.

I virkeligheten finnes det en mengde forskjellige nyanser og skygger, og blandede farger er dominerende. Nettopp derfor foretrekker eventyrene de klare, ekte fargene som gull, sølv, rødt, svart og hvitt, samt blått. Gull og sølv har metallisk glans, svart og hvitt er sterke kontraster, mens rødt er den mest iøyenfallende fargen, som lettest tiltrekker seg oppmerksomhet fra både barn og voksne. Naturfargene er nesten ikke-eksisterende i eventyrene, til og med grønt forekommer svært sjelden<sup>94</sup>. Brunt og gult forekommer aldri i de europeiske folkeeventyrene.

Selv om eventyrene altså er svært bevisste på fargebruken, brukes de med måte. For mange farger ville ødelegge for den strenge lineariteten og klarheten. Kun noen få ting og personer er tilgodesett med farger, og disse fremstår derfor i enda sterkere kontrast til det resterende, som er fargeløst.<sup>95</sup> Ikke bare gjenstander og farger er skarpe og klare i folkeeventyrene, men også den narrative komposisjonen. Handlingen er konsentrert om få personer og scener, hvor de forskjellige episodene fremstilles lineært, og tydelig skilt fra hverandre. Symmetri og geometri er viktig. Om disse klare konturene skriver Lüthi<sup>96</sup>: “The action of the folktale [...] reaches out resolutely towards the distance and leads its protagonists over great expanses to faraway realms – realms that stand before us as brightly illuminated and sharply outlined as does everything else.”

Helten befinner seg i mange eventyr alene i et stort slott tilhørende en utenomjordisk skapning, hvor han undersøker rom for rom. Ofte ender han med å bli stengt inne i et rom, en kiste eller et tårn. Han kan miste prinsessen ved et uhell, men likefullt vinner han henne tilbake gjennom flaks. Nøling og vakling finnes ikke. Riktige handlinger fører til fremgang, og gale handlinger fører til tilbakesteg. Helten må utføre veldig spesifikke oppgaver, som å

---

<sup>93</sup> Lüthi kritiserer brødrene Grimm for å bryte med den genuine eventyrstilen ved å ha lagt til mange beskrivende adjektiver. En lignende kritikk har tidvis også forekommet av Asbjørnsen og Moes litterarisering av de norske eventyrene.

<sup>94</sup> Lüthi skriver at grønt nesten aldri forekommer i eventyrene, men det er jeg ikke helt enig i. I *Eventyrleksikon* står det også at grønt forekommer i flere eventyr, noe jeg kommer tilbake til under 4.2.3.

<sup>95</sup> Et kjent eksempel er fra eventyret om "Sneewittchen" ("Snøhvit"), hvor hun beskrives som "so weiß wie Schnee, so rot wie Blut und so schwarzhaarig wie Ebenholz". Grimm, 2003, band I, s. 269.

<sup>96</sup> Lüthi, 1982, s28.

redde en prinsesse fra et tårn, ri opp et glassberg eller kjempe mot drager og troll. For disse oppgavene er det utlovet ekstreme former for belønning og straff. Dette er helt i overensstemmelse med eventyrstilens aversjon mot nyanser; ingenting i eventyrene gjenstår som vagt eller gåtefullt.

Eventyrhelten er i hovedsak en vandrer, men gavene han får fra de ulike hjelperne innebærer ofte fantastiske fremkomstmidler. Hvis han må utføre flere oppgaver, får han i de fleste eventyrene en ny helper eller et nytt magisk hjelpemiddel for hver oppgave. Det er svært sjelden det forekommer universal-hjelpemidler i eventyrene, som helten kan bruke i en hvilken som helst situasjon han måtte komme opp i. De få gangene det er tilfelle, utnytter han dem aldri maksimalt; de er nemlig ikke ment å underholde helten eller gjøre ham rik. De skal kun hjelpe ham å løse de spesifikke oppgavene han får underveis, og har ingen interesse i seg selv. For eventyrfigurene mangler ikke bare geografisk og personlig referanseramme, de mangler også materielle omgivelser.

Den hjelpen helten trenger, kommer når plotet og historien krever det. “In the folktale everything “clicks”, som Lüthi formulerer det.<sup>97</sup> Og det er bemerkelsesverdig hvordan frister bare såvidt overholdes, hvordan helten får løst oppgaven i siste sekund, eller reddet prinsessen i det hun våkner etter hundre års søvn. “Not only moments of time are marked out with the utmost precision. The hero, the antihero, subordinate characters, and props also precisely accomplish or fail to accomplish the specific narrative task that is assigned to them.”<sup>98</sup> Det at alt skjer til nøyaktig riktig tid i eventyrene er ikke egentlig magisk i seg selv. Men ettersom det er så gjennomført, gir det likevel et magisk inntrykk. Dette er en del av eventyrenes abstrakte komposisjon.

Formlene er også med på å skape den abstrakte stilen. Gjentakelser, inngangs- og utgangsformler, tretallsloven og lignende er, som nevnt i 1.2, viktige mnemoteknisk sett, men Lüthi hevder at deres eksistens også skyldes en fascinasjon for dem hos både forteller, lytter og leser. Det stereotype gir trygghet og glede gjennom det faste, kjente og forventede, samtidig som det likevel har evnen til å virke overraskende. Formlene kan også gi en pause i fremdriften i handlingen, og fungere som bindeledd mellom ulike episoder. Det er nødvendig ettersom hver episode fremstilles isolert.

Eventyrene favoriserer tallene en, to, tre, sju og tolv. Dette er tall som opprinnelig har hatt magisk betydning og makt. Helten er som regel enebarn eller den yngste av tre, og alltid

---

<sup>97</sup> Lüthi, 1982, s 31.

<sup>98</sup> Lüthi, 1982, s 32.

fra den 'vanlige' delen av befolkningen.<sup>99</sup> I sjeldnere tilfeller opptrer heltene i par, for eksempel tvillinger. Hjelpere, overnaturlige eller ikke, og motstandere forekommer hovedsaklig en og en. Noen ganger kan det dreie seg om lederen for en gruppe eller for et folk, for eksempel en konge, eller en gruppe på tre. De kan opptre i grupper på sju, tolv eller hundre også, men kun dersom det ikke medfører et tilsvarende antall episoder. Disse tallene er ikke annet enn stilistiske formler. Ellers ville de ødelegge eventyrenes klarhet, stabilitet og form. Tallene to og tre har derimot en strukturerende funksjon i tillegg, og tretallet er klart dominerende når det gjelder utviklingen av episoder. Folkeeventyrene har ikke kjennskap til numerisk mangfold eller tilfeldighet, og det bygger opp under den abstrakte stilen.

Ordrett repetisjon av hele setninger og avsnitt er et stilistisk element i den abstrakte stilen. Setninger som gjentas, gjerne med visse intervaller, intensiverer inntrykket av soliditet og pålitelighet som kjennetegner eventyrene. Dette henger sammen med motviljen mot utbroderinger. Som et rytmisk element uthever de visse deler av historien underveis. En lignende effekt får man når ett bestemt ord, ofte et adjektiv, repeteres mange ganger, og denne effekten ville bli borte dersom forskjellige synonymmer ble benyttet i stedet.

Thus, the folktale almost spontaneously achieves a consistency of style of the sort that modern aesthetics requires of true works of art: the special character of the overall composition is reflected in its constituent parts, right down to the individual verbal expression.<sup>100</sup>

Eventyrene unngår bevisst å vise frem flere lag samtidig. Derfor blir episodene splittet opp, og lagt etter hverandre på en tydelig og klar linje. Ting som i virkeligheten går inn i hverandre og eksisterer samtidig, blir i eventyrene plukket fra hverandre og isolert, for så å bli presentert etter hverandre på story-line'en.

Folkeeventyrene har stor sans for ekstremiteter, og da spesielt ekstreme kontraster. Alle som har en sentral plass i eventyret har en ekstrem posisjon; de er enten svært pene eller svært stygge, rike eller fattige, arbeidsomme eller late, gamle eller unge. Disse figurene opptrer i isolerte situasjoner, gjerne på ensomme vandringer, og blir dermed selv isolerte. Antiheltene får med seg alt det beste når de drar hjemmefra, mens heltene må klare seg med tilnærmet ingenting. Fantastisk belønning står i sterk kontrast til forferdelig straff. I motsetning til heltene er hjelperne ofte gamle, og de er gjerne ekstreme i sitt utseende.

Mirakler er kvintessensen av det ekstreme, og gir den abstrakte stilen sitt tydeligste uttrykk. Ingenting er for drastisk eller for fjernt for eventyrene. Jo mer mekanisk og ekstremt,

---

<sup>99</sup> Heltene kan godt være rik eller kongelig, jfr. "Sneewittchen" ("Snøhvit") og "Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet" ("Kongssønnen som ikke var redd for noe") (Grimm, 2003/2001). Men han kommer aldri fra den delen av befolkningen som har overnaturlige evner, altså fra den overnaturlige verdenen.

desto klarere og mer presist fremstår det. Den abstrakte stilen gir klarhet og tydelighet, og ”[w]ith marvelous consistency it [the abstract stylization] permeates all elements of the folktale and lends them fixed contours and a sublime weightlessness”.<sup>101</sup>

### **3.4 “Isolation und Allverbundenheit” – isolering og Allverbundenheit**

Det dominerende elementet i eventyrenes abstrakte stil er isolering, som igjen bygger på endimensjonalitet og dybdeløshet. Alle eventyrets elementer blir tatt ut av sin reelle sammenheng, og blir dermed isolert. Eventyrenes figurer står for seg selv, uten dybde og uten tilknytning til sted, tid og miljø, og opptrer isolert ved siden av hverandre. En dybdeløs skildring av virkeligheten gjør det nødvendig å isolere figurene. De ulike figurene møtes, samhandler og drar fra hverandre. De er bare deltagere i et plot, og har derfor ikke noen ekte og vedvarende tilknytning til hverandre. Bare figurer som ikke er bundet til noe bestemt sted, tid, eller miljø kan uten videre tre inn i nye relasjoner til hvilken som helst av de andre figurene, for så å vandre videre. Det er dette Lüthi kaller “universal interconnection”.

Skarpe farger og metaller får enkelte dyr, ting og personer til å skille seg ut fra resten, og tilsammen skaper dette en uforanderlig stabilitet. Ser man på alle sidene av den abstrakte stilen, kommer isoleringen enda tydeligere frem. Både det sjeldne, det vakre og det ekstreme er isolerende elementer. Hovedpersonen har ingen varige, nære bånd til verken familie, venner eller andre deler av samfunnet. De eneste båndene er de som blir etablert av plotet eller for å skape kontrast. Det er derfor helten finner det så enkelt og ukomplisert å dra hjemmefra og ut i verden på egen hånd.

Til og med selve plotet fremstilles i isolert form. Eventyrene opererer bare med ren handling, og unngår alle utbroderende beskrivelser. Skoger, slott, hytter, foreldre, søsken etcetera nevnes kun dersom plotet krever det; de er ikke der for å skape ramme rundt fortellingen. Eventyrenes episodiske fortellermåte gjør at hver del står alene; de enkelte elementene trenger ikke å høre sammen. Eventyrkarakterene lærer ingenting og oppnår ingen erfaring, verken fra seg selv eller fra andre. Uten å se noen likheter med tidligere episoder, handler figurene igjen og igjen ut fra sin isolerte posisjon. Selv når den eldste broren kommer hjem og forteller hva han har opplevd, drar den mellomste av sted og begår nøyaktig de samme feilene. Når den yngste handler annerledes enn brødrene er det ikke fordi han har lært av dem, men fordi det er hans ufravikelige rolle i eventyret. “The folktale isolates people, objects, and episodes, and each character is as unfamiliar to himself as the individual

---

<sup>100</sup> Lüthi, 1982, s33.

characters are to one another.”<sup>102</sup> At figurene er isolert også i forhold til sine egne, tidligere handlinger er spesielt tydelig i eventyr der en som har gjort noe galt, blir spurt av for eksempel kongen hva straffen for en slik forbrytelse burde være. Vedkommende legger da ut om en forferdelig straff, uten å tenke på at han dermed utsier sin egen straff.<sup>103</sup> Dette fenomenet er, i følge Lüthi, ikke et produkt av inkompetanse eller uvitenhet, som noen har hevdet, men et produkt av en høyt utviklet sans for form. Eventyret viser heller aldri selv tilbake til foregående episoder, og når en hendelse repeteres, gjøres det på en måte som om det var første gang.

Det at helten veldig ofte må løse en umulig oppgave satt ut av kongen eller lignende, problematiseres ikke, og når helten har løst oppgaven tilfredsstillende, hender det ofte at han må løse en umulig oppgave til, uten at det sies noe om hvorfor. Helten setter likevel igang med å løse oppgave nummer to uten protester eller klager. Synlig isolering sammen med den usynlige forbindelsen mellom alle figurene, som gjør at de fullstendig ukomplisert kan gå inn i og ut av relasjoner med hverandre, det Lüthi kaller Allverbundenheit, kan sees som eventyrenes to hovedkarakteristikker. “The entire abstract style of the folktale, as I have described it, is subject to the law of isolation and universal interconnection.”<sup>104</sup> Det er ikke til tross for, men på grunn av isoleringen, at figurene kan samhandle på denne måten. Gaver helten får underveis er middelet som knytter ham sammen med både vanlige og overnaturlige vesner. Det at helten så ofte får slike gaver, og at han så enkelt kan ta imot dem, viser hans kapasitet til å inngå nye forhold med hvem som helst. Her ligger heltens privilegier og begrensninger. Hovedrepresentanten for isolering og Allverbundenheit er eventyrhelten. Selv om alle eventyrfigurene er isolerte og *kan* tre inn i forhold til hvem som helst, er det i hovedsak helten som *gjør* det. For i motsetning til antiheltene, ser han oppgavene, vanskelighetene og farene som muligheter.

### 3.5 “Sublimation und Welthaltigkeit” – sublimering<sup>105</sup> og allmenngyldighet

Folkeeventyrenes abstrakte, isolerende og skjematisk stil tar til seg alle mulige motiver, og omformer dem. Både ting og personer mister sin individualitet, og blir til vektløse,

---

<sup>101</sup> Lüthi, 1982, s36.

<sup>102</sup> Lüthi, 1982, s 43.

<sup>103</sup> For eksempel Grimm, 2003, Band II, s. 30 (Die Gänsemagd) eller 2001, bind I, s. 341f. (Gåsepiken).

<sup>104</sup> Lüthi, 1982, s 52.

<sup>105</sup> Lüthi benytter begrepet ’sublimering’ på en noe annen måte enn psykoanalysen. I psykoanalysen dreier det seg om en abstrahering hvor noe går fra et abstrakt plan til et konkret, mens Lüthi benytter det om motiver, der alle tidstypiske og individualisernde trekk er tatt bort, slik at kun hovedidéen står igjen. Motivene er tømt for sitt konkretiserende innhold, og det dreier seg dermed om en abstrahering fra et konkret plan til et abstrakt.

transparente figurer. Mange realistiske motiver er tatt fra den virkelige verden, som bryllup, fattigdom, barnløshet og lignende, men eventyrene gjør også bruk av overnaturlige og magiske motiver, som å bryte forhekselser, møte drager, troll og hekser og få hjelp av utenomjordiske vesner. Disse motivene kommer opprinnelig fra legendene, men som alt annet i eventyrene, er de blitt assimilert og gitt en form som passer til eventyrene, og dermed blitt 'eventyrmotiver'. Tendensen til å gruppere i tre, som hele genren bygger på, er opprinnelig en magisk kraft. Men selve magien har blitt borte et sted underveis. Magi er nært knyttet til psykologisk spenning, men ettersom eventyrenes figurer mangler psykologisk dybde, må følgelig de psykologiske aspektene forsvinne. Tretallet blir brukt som en stilistisk og strukturerende formel, og selv om eventyret favoriserer såkalt magiske tall som tre, sju, tolv etcetera, medfører ikke disse magi i seg selv. Når helten trenger hjelp får han det, helt uten å anstrenge seg; han må for eksempel aldri si noe tre ganger, før hjelpen kommer. Eventyret tar ikke hensyn til at magi krever egeninnsats, og man kan derfor ikke snakke om ekte magi i eventyrene. Magien har, i likhet med det overnaturlige, mistet det skumle ved seg, og representerer i stedet eventyrets ekstremt stiliserte form. Gamle riter og skikker, samt seksuelle og erotiske motiver er omformet og maskert til det ugjenkjennelige. Til og med nakenhet fremstilles på en totalt ikke-erotisk måte, og er der kun som motpol til fantastisk påkledning, helt i tråd med genrens sans for absolutter.<sup>106</sup> Man kan dermed påstå at:

The folktale no longer understands its own symbols (or, better, the symbols that it employs). [...] For all its motifs, from the numinous, magical, and mythic, to the sexual and erotic, to the ordinary ones of daily life, are equally emptied of their substance.<sup>107</sup>

Man har en tendens til å tro at det gode i eventyrene er forbundet med skjønnhet og suksess, mens det onde er stygt og mislykket. Det er riktignok svært ofte slik, men slett ikke alltid. Det finnes ingen slike krav i eventyrene, så helten trenger ikke å være god. Det er ikke forbudt for ham å lyve, å bryte avtaler eller være voldelig.<sup>108</sup> Figurene fungerer som fremdriftsmiddel for plotet, og de eneste kravene er at de er tydelige, synlige og ekstremt veldefinerte. Men det at helten er villig til å dele og hjelpe viser hans evne til empati, og det at han også er i stand til å motta hjelp fra andre, er det som ofte skiller ham fra konkurrentene.

Likeledes har den spesielle posisjonen til yngstemann blitt et rent formelement: loven om bakvekt. Men det er like mye et uttrykk for isolering, ettersom grunnen til at det er det

---

<sup>106</sup> Her kan man se en tydelig parallell i H. C. Andersens eventyr "Kejserens nye klæder".

<sup>107</sup> Lüthi, 1982, s 70 og 71.

yngste barnet som er foretrukket, er blitt borte. Det at alle eventyrmotivene er blitt tømt for sitt egentlige innhold er både en fordel og en ulempe. Eventyrene taper i konkretisme og realisme, i nyanser og i evne til å uttrykke dypere følelser, men tjener stort i utvendig uttrykk, klarhet og tydelighet. "All elements become pure, light, and transparent and join in an effortless interplay that includes all the important themes of human existence."<sup>109</sup> Ved å tappe motivene for innhold, og dermed sublimerer og isolere dem, får de den karakteristiske eventyrformen. Det finnes derfor ingen egentlige eventyrmotiver, ettersom et hvilket som helst motiv kan bli et eventyrmotiv gjennom sublimering.

Det finnes likevel motiver som går oftere igjen enn andre, fordi de er spesielt godt egnet til eventyrenes form og stil. Spesielt konger, prinsesser, foreldreløse barn og stebarn foretrekkes. Helten får all den hjelpen han trenger i plotet, som gjerne dreier rundt frieri, overtagelse av et kongedømme, kamp mot monstre og opphevelse av forhekselser. Men et eventyr kan godt klare seg uten både dette og overnaturlige skapninger, uten å miste sin karakter. Folkeeventyrenes muligheter er derfor grenseløse.<sup>110</sup> Det at enkelte temaer forekommer oftere enn andre har med deres evne til å berøre grunnleggende situasjoner ved menneskenes eksistens, eller deres evne til å tilpasse seg den abstrakte, isolerende stilen. Eventyrenes frihet er likevel ikke av tilfeldig art, ettersom den følger svært strenge lover.

Den ensartede eventyrstilen sidestiller det naturlige og det overnaturlige, det nære og det fjerne, og personer med høy og lav status i en og samme form. Isolering og sublimering er selve grunnlaget for eventyrets mulighet til å inkludere verden, og det er bare slik eventyret greier å være 'all-inclusive', og dermed universelt. Selv i sin sublimerede form, representerer eventyrene forskjellige muligheter innenfor menneskenes eksistens. Og selv om de ikke er virkelige, representerer de virkeligheten: "The glass beads of the folktale mirror the world."<sup>111</sup>

---

<sup>108</sup> Eksempler på dette er "Der Froschkönig oder der eserne Heinrich" ("Froskekongen eller Jernhenrik"), hvor prinsessen kaster frosken det hardeste hun kan for å bli kvitt den, og "Aschenputtel" ("Askepott"), hvor Askepott lar to duer plukke ut øynene på stesøstrene sine. (Grimm, 2003 (2001), bd. I.)

<sup>109</sup> Lüthi, 1982, s 73.

<sup>110</sup> Det nevnes en rekke eksempler på dette i Lüthi, 1982, s 76.

<sup>111</sup> Lüthi, 1982, s. 80.

#### 4. *Soldreperen* av Mette og Philip Newth

*Soldreperen* kom ut i 1985, og både Mette og Philip Newth hadde skrevet og fått gitt ut mange bøker for barn før dette. *Oppdagelsen* av Mette Newth kom blant annet ut året før, en roman som bygger på faktiske hendelser på 1600-tallet da norske eventyrere røvet mennesker fra Grønland og påtvang dem vår kultur. Hun er en tydelig budskapsforfatter, og for å få innholdet riktigst mulig, ligger det bak denne boken flere års forskning på inuittenes historie og muntlige kultur, men også på andre undertrykte folkeslag som samer, indianere og aboriginer. Hun har derfor stor kunnskap om gamle, muntlige kulturers folkelige diktning, og gjennom sine bøker ønsker hun å sette fokus på undertrykkelse og alle former for ødeleggelser vi påfører kloden, i håp om å snu trenden og redde det som er igjen.

If we had listened to and learned from the indigenous peoples of the earth that we so long have suppressed, we might have understood that our policy of expansion and exploitation has become our own misfortune. [...] We might even have avoided being the greatest threat to our own species, and sooner have realised what quality of life really amounts to.<sup>112</sup>

Philip Newth har en nokså annerledes stil som ofte bærer preg av science-fiction, noe *Roboten er løs* og *Robot i rommet*, som kom ut i henholdsvis 1982 og 1984, er eksempler på. Men også han er budskapsforfatter, og *Soldreperen* var ikke den første boken de skrev sammen. Da denne kom ut, var frykten for både atomkrig, verdenskrig og at jorda var så forurenset at den snart ville bli ubeboelig svært aktuelle temaer i befolkningen. Bokas tema var derfor veldig aktuelt, og den fikk Kritikerprisen for årets beste barne- eller ungdomsbok for 1985. Anmeldelsene av boka var likevel noe sprikende, da noen så den som et viktig bidrag til barnelitteraturen, mens andre mente temaet var altfor vanskelig og angstskapende for barn. Helge Andersen skriver i *Aftenposten* 13. januar 1986<sup>113</sup> at dette er ”en historie som i sin gysende spenning og manglende vilje til å spare noen, kan minne om Roald Dahl”, samtidig som han kritiserer avslutningen: ”Den understreker et budskap vi allerede har skjønt. Den bryter den frydefulle usikkerhet [om at det] kanskje er [...] mulig å krysse grensen til eventyret”. Anna Barbara Gamborg slakter den imidlertid fullstendig<sup>114</sup>, og vil ”kaste lys over den moderne uskikken med å misbruke eventyrene med det formål å skape bilder av vår egen tids [...] fenomener. [...] Dette er ikke noe eventyr, det er en politisk bok, en ulv i fåreklær” og den er ”som diktning utroverdig”. Hun mener forfatterne ikke har forstått hva folkeeventyrene

---

<sup>112</sup> [www.newth.net/mette/writing-outside.html](http://www.newth.net/mette/writing-outside.html), 12.03.07.

<sup>113</sup> Helge Andersen, ”På dragens rygg til eventyret”, *Aftenposten*, 13. januar 1986.

<sup>114</sup> Anna Barbara Gamborg, ”En håpløs bok – en ulv i fåreklær”, *Morgenbladet*, 17. desember 1985.



står for, noe jeg kommer til å tilbakevise gjennom mine analyser av boka. Hun og Andersen kan imidlertid ha rett i at deler av budskapet til tider gjøres noe overtydelig.

I dag er ikke *Soldreperen* særlig kjent lenger, men jeg mener det skyldes andre elementer enn form og innhold. Det kan blant annet skyldes at språket og hovedpersonene er sterkt preget av 80-tallet, uten at det er noe jeg går nærmere inn på i denne avhandlingen. Mitt hovedfokus er å se hvordan forfatterne benytter eventyrformen til å fremme sitt budskap, og på hvilke områder de bryter med eventyrgenren og hvorfor.

#### **4.1 Handlingsreferat av *Soldreperen***

I et fremmed land ligger slottet Gloom, og der bor og hersker baron Grip av Gloom – den svarte baronen. Da baron Grip var liten ble landet styrt av keiserparet, og hans foreldre var keiserfamiliens beste venner, men selv var han ikke ønsket. Han ble derfor plassert hos noen tjenere i det mørke, kalde slottet Gloom like etter at han var født, og vokste opp der i ensomhet. Da han var ti år ble han hentet til keiserpalasset, men møtet med latter, lys og lykke gjorde ham redd og usikker, og etter å ha tent på keiserinnens katt ble han forvist til det dystre slottets ensomhet for godt. Da foreldrene senere døde, arvet baron Grip en mengde penger og store landområder. Keiserparet sørget seg til døde like etter, og landets nye herskerinne ble den unge, selvpoptatte prinsesse Hebe. Baron Grip dekket slottet med svarte veggtepper og vinduslemmer, og drømte enda mer enn før ”om å se sola bli kvalt av sine egne stråler, og dø gurglende i sitt eget blod”. (s. 22)

En dag finner baron Grip en ung griff i skogen, og den blir hans trofaste venn og hans mektigste våpen. Sammen kan de spre mer skrekk i landet enn den onde baronen noensinne har drømt om. Samtidig går oppfinneren Mega rundt i landet og leter etter en sovende vulkan han har lest om. Planen hans er å temme vulkanen, og lage en maskin som kan fordele varmt vann og damp via et rørsystem til alle innbyggerne i landet. Ettersom prinsesse Hebe ikke er interessert i å høre om Megas oppfinnelse, oppsøker han baron Grip. Denne ser umiddelbart et ondt potensiale i maskinen og lar Mega bygge den. Men straks vulkanen er vekket og maskinen er installert, befaler Grip at den skal bygges om slik at han kan sende svovelskyer utover landet og torturere innbyggerne. Med griffen ved siden av seg, tør ikke Mega annet enn å adlyde. Grip tar prinsesse Hebe til fange, og hun og Mega blir stengt inne i hvert sitt tårnværelse på slottet. Han ansetter vakter og tjenere, og bruker maskinen flittig til å undertrykke befolkningen. I tillegg ansetter han den usynlige mesterspionen Skygge til å

spionere på innbyggerne i landet. De bestemmer seg likevel for å hente hjelp fra landet I MORGEN.

*Soldreperen* er delt i tre deler: ”I mørket”, ”I morgen” og ”I lyset”. Dette er handlingen i bokas første del, som er ganske kort, og står som en innledning til hoveddelen ”I morgen”. ”I morgen” kan sees på som selve eventyret, men det skal jeg komme nærmere tilbake til under analysen av boka. ”I lyset” står som en epilog til hoveddelen, og beskriver livet i landet etter at eventyret egentlig er ferdig. Denne delen er, i likhet med den første delen, svært kort.

”I morgen” begynner med at dragen Ronson henter tvillingene Lena og Lenni hjemme på rommet deres midt på natten. Etter å ha våknet ordentlig, og Ronson har forklart hvorfor han er der, blir barna med ham til det fremmede landet. Landsbyen de lander i virker øde, men det er bare fordi alle holder seg innendørs. Lena og Lenni blir tatt med inn, og får vite av jenta Ara, og faren og bestemoren hennes hvorfor de er hentet til dette landet. De får høre historien om den grusomme baronen som undertrykker alle, og de får vite hva oppdraget går ut på. Natten etter sniker de seg inn i slottet Gloom gjennom en hemmelig inngang, og etter en lang klatre- og krabbetur havner de på kjøkkenet til mor Lettpåta. Hun er snill, og vil gjerne hjelpe barna. Hun lager masse god mat til dem, og gjør i stand soveplass på kjøkkenet så de kan være trygge for baronen.

Etter å ha sovet en stund, oppsøker de baronen. De mener det vil være bedre enn å vente til han finner dem. Dessuten har Lenni tatt med en del ting fra roteskuffen hjemme, som de planlegger å ’trylle’ med for baronen, så han skal bli imponert og la dem få vandre fritt rundt i slottet. Lena gjør tre tryllekunstner for baron Grip, og han blir mektig imponert, og tror virkelig de er trollmenn. Men de avslutter med å si at i morgen skal de vise ham hvordan de kan gjøre bly til gull, og det gjør Grip mistenksom, så han fører dem til et fangehull som ligger ved siden av fangehullet til Mega. Det viser seg at det er en løs stein mellom de to fangehullene, så Lena og Lenni kan krabbe inn til Mega. Der får de se en modell av den mektige maskinen. De får også møte prinsesse Hebe, som bare er interessert i å pynte seg og spise, og slett ikke er interessert i å hilse på barna som skal redde henne og landet hennes.

Mens de sitter inne hos Mega dukker Ta Tran, villmannen fra skogene, opp. Han har klatret opp til tårnrommet i tau, og lover å hjelpe dem. Han tilkaller de fredløse, med en som ligner på Robin Hood i spissen, og de skyter en pil med tau i opp på taket. Ta Tran hjelper Lena, Lenni og Mega opp på brystvernet, før han trekker seg tilbake til skogene sammen med de fredløse. På taket finnes det en inngang til en labyrint som fører ned til kjelleren på slottet, der blant annet svovelskymaskinen og griffen befinner seg. De må trykke på en stein for å

åpne inngangen, og etter å ha funnet den rette steinen legger de i vei. Inne i labyrinten har baronen gjennom årenes løp laget en rekke feller, og turen nedover blir ikke enklere av at baronen har fått vite av Skygge at de er der. Han er rasende for at de har klart å rømme og har tatt med seg griffen inn i labyrinten for å fange dem før de når frem til maskinen.

De unnslipper både baronen og griffen, og havner hodestups ned i baronens skattkammer, som er overfylt av penger og edelstener. Skattkammeret ligger rett ved siden av rommet med svovelskymaskinen. Samtidig har befolkningen i landsbyen samlet seg til opprør, og baronen har gått i en av sine egne feller i labyrinten. Inne i slottet har Skygge overtatt kommandoen. Det blir et nokså kaotisk oppgjør i kjelleren; hunden Vesla skaper kaos i Skygges forsvarsrekker, og legger Skygge i bakken i ett byks. Vesla har tidligere ristet baronen etter kragen, og har fortsatt en kragebit i munnen. Hun blir så glad når hun ser tvillingene at hun slipper den i gulvet, og det viser seg da at nøkkelen til maskinen henger fast i kragebiten. Ettersom de nå har begge nøklene, kan de åpne ståldørene som beskytter maskinen. Skygge ser hva som er i ferd med å skje, og vil ha vakt sjefen til å dytte barna ned i vulkanen. Lenni og Lena får i siste liten dratt i spaken til selvødeleggelsesmekanismen på svovelskymaskinen så den blir slukt av vulkanen i stedet, og et stort stållokk legger seg over vulkanen så den stilner.

Skygge prøver febrilsk å få orden på vaktene så de kan få tatt Lena og Lenni, men det er fortsatt bare kaos i rekkene. Da kommer landsbyfolkene, og før vaktene får sukk for seg, er de bundet og stablet i hauger. Vesla, som kan lukte hvor den usynlige Skygge er, nekter å la ham unnslippe etter alt det fæle han har gjort. Hun fanger ham i det han prøver å rømme, og slipper ham ned i baronens forhatte søppelsjakt. Slaget er over, og alle samles på kjøkkenet til mor Lettpåta. Der blir de som trenger det pleiet, alle får noe å spise, og de begynner å planlegge hvordan de skal få tak i baronen og griffen som har kommet seg ut av fellen i labyrinten. De må få ham til å komme til dem nå, så de kan bli kvitt ham, uten at innbyggerne i landet må leve med frykten for at baronen kan vende tilbake når som helst. Det råder likevel en viss optimisme siden svovelskymaskinen er borte, og den eneste som sturer er den bortskjemte prinsessen.

Landsbyfolkene har bestemt seg for å sende Lena og Lenni hjem igjen ettersom de har fullført oppdraget de kom for, men barna føler at de er nødt til å være med på den siste og avgjørende kampen mot baron Grip, og nekter å dra hjem før de vet at ro og orden er gjenopprettet i det fremmede landet. Mens de diskuterer hvordan de skal få lokket baronen tilbake, kommer de på at det verste han vet er glad latter, og at det han hater aller mest er sola. For å være sikre på at baronen biter på, lager de en Soldronning-dukke overlesset med

edelstener som vil glitre i sola og med en latterboks montert foran på brystet. Latterboksen er en av tingene Lenni rasket med seg fra roteskuffen hjemme, før han og Lena ble med dragen Ronson, og nå skal Lena og Ara betjene latterboksen på avstand, trygt plassert bak et av tårnene, mens Soldronningen står på kanten av taket og glitrer i aftensolen. Baronen hører latteren og blir selvfølgelig rasende over synet som møter ham, der han kommer flyvende på griffen. Han angriper den leende Soldronningen flere ganger, og i det sola går ned spidder han latterboksen. ”JEG HAR VUNNET! hylte han. JEG ER ALLMEKTIG, OG SE – SOLA DØR LANGSOMT, GURGLENDENDE I SITT EGET BLOD!” (s. 183) Men akkurat da, når alt håp virker ute, kommer den ildsprutende dragen Ronson og angriper den overmodige baronen og griffen med flammer, og den onde duoen stuper brennende ned i skogen og er beseiret for alltid. I landsbyen stelles det i stand til fest, og seieren feires både vel og lenge. Alle er i godt humør, og kan endelig prate og le igjen. Lena og Lenni ser at deres oppdrag i det fremmede landet er utført, så de tar farvel, og blir fløyet hjem av Ronson.

I siste del av boka, ”I lyset”, har sommeren passert, og innbyggerne har benyttet tiden til å bygge opp igjen landsbyene. De møtes i slottsgården for å bestemme hva som nå skal skje med slottet Gloom og vulkanen. Helt uventet begynner prinsesse Hebe å kreve at det må bygges et nytt fantastisk slott til henne midt i byen, og det minner alle om at de ikke egentlig er så fornøyde med sin prinsesse. For ikke å trekke noen forhastede slutninger, bestemmer de at prinsessen skal være reisende ambassadør i fremmede land, og dette blir vedtatt før hun rekker å skjønne hva som skjer. Deretter bestemmer de seg for å rive hele slottet Gloom, og til slutt ligger bare det blanke stållokket over vulkanen igjen i måneskinnet. Hva de bestemmer seg for å gjøre med vulkanen får vi ikke vite, for ingen er helt enige om hva som er best, og de finner ut at en så viktig avgjørelse ikke kan tas av utslitte folk i mørket.

## **4.2 Analyse av *Soldreperen* i forhold til Lüthi's teorier**

Det kan være naturlig å se første og siste del av boka som prolog og epilog til hoveddelen. De er korte, og omhandler livet i det fremmede landet før og etter at Lena og Lenni har vært der. Dette er en slags invertering av hjem-ute-hjem-konstellasjonen, som er kjent fra både eventyrene og for eksempel Narnia- og Harry Potter-seriene. Det vanlige er å begynne og avslutte historien med heltene i sitt vanlige miljø, mens hovedhandlingen ligger i en annen verden. I *Soldreperen* er ikke heltene med i disse to delene, men del I og III kan likevel sees som en beskrivelse av hva som skjer før og etter selve eventyret. Del én blir slik en forklaring på hvorfor eventyret finner sted: en forutsetning for ’det var en gang’, mens del tre blir en

oppsummering av hva som skjer etter 'snipp, snapp, snute'. Jeg velger derfor å analysere del to som selve eventyret. Del én og tre vil jeg trekke inn noe underveis. For at analysen skal bli mest mulig oversiktlig, vil jeg diskutere punktene til Lüthi i mer eller mindre den rekkefølgen jeg har gjengitt dem i kapittel 3 'Teorigrunnlag for analysen: Max Lüthi og det europeiske folkeeventyret'. Lüthi behandler imidlertid noen av elementene under flere punkter, og følgelig blir det slik i analysen også.

#### 4.2.1 'Eindimensionalität' – endimensjonalitet

Folkeeventyrene er endimensjonale, og det er avgjørende for både form og stil. Det er derfor interessant å finne ut om *Soldreperen* kan sies å være endimensjonal. En avgjørende faktor er hvordan helten reagerer på de utenomjordiske skapningene. I *Soldreperen* er det i hovedsak tre slike skapninger: Dragen, griffen og Skygge, men baronen kan også regnes med. Baron Grip er sønn av baronparet, som var vanlige mennesker, og sånn sett er han ikke å regne for utenomjordisk. Men han er fremstilt med fillete klær som er grønne av elde, han vasker seg aldri, og har onde øyne: "Det ene øyet var melkefarget og stirret fjernt inn i en ondskap som ikke noe menneske kunne fatte." (s. 8) Han tar i tillegg uskyldige folk fra landsbyene til fange, og han har røvet til seg en ufattelig mengde skatter. Han hater sola, og det antydes også et sted at han ikke har noe hjerte: "Hadde han fortsatt hatt et menneskehjerte, ville det ha banket av glede." (s. 16) Dette gjør det mulig å trekke en parallell til eventyrtrollene, som gjerne er mosegrodde, med ett eller flere øyne. De opptrer av og til uten hjerte, og det er en kjent sak at de sprekker når de kommer ut i sola. Det er dessuten vanlig at eventyrtrollene tar folk til fange og har store skatter som helten kan ta med seg når trollet er beseiret.<sup>115</sup> Baron Grip befinner seg dermed litt på grensen mellom jordisk og overnaturlig, men jeg velger å vektlegge de utenomjordiske sidene hans i møtet med barna.

I likhet med folkeeventyrene begynner hoveddelen av *Soldreperen* i det helten drar hjemmefra og legger ut på en lang reise, noe som i følge Svensen også karakteriserer den fantastiske fortelling. Lena og Lenni blir vekket midt på natten av en drage og blir med ham til et fremmed land langt borte. Dragen har "fløyet gjennom det dypblå nattemørket, over regnbuens kaleidoskop av farger og gjennom stjernestøvets uendelighet, på jakt etter to barn [...], og [hans] oppgave er å hente dem og bringe dem tilbake." (s. 29) Det fremheves i historien at det er viktig at det er barn som må bekjempe baronen, og dette er litt interessant, ettersom det stemmer med det romantiske synet som Nikolajeva påpeker som utbredt i den

mytisk-eventyrlige litteraturen, nemlig at barnet av natur er godt og derfor er best egnet til å kjempe mot det onde.

Nå blir både Lena og Lenni litt redde når de ser dragen, noe de ikke skulle ha blitt, ettersom en ekte eventyrhelt ikke blir redd.<sup>116</sup> Lena ”stivner som en frossen nattskjorte” (s. 27), og Lenni klapper ’Åhhh!’ ved synet, men det varer bare et øyeblikk. Like etter hopper Lena ut av senga og begynner å prate med dragen, og Lenni blir imponert over røykskyene som kommer ut av nesa hans. Den første skrekken kan derfor muligens forklares med at de blir vekket midt på natten, og da blir man gjerne lettere forskrekket enn ellers. De uttrykker redsel senere i boka også, men da i situasjoner hvor de vet at de kan bli drept, spesielt i møte med baronen og griffen. Dette passer godt overens med Lüthis påstand om at de gangene helten er redd, er det ikke for det ukjente, men for dem som har makt og mulighet til å såre eller drepe ham. Barna viser derimot ingen tegn til redsel overfor Skygge. Det er også interessant å merke seg at tvillingene, i likhet med både eventyrheltene og heltene i mytisk-eventyrlige fortellinger, utvikler seg fra å være usikre og redde til å bli modige og handlekraftige.<sup>117</sup>

Lüthi viser også til at det overnaturlige heller ikke skal fremkalle nysgjerrighet. Lena spør dragen *halvt nysgjerrig*, halvt irritert hvorfor han har kommet, og hun ”klødde i fingrene etter å kjenne på den skjellete halen”. (s. 29) Litt senere spør hun Ronson om hvor dragene blir av når de forsvinner. I følge Lüthi skal ikke helten reflektere over hvor hjelperne kommer fra, og dette viser at Lena er litt nysgjerrig. Men i resten av *Soldreperen* er nysgjerrighet og undring fraværende, og det gjelder i møte med så vel baronen, griffen og Skygge, som i møte med Ta Tran, Håvard Hedde og de fredløse. Ingen av disse skapningene finnes i tvillingenes vanlige miljø, så når de mesteparten av tiden ikke blir redde eller nysgjerrige når de støter på det fremmede, mener jeg dette skyldes at de ikke føler at de er i en annen dimensjon enn dem.

Når en eventyrhelt legger ut på reise, er det ikke av oppdagelseslyst eller kunnskapstørst, men fordi det er et oppdrag som må utføres, og dette gjelder i høyeste grad for Lena og Lenni. De har ikke drømt om å legge ut på en slik reise som de gjør, og de har heller ikke tatt initiativet til den. Som i eventyrene er det noen andre som har satt ut et oppdrag som må løses et sted langt borte, som tvillingene føler de må utføre.

Lena og Lenni blir vekket av dragen, og han forteller dem om situasjonen i det fremmede landet langt borte, hvor de må bekjempe baronen og redde landet og innbyggerne.

---

<sup>115</sup> Jfr eventyret om ”Småguttene som traff trollene på Hedalsskogen”, ”Risen som ikke hadde noe hjerte på sig”, og ”Askeladden som kappåt med trollet” (Asbjørnsen og Moe, 1928.), samt Høgh, 2002, s. 358f.

<sup>116</sup> Det skjer likevel i enkelte eventyr; i ”Oskelabben og asenet” står det: ”Guten vart så ille faren [...] og både gret og ille let” og ”[e]g fæler for at eg vert redd, eg, no, sa guten” (Knut Liestøl, *Norsk folkedikting II. Eventyr II*, 1977, red. Olav Bø, s. 50 og 52.)

Nå hevder riktignok Lüthi at det først er når helten har lagt ut på reise, at han kan treffe på det overnaturlige, og at det aldri opptrer i heltens naturlige miljø. I *Soldreperen* er det ikke godt å si hvor barna egentlig møter det overnaturlige. På den ene siden oppsøker dragen dem på rommet deres, og har sånn sett kommet til deres miljø, men på den annen side er ikke omgivelsene utenfor rommet deres vanlige miljø lenger: ”De presset seg forbi den tykke dragekroppen og ut på verandaen. Borte var høyblokkene, skolen, supermarkedet og parkeringsplassen. Under dem lå et helt fremmed landskap. [...] Verandaen deres svevet et sted mellom NÅ og DA.” (s. 31f) Det kan tyde på at de på en måte møtes et sted mellom ’hjemme’ og ’ut på reise’.

I følge Lüthi handler eventyrhelten fremfor å tenke, og han reflekterer ikke over mystiske hendelser og sammentreff. Lena og Lenni fokuserer også på handling, fremfor å bli sittende og fundere, for eksempel på Mor Lettpåtås kjøkken. De oppsøker heller baron Grip enn å skjule seg, og Lena utfører tryllekunst for baronen med det Lenni har i lommene sine uten fundering og planlegging.<sup>118</sup> De reflekterer heller aldri over alle tilfeldighetene som er dem til stor hjelp, eller over all flaksen de har: Den første tunnelen de krabber gjennom leder rett til Mor Lettpåtås kjøkken, Ta Tran, Håvard Hedde og de fredløse kommer ut av skogen akkurat når de behøves, labyrinten fører direkte fra taket på fangetårnet ned til kjelleren med svovelskymaskinen, og hunden har fått tak den viktige nøkkelen til baronen. Dragen dukker opp i siste liten og får bekjempet baronen og griffen, når tvillingene og landsbybeboerne ikke har flere muligheter igjen. Dette er bare noen av eksemplene på flaks i boka, og ingen av dem utdypes videre.

Felles for alle disse situasjonene er at det bare er tvillingene som kommer ut for slike velplasserte tilfeldigheter, enten alene eller sammen med en eller flere av hjelperne sine. Ingen av de gunstige tilfeldighetene blir forklart eller utdypet, og de blir heller ikke kommentert. Dette er helt i tråd med Lüthis funn i folkeeventyrene; de fantastiske hendelsene trenger ikke mer forklaring enn dagligdagse hendelser, og det er bare helten som kommer over slik flaks. Dette skyldes i følge Lüthi at det ikke egentlig er snakk om flaks, men om presisjon fra eventyrets side; det finnes ikke umotivert flaks. Anti-heltene og motstanderne får slett ikke ha slikt hell ettersom det ville motarbeide innholdet, plotet og den klare strukturen.

Et annet typisk eventyrtrekk som finnes igjen i *Soldreperen*, er at oppgaven må løses et sted som ligger langt unna heltenes hjemsted, og jo vanskeligere oppgave, desto lenger unna må den løses. Lena og Lenni har et svært vanskelig oppdrag, og som tidligere sitert,

---

<sup>117</sup> Se punkt 2.2.

<sup>118</sup> Dette minner om Askeladdens bruk av tilfeldige ting han har plukket med seg i ”Prinsessen som ingen kunne målbinde.”

reiser de veldig langt for å komme til problemet. I sammenheng med dette hevder Lüthi at de overnaturlige vesnene befinner seg nært spirituelt, men langt unna geografisk. Den geografiske adskillelsen er nødvendig for å skille de to verdenene, ettersom eventyrene bare har én dimensjon. Tvillingene føler ikke noe spirituelt gap mellom seg og de overnaturlige skikkelsene de møter, og de har heller ingen kommunikasjonsvansker verken med dragen eller innbyggerne i landsbyen. Det geografiske skillet er derfor nødvendig for å skille de to virkelighetene Lena og Lenni befinner seg i.

På grunnlag av disse betraktningene, vil jeg påstå at historien i *Soldreperen* stemmer nokså bra overens med Lüthis punkter under kapittelet 'Eindimensionalität'. Det er, som jeg har vist, noen ulikheter med eventyrgenren på visse punkter, men alt i alt er det så klare likheter at jeg mener det går an å hevde at historien om Lena og Lenni er endimensjonal, og at boka dermed oppfyller et grunnleggende eventyrkrav. Magiske og andre overnaturlige foreteelser har en naturlig plass i fiksjonsuniverset som en integrert del av livet, og dette er noe som er karakteristisk både i eventyr og i fantastiske fortellinger, jevnfør punkt 2.2. Det samme gjelder for tvillingenes heltmodige innsats mot de onde maktene i det fremmede universet, som til slutt kulminerer i den avgjørende kampen mot baronen og griffen.

#### **4.2.2 'Flächenhaftigkeit' – dybdeløshet**

Når det gjelder den manglende dybdedimensjonen, er det litt færre likheter. Lüthi hevder at eventyrfigurene er uten miljø, uten indre liv og uten forhold til fortid og fremtid; de mangler i det hele tatt tidsdimensjonen, og dette er ikke helt tilfelle i *Soldreperen*. Men som i eventyrene er heltene i *Soldreperen* fra den vanlige delen av befolkningen, og de mangler et miljø. Vi får vite at de bor i en blokk, at de går på skole, og at de har foreldre med helt vanlige jobber. Men utover dette får vi ikke vite noe om stedet de har vokst opp, eller noe mer om familien deres. Hvorvidt de har andre søsken, besteforeldre eller lignende, og hva de gjør til daglig får vi ikke vite noe om. Deres miljø kan sammenlignes med de vanlige eventyrheltenes miljø, selv om det her er tydelig at tvillingene bor i en moderne by, mens helten i folkeeventyrene gjerne bor i en landsby eller i en liten stue i skogen. Vi får uansett vite like lite om bakgrunn, familieforhold, omgivelser og daglige gjøremål i *Soldreperen* som i de tradisjonelle eventyrene.

Lüthi påpeker hvordan hver eventyrperson kun har ett mulig handlingsmønster, som følges med mekanisk presisjon. Det samme gjelder egentlig for Lena og Lenni også. Når de kommer til landsbyen og skjønner hva oppdraget går ut på, vil de helst snu, men det ligger



likevel i kortene at de kommer til å bli i landet og bekjempe baronen; dét er deres oppgave. I motsetning til eventyrheltene ser Lena og Lenni at det finnes ulike handlingsalternativer underveis, men likevel følger de eventyrheltens mønster. Tvillingene handler riktig og tar de riktige avgjørelsene, fordi det er deres forutbestemte rolle. Eventyrfigurene skal ikke prøve å vise menneskenes kompleksitet, men tydeliggjøre kontrastene mellom ulike typer og væremåter. Tvillingene er mer komplekse enn eventyrheltene, men står likevel frem som klare og entydige. Og i likhet med eventyrene står figurene i *Soldreperen* for ulike verdisyn og holdninger, og de er satt tydelig opp mot hverandre.

Tidsaspektet i *Soldreperen*, ligger nokså nært tidsaspektet i eventyrene. Riktignok spør Lena dragen om de kommer hjem igjen fra oppdraget før foreldrene våkner, mens heltene i eventyrene ikke reflekterer over begrepet tid i det hele tatt. *Soldreperen* følger likevel eventyrenes lover på dette punktet; hvor lang tid noe tar er tydelig uvesentlig i historien. Dragen forklarer at ”i eventyret er en time lik en dag, og en dag lik et år, og et år lik ett sekund”. (s. 31) Det er altså umulig å si noe om hva tid er, og hvor lenge noe varer. Når Lena og Lenni spør dragen om hvor lenge de kommer til å være borte, svarer han: ”Til urett er rett – til ondskap er godhet – til mørket blir lys og udåd blir kjærlighet. [...] Det tar ikke mer tid enn det som er nødvendig.”(s. 33)

Avstandsbegrepet er like diffust: ”Det er langt fra *hit* til *dit*, men fra oss til dem er det ikke *så* langt – faktisk ikke lenger enn det er mellom der borte og hit over.”(s. 34) Selv om begrepene tid og avstand nevnes, skaper de, i likhet med eventyrene, ingen begrensninger og er ikke av betydning for plotet. Det eneste som er viktig er at helten må dra langt av gårde, men utover dét er tid og avstander nokså uvesentlig. Det trenger for eksempel ikke å ta like lang tid å dra hjem fra verdens ende som det tok å dra dit. Når det gjelder Lena og Lenni, er det klart at de reiser langt for å komme til det fremmede landet, men hvor lang tid det tar, hvor lenge de faktisk er der, og om tiden hjemme har gått eller stått stille, får vi aldri vite.

Lüthi påpeker hvordan eventyrfigurene mangler både indre og ytre relasjoner, og at det ikke finnes noen faste, varige bånd mellom dem. Dette er et litt vanskelig punkt hos Lüthi, ettersom det etter mitt syn finnes visse relasjoner mellom figurene i eventyrene. Det er ikke alltid helten drar hjemmefra helt frivillig; det kan være både fattigdom eller et krav fra kongen som gjør at helten er nødt til å dra ut i verden alene. Og det er ikke alltid foreldrene er så fornøyde med situasjonen heller. I *Kvitebjørn kong Valemon* sender for eksempel kongen sine to eldste døtre med bjørnen først, fordi han så nødig vil skilles fra den yngste datteren. Lüthi forklarer dette med at de nære relasjonene som eksisterer, kun er de som blir etablert av plotet eller som skaper kontrast. Han mener altså at ingen slike bånd er der for sin egen del. Dette

synes jeg er litt merkelig<sup>119</sup>, samtidig som det er vanskelig å motsi. Uansett vil jeg påstå at relasjonen mellom tvillingene og deres foreldre ikke skiller seg vesentlig fra forholdet mellom eventyrhelten og hans foreldre. Ved et par anledninger tenker de et øyeblikk på foreldrene hjemme, men utover dette får vi bare vite at ”Lenni og Lena hørte foreldrene røre urolig på seg i sengene i naboværelset” (s. 32) i det de drar av gårde med dragen. Når de kommer hjem igjen nevnes ikke foreldrene i det hele tatt.

Dette er også i tråd med Lüthis teori om at figurer bare nevnes når de er relevante for plotet, og når de ikke lenger behøves, er de plutselig ute av historien uten noen nærmere forklaring. Det samme gjelder for Ta Tran og Håvard Hedde, samt dragen. De kommer inn i historien akkurat når de behøves og utøver sine oppgaver med stor presisjon, men er deretter ute av historien igjen. Vi får ikke vite hvor de kommer fra eller hvor de drar. Det eneste unntaket er at dragen sier at han skal ”tilbake til fantasiens verden”(s. 30) etter at han har fløyet tvillingene dit de skal.

Følelser og relasjoner eksternaliseres i eventyrene, og vennskap synliggjøres derfor ofte gjennom gaver. Det er blant annet vanlig at helten får hjelpemidler underveis som takk og som tegn på vennskap, men Lena og Lenni får ikke noe slikt. Farmoren til Ara legger imidlertid vekt på at de er ”bevæpnet med tro, håp og kjærlighet” (s. 48), og tvillingenes vennskap med Ronson illustreres med at Lena fester t-skjorta si til hodetaggen hans; ”[f]ørst når en drage får en vimpel av en ung jomfru, er han en virkelig drage av rang.”(s. 191) Men både følelser, sykdom og skader er svært tilstedeværende i forhold til i eventyrene. Som blant annet Holmberg påpeker må deler av eventyrenes ytterverden skilles ut som tanker og følelser, og det kommer jeg nærmere inn på under punkt 6.1.

I eventyrene blir gaver og eiendeler brukt kun én, eller i noen tilfeller tre ganger, og dette bidrar også til den karakteristiske endimensjonaliteten. Lenni tar med seg noen eiendeler hjemmefra, blant annet fyrstikker, lommeur, kulepenn, latterboks og lommelykt. De førstnevnte benyttes kun én gang, mens lommelykta brukes tre ganger, og dette er dermed i samsvar med eventyrene. En forskjell er imidlertid at i eventyrene nevnes aldri noe uten grunn; Askeladden får for eksempel bruk for *alle* tingene han plukker med seg i ”Prinsessen som ingen kunne målbinde”, mens Lenni har tatt med både binders, fiskekroker, gummistrikker og litt annet som ikke blir benyttet noe sted i historien.

Lüthi omtaler flere steder de dybdeløse eventyrfigurene som ’paper figures’; de er like flate og viljeløse som papirdukker, og akkurat dette elementet hintes det faktisk til i *Soldreperen*. Innbyggerne i landsbyen beskrives blant annet med at ”ansiktene var bleke som

---

<sup>119</sup> Jevnfør fotnote 90.

papir, og øynene store som dokkeøyne.” (s. 39) Og selv om Lena og Lenni altså ikke er verken flate eller viljeløse, knyttes også de opp mot de papiraktige eventyrfigurene innimellom, for eksempel når de sier: ”Dette er ganske merkelig. [...] Her sitter vi som to ludo-brikker og bare venter på å bli flytta” (s. 37), og ”Gid ett eller annet ville skje, så vi slapp å sitte her som to pappdokker.” (s. 126) I eventyrene er dette riktignok integrert i teksten, mens det her nevnes eksplisitt.

Som Johansen poengterer<sup>120</sup>, må følelsene nødvendigvis utdypes grundigere i en bok, ettersom den er vesentlig lenger enn folkeeventyrene: Mens spenningen i de relativt korte eventyrene blir liggende på et ytre plan, beveger fremstillingen i mange mytisk-eventyrlige bøker seg like mye på det indre som på det ytre plan, og handlinger blir derfor nøyere begrunnet. *Soldreperen* kan likevel sies å være dybdeløs på flere punkter, selv om den når det gjelder indre liv og følelser skiller seg ganske klart fra eventyrene og er vesentlig mer moderne i stilen. Det er likevel mulig å påvise klare eventyrtrekk, og det dybdeløse er klart tilstede.

#### 4.2.3 'Abstrakter Stil' – abstrakt stil

Eventyrene er handlingsorienterte, og den abstrakte stilen leder figurene fra punkt til punkt i historien, uten lange beskrivelser underveis. *Soldreperen* er også nokså handlingsorientert; Lena og Lenni tar seg inn i slottet, konfronterer baronen og klarer å rømme fra fangehullet han setter dem i. De kommer seg gjennom labyrinten til svovelskymaskinen som de tilintetgjør, lurer baronen i en felle, og får sammen med dragen og landsbyboerne tatt livet av ham til slutt. Likevel er historien langt fra så handlingsmettet som eventyrene. Lena og Lenni tenker mye mer enn eventyrhelten, og det er mange flere beskrivelser enn det som er tillatt i eventyrene, noe jeg kommer nærmere inn på under punkt 6.1.

Nå er det ikke slik at eventyrene er helt fri for utbroderende beskrivelser de heller. Lüthi har en rekke steder i *The european folktale: form and nature* kommentert hvordan mange eventyr faktisk bryter med sin egen norm, og gjennom tidene har fått beskrivende tillegg som egentlig ikke skulle ha vært der. Han kritiserer også brødrene Grimm for å ha lagt til lengre beskrivelser i mange av eventyrene. At dette er tilfelle er også Zipes inne på, men han forklarer også noen av grunnene til det.<sup>121</sup> Sånn sett kan man ikke si at beskrivende passasjer er fullstendig inkorrekte, og et poeng når det gjelder *Soldreperen* er at det hovedsakelig bare er *viktige* figurer og steder som er nøye beskrevet: Det er slottet til den

---

<sup>120</sup> Se punkt 2.2.

onde baronen, baronen selv, Ara og faren, dragen, det ødelagte landet, kokka og den late prinsessen. Det dreier seg altså om nøkkelpersoner og -steder i historien. Prinsessen er ikke egentlig en viktig person, men hun er en kontrastfigur, ettersom alt ved henne er stikk motsatt av eventyrprinsessene. De utbroderende elementene i *Soldreperen* er flere og mer fremtredende enn i eventyrene, men bryter likevel ikke drastisk med den abstrakte stilen ettersom det hovedsaklig er viktige elementer som er beskrevet.

Dybdeløsheten i eventyrene krever skarpe konturer og klare farger, og objektene som nevnes, er som regel av solid materiale. Lüthi nevner blant annet nøkler, sverd og tårn, samt metaller og mineraler, og dette kommer tydelig til syne i *Soldreperen*. Mega lager to nøkler til svovelskymaskinen, som er uunnværlige når maskinen skal tilintetgjøres i slutten av historien: ”Maskinen kan ikke ødelegges bare med min nøkkel. Vi må ha også ha baronens” (s 149), som Mega forklarer for tvillingene. Både sverd og tårn har stor betydning i *Soldreperen*, og det har også metaller og mineraler, noe jeg kommer nærmere inn på videre i dette punktet.

Eventyrene favoriserer det spisse og skarpe uten dybde, som ofte tenderer mot det lineære, og dette finnes det flere eksempler på i *Soldreperen*. Slottet Gloom har mange og spisse tårn: ”Høyt over slottsmurene raget svarte spir. Det så ut som om de ville stikke hull på selve himmelhvelvet og slippe rommets evige kulde inn i landet.” (s. 7) ”[De] skar gjennom de virvlende skyene som onde pekefingerer.”(s. 35) Det meste ved baronen er tynt og spisst og uten dybde og han beskrives som ”høy og radmager. På litt avstand minnet han om to vindskjeve gjerdestaurer som var bundet sammen med skitne filler, med flagrende gammelt strå på toppen. [...] Under den spisse, bulkete hatten hang tjafsete hår i fete striper.” (s 7f)

Han er også svært avhengig og opptatt av sverdet sitt, som han er umåtelig rask med å svinge. ”Baronen [var] akkurat ferdig med å spenne på seg det lange, kvasse sverdet sitt” (s 17), og ”[han] danset fornøyd nedover korridorene. Han slokte alle fakler med sverdet. SVISJ! SVISJ! SVISJ! [...] I blindt raseri hogg han løs på stedet der Skygge burde ha stått, men ikke sto, og oppnådde bare å dele den tykke lufta i ørsmå tynne skiver.” (s 77f) Også det meste av baronens eiendeler er spisse og skarpe; døra inn til oppholdsrommet hans er ”dekorert med et mareritt av buktende drager og slanger og overstrødd med nagler og små blanke sylskarpe pilespisser.” (s 95) Den elskede griffen hans har ”klør, skarpe som ljåer og nesten så lange” (s 83), og et knivskarpt nebb, og til og med baronens håndskrift er spiss og ”edderkoppaktig.” (s 51) Det er hovedsaklig baronen og hans eiendeler som er spisse og lineære, men de få andre tilfellene i historien uthever noen viktige detaljer som ellers kanskje

---

<sup>121</sup> Se punkt 2.1.

ville blitt oversett. Farmoren til Ara har for eksempel en sylskarp stemme, som understreker hennes makt og myndighet i landsbyen, selv om hun er gammel.

Det verdifulle og sjeldne er også fremtredende i eventyrene. Lüthi påpeker at jern, gull, sølv, kobber, diamanter, glass eller silke forekommer i så å si alle eventyr, og faktisk forekommer alt dette, unntatt glass, også i *Soldreperen*. Barna klatrer i *jernstiger*, og det er en *jerndør* inn til fangehullet deres. Mor Lettpåtås kjøkken er fullt av *messinggryter*, det er *ståldører* foran svovelskymaskinen, og på torget i landsbyen står det en *bronsesvane* i fontenen. På baronens skrivebord står det ”en svær lysestake i *purt gull*, overstrødd med *edle steiner* i et intrikat mønster” og ”et stort blekkhus av *sølv*.” (s. 51) Prinsesse Hebe er den eneste som har kostbare klær og tekstiler, noe som kommer frem når hun beskrives sittende i ”den elegante, svarte *silkekjolen*, overstrødd med *rubiner* og *perler*” første gang Lena og Lenni møter henne. ”Hatten var utstyrt som et fargerikt fuglerede med en strålende Ara-papegøye med utspente vinger som matet sine utstoppete unger.” (s. 119) Et annet sted har hun på seg en ”rosa fløyelskjole pyntet med diamanter.” (s. 195f) I eventyrene opptrer det vakre, verdifulle og sjeldne oftest i forbindelse med helten, i følge Lüthi, men de utenomjordiske og de onde kan også være i besittelse av store rikdommer. Lüthi nevner ikke dette spesifikt, men jeg mener det må være slik, ettersom for eksempel trollene i eventyrene ofte eier store skatter.<sup>122</sup> Jeg har allerede vært inne på likheten mellom baron Grip og eventyr trollene i kapittel 4.2.1, og denne likheten forsterkes gjennom baronens eventyrlige skattkammer: ”Et hav av safirer, rubiner, smaragder, turkiser, diamanter, ja, det var ikke den edelstein som ikke fantes i rommet.” (s. 147) Det sjeldne, vakre og verdifulle er altså nokså fremtredende, både når det gjelder edle metaller, fantastiske edelsteiner og uvanlige gjenstander som de utstoppede Ara-papegøyene. Endel av objektene understreker og fremhever det dystre og negative i historien, mens de enestående og flotte objektene utheves for å stå i klar kontrast til de ellers ødelagte og triste omgivelsene.

I tillegg til gull og sølv, utgjør rødt, svart, hvitt og blått de ekte eventyrfargene. Det er de klare og rene fargene som hører eventyret til, og blandingsfarger er ikke-eksisterende i eventyrene. Det gjelder også for gult, til tross for at det er en primærfarge. *Soldreperen* følger til en viss grad dette eventyrprinsippet, som jeg vil vise i det følgende, men bryter også noen steder, noe jeg kommer tilbake til under punkt 6.1.

Gull og sølv betegner naturlig nok rikdommer, men gjør også at enkelte objekter og personer skiller seg ut fra mengden. I dette tilfellet er det baronen som blir stående som en grell motsetning til alle innbyggerne i landet, ved at han har mengder av gull og sølv, mens de

ikke har noe. Kontrasten forsterkes ytterligere ved at det bare er baronen og vaktene hans som knyttes til fargen svart. Han omtales som den svarte baronen, han går i svarte klær, har svart hår, og det meste rundt ham er svart: Slottet har svarte spir og svarte fangehull. Baronens oppholdsrom ”var dekket med tunge, svarte tepper som sugde opp hvert minste glimt av lys” (s. 50), og møblene hans er selvfølgelig også svartmalte. Det meste er pyntet med svarte slanger og drager, og baronens håpløse vakter bærer svarte spyd, hjelmer og gensere.

Svart og hvitt danner en særdeles sterk kontrast, og i *Eventyrleksikon* står det at ”[h]vid og sort symboliserer ofte [...] modsætningen mellem sandt/falsk, godt/ondt og uskyld/synd”.<sup>123</sup> Hvitt og sort forbindes gjerne også med lys og mørke: ”I alle kulturer udgør lys og mørke en polaritet, hvor lyset som regel opfattes som en livgivende, guddommelig kraft modsat mørket, der tit associeres med døden eller det onde.”<sup>124</sup> Det dualistiske aspektet er fremtredende i *Soldreperen* nettopp gjennom motsetningspar som hvitt og svart, godt og ondt, lys og mørke. Dette kommer også frem i tredelingen av boka, hvor del en og tre heter henholdsvis ’i mørket’ og ’i lyset’.

Mor Lettpåta fremstår derfor som en klar motsetning til baronen: Hun er kledd i ”en skinnende hvit kokkekjole [...], et skinnende hvitt, stivet kokkeforkle, en skinnende hvit og stiv kokkelue, over skinnende hvite myke krøller.” (s. 60f) I hovedsak er det bare kokka som knyttes til fargen hvit, og det får henne til å stå tydelig frem som en viktig figur, selv om resten av hennes vesen ikke egentlig gir inntrykk av det. Hun er en av Lena og Lennis hjelpere, og det er derfor naturlig at hun fremheves. De andre hjelperne er Mega og Ara, som begge har hvitt hår, og hunden Vesla som er sammenlignet med en forvokst sau, og som dermed gir assosiasjoner til hvitt. Det hvite er tydelig forbeholdt de gode hjelperne, mens svart er forbeholdt de onde motstanderne i *Soldreperen*. Slik kommer kampen mellom det gode og det onde, og mellom lys og mørke, klart frem. Det svart- og hvitrutete kjøkkengulvet viser muligens kokkas ambivalente stilling; hun misliker baronen, men er likevel nødt til å jobbe for ham, og kampen mellom det gode og det onde understrekes ytterligere. Ettersom dette er hovedtematikken i historien, er det naturlig at det tydeligste motsetningsparet – svart og hvitt – benyttes til å fremheve nettopp dét.

”Ofte ses farvesammensætningen sort, hvid og rød” som for eksempel i ”Snøhvit”, der hun karakteriseres ”ved alle tre farver: hvid, rød og sort, hvad der kan vise hendes skæbne fra uskyld (hvid) via fristelse (rød) og ’død’ (sort)”.<sup>125</sup> I *Soldreperen* står det om den lille

---

<sup>122</sup> Jeg tenker blant annet på trollet i ”Askeladden som kappåt med trollet”, men også hulderfolket i eventyr om bergtaking.

<sup>123</sup> Høgh, 2002, s. 158.

<sup>124</sup> Høgh, 2002, s. 253.

<sup>125</sup> Høgh, 2002, s. 159.

landsbyen tvillingene kommer til at ”riddersporene hang som sørgepiler over de pyntelig hvitmalt hagegjerdene [...], svanen [i fontenen] var matt og svart [...] [og] det tette løvverket [i eikekronen] var dyprødt”. (s. 36) Det er litt interessant at det er akkurat disse tre fargene som utpeker seg på torget der dragen lander. ”Rød [...] kan også signalere det farlige”<sup>126</sup>, og denne fargesymbolikken kan kanskje sees på som et slags frempek der det hvite representerer de uskyldige innbyggerne og tvillingene, det røde baronens fristelser og det at han er farlig, og det sorte baronens og griffens død til slutt.

De andre eventyrfargene er mindre fremtredende. I *Eventyrleksikon* står det om rødt og blått at ”heltens (ligesom kongens) hovedfarve [bruker at] være rød og heltinnens (ligesom Jomfru Marias) farve [bruker at] være blå”.<sup>127</sup> Aras øyne er ”mørke grønnblå” (s. 37), og hun henter tvillingene på torget og tar dem med til et lite hus hvor hun banker ”tre ganger på den blåmalte døra” (s. 38) - det huset der Lena og Lenni får vite hva oppdraget deres går ut på. Ara er en viktig person i historien, og i tillegg til det hvite håret gjør de blå øynene at hun skiller seg ut fra den fargeløse mengden. ”I sentral-europeisk folkelig symbolikk er blått troskapens farge, men står også for slikt som er hemmelighetsfullt [...] og usikkert.”<sup>128</sup> Det som skjer bak den blå døra er både hemmelig og nokså uvisst; hele situasjonen er usikker siden ingen vet hvorvidt Lena og Lenni vil klare å løse oppgaven de er satt til. Det at blått er troskapens farge passer også bra, ettersom tvillingene verken utloves belønning eller får noen hjelpemidler; det er det rette og sanne og ønsket om å hjelpe som er drivkraften, jevnfør de moderne eventyrheltene, som blant annet Johansen har forsket på.<sup>129</sup>

Håret til Aras far ”sto rundt ansiktet som en illsint, rød glorie.” (s. 39) Det er han som er lederen i landsbyen, og han fremheves gjennom det røde fra resten av innbyggerne som er bleke og fargeløse. Han er ikke akkurat en helt, men han er en viktig figur i forbindelse med både planleggingen og det avgjørende slaget mot baronen og griffen; det er han som har sendt bud på tvillingene, og det også er han som leder opprøret mot baronen. Det står også at ”[r]ød i sig selv ses i mange betydninger. Generelt er den såvel kærlighedens som kampåndens farve.”<sup>130</sup> Kampånden kommer til uttrykk gjennom Aras far, mens gaven fra Lena til Ronson blir festet med et rødt silkebånd, noe som kan sees som et uttrykk for det sterke båndet mellom dragen og tvillingene, og da spesielt Lena. Rødfargen er generelt lite brukt, og dette er de to eneste stedene i historien hvor rødt er brukt for å fremheve noe spesielt.

---

<sup>126</sup> Høgh, 2002, s. 159.

<sup>127</sup> Høgh, 2002, s. 159.

<sup>128</sup> Hans Biedermann, *Symbolleksikon*, 1992, s. 51.

<sup>129</sup> Se punkt 2.3.

<sup>130</sup> Høgh, 2002, s. 159.

Grønt er ikke en vanlig eventyrfarge, men den forekommer i følge Lüthi i sjeldne tilfeller. I følge *Eventyrleksikon* kan grønt ”træffes i flere eventyr”, noe jeg mener er en riktigere fremstilling<sup>131</sup>, og Høgh viser til ”den traditionelle oppfattelse af grøn som udtryk for vækst, liv og håb”.<sup>132</sup> Det grønne gjør at dragen kommer ekstra tydelig frem i teksten, og at den dermed utheves som en viktig figur. Det at det er en drage som utheves på denne måten gjør det hele enda mer eventyraktig, ettersom de forekommer relativt ofte i eventyrene: ”Et av de mest udbredte væsner i både myter, sagn, legender og eventyr er dragen. [...] Mens vi i den vestlige verden som regel betrakter dragen som det onde og destruktive, der må besejres, ses den i den østlige verden hyppigere som en lykkebringende ånd med en guddommelig kraft, en oppfattelse, der i nyere tid også har vundet indpas i vores kultur.”<sup>133</sup> Dragen i *Soldreperen* er definitivt en lykkebringende figur, spesielt siden den er av avgjørende betydning for å beseire det onde i fortellingen.

Brunt og gult forekommer aldri i eventyrene, men disse fargene er ganske dominerende i *Soldreperen*. Selv om fargene i seg selv ikke er eventyrfarger, brukes de på samme måte som eventyrfargene til å fremheve noe som er viktig. Men bruken av brunt og gult bryter også med genren, noe jeg kommer nøye inn på under punkt 6.1. Både kokka og Mega har brune øyne, og dragen og griffen har gule. Som tidligere nevnt har Ara grønne øyne, og baronen ett melkefarget øye. Hjelperne og motstanderne er de eneste figurene som er tilgodesett med farger, og det er da spesielt øynene som er viktige, i tillegg til hårfargen som enten er svart, hvit eller rød, jevnfør over. Det er derfor påfallende at det ikke er knyttet noen farger til Lena og Lenni, men det kan jo skyldes at de er heltene og at de dermed er tydelige nok i historien. I tillegg går det an å se det som at de kommer utenfra og *inn* i et eventyr, og at de nettopp på dette viset skilles fra ’eventyrfigurene’ i det fremmede landet. Den viktigste funksjonen til brunt og gult er likevel å fremheve tematikken i *Soldreperen*, nemlig forurensning og maktmisbruk. Som Zipes fremhever, tar fantastiske fortellinger gjerne opp moderne problemer, ofte med et sosiopolitisk budskap, og dette har sammenheng med noe både Lüthi og Nikolajeva påpeker, nemlig at det innen eventyr og fantastisk litteratur er omtrent endeløse muligheter til å forandre og modernisere eventyrenes elementer etter behov, og dette vil jeg diskutere nærmere under punkt 6.1.

Til tross for at *Soldreperen* inneholder noen farger som er fremmede i eventyruniverset, følger den likevel prinsippet om relativt få farger, og dette kun i små

---

<sup>131</sup> Det er blant annet en viktig farge i det svenske eventyret ”Prins Hatt under jorden”, der hovedpersonen, liv og håp forbindes med grønt, og i eventyret ”Die drei grünen Zweige/De tre grønne skudd” hos Grimm (bd II) fungerer grønt som et ledemotiv.

<sup>132</sup> Høgh, 2002, s. 160.

<sup>133</sup> Høgh, 2002, s. 126.



mengder der de forekommer. I tillegg følger den også idéen om at kun noen få figurer og objekter får ha farger. Dette underbygger og fremhever lineariteten og klarheten som eventyrenes karakteristiske fargebruk tradisjonelt er med på å skape og understreke. For mange farger vil i følge Lüthi gjøre bildene uklare og budskapet diffust, mens den begrensede fargebruken skaper ”realms that stand before us as brightly illuminated and sharply outlined as does everything else.”<sup>134</sup> Det samme gjelder for bruken av magiske innslag – de brukes med måtehold, noe Svensen påpeker er tilfelle i den fantastiske litteraturen også. Dette gjelder i høy grad for *Soldreperen* òg: Selv om fargene er noe uortodokse, mener jeg altså at *måten* de er anvendt på ikke er så ulik eventyrenes; det viktige fremheves på samme tydelige måte som i eventyruniverset.

Lüthi påpeker hvordan helten i mange eventyr befinner seg alene i et slott tilhørende en utenomjordisk skapning, hvor han vandrer søkende rundt og ofte ender med å bli stengt inne, for eksempel i et tårn. Helten må utføre spesifikke oppgaver, som å kjempe mot drager og troll, og riktige handlinger fører til fremgang, mens gale handlinger fører til tilbakegang. Her er det lett å se likheter med *Soldreperen*. Jeg har tidligere argumentert for at det er mulig å se baronen som en utenomjordisk skapning, ettersom han har mange likhetstrekk med eventyrtrollene, og Lena og Lennis oppgave er å kjempe mot baronen og griffen. De blir låst inne i et fangehull i et av tårnene, men deres riktige handlinger fører til at de seirer til slutt. De opplever flukt, forfølgelse og andre farlige situasjoner, men gjennom helteegenskaper som tapperhet, utholdenhet og snartenkthet klarer de seg likevel. Dette er nok et eksempel på likheter mellom eventyrene og mytisk-eventyrlig litteratur, jevnfør Svensens punkter under punkt 2.2. I likhet med eventyrene finnes det også ekstreme former for straff, unntatt for hovedpersonene vel å merke. De fleste som har kommet seg inn til baronen tidligere, har blitt tatt livet av i den beryktede søppelsjakta, og baronens vakter får stadig merke sverdet hans.

Formler er også med på å skape den abstrakte stilen. *Soldreperen* mangler både inngangs- og utgangsformel, men er til gjengjeld full av gjentakelser både når det gjelder enkeltord, setninger og avsnitt. En gjentakelse som utmerker seg spesielt er baronens stadig tilbakevendende ønske om å drepe sola, og se den gurgle i sitt eget blod. Men også andre passasjer bærer preg av repetisjon, blant annet baronens samtaler med Skygge, beskrivelsene av skadevirkningene fra svovelutslippene, og måten tvillingene trøster og støtter hverandre på. Denne formen for gjentakelser virker strukturerende på historien og fungerer som rytmiske elementer som uthever visse deler av historien underveis. Det at ett bestemt ord, som for eksempel ond, svart og gulbrun, går igjen med jevne mellomrom har en lignende effekt.

---

<sup>134</sup> Lüthi, 1982, s28.

Tallene tre og to hører også med til eventyrenes formler; tallet er klart dominerende når det gjelder utviklingen av episoder, og det er også tydelig i *Soldreperen*. Tvillingene har tre hjelpere: Dragen, Kokka og Ara, og tre motstandere: Baronen, griffen og Skygge. Befolkningen i landsbyen er representert ved Ara, faren og farmoren, mens resten er en udefinert gruppe. Lena utfører tre tryllekunstner for baronen, og i labyrinten er de tre stykker som løper fra baronen tre ganger. I veiskillene er det tre valgmuligheter, og labyrintens feller er nevnt ved tre anledninger; først holder tvillingene og Mega på å gå i én felle, like etter trækker de på en fall-lem, og til sist går baronen i en av sine egne feller. Andre episoder som gjentas tre ganger er kaos blant vaktene ved ødeleggelsen av svovelskymaskinen, Skygge som roper til vaktchefen at han skal dytte tvillingene ut i vulkanen, og Ronsons angrep mot baronen ved det avgjørende slaget i slutten av boka. Ronson rødmer også ved tre anledninger, og Skygge kommer tre ganger med råd til baronen, som straks gjentar dem høyt, for deretter å skjelle ut Skygge for at han må tenke ut alt selv enda han betaler Skygge for å gjøre det. Alle disse episodene virker strukturerende på historien, på samme måte som i eventyrene.

Noen hendelser nevnes bare to ganger; blant annet trenger Lenni to forsøk for å tilintetgjøre maskinen, og baronen selv ødelegger Soldronningen med to hugg. *Soldreperen* har i tillegg to helter. Det er ganske uvanlig i eventyr, men som Lüthi påpeker *kan* heltene opptre i par, for eksempel som tvillinger. Kråker nevnes to ganger, og det gjør også ravner; begge i forbindelse med baronens onde latter. ”[S]ort fugl kan [...] betyde synd, sorg og død eller den hvileløse sjæl” i motsetning til hvite fugler som ”opfattes som uskyld, fred, nyt liv eller den opstandne sjæl”.<sup>135</sup> Disse fuglene kan derfor fungere som faretruende varsler og en slags frempek; det hviler lenge en sorg over landsbyen grunnet baronens hvileløse sjel, og baronen og griffen dør nødvendigvis til slutt.

Tallene to og tre er stilistiske formler, men de har i tillegg en strukturerende funksjon. Dette bidrar til klarhet, stabilitet og den særegne eventyrformen. Folkeeventyrene har ikke kjennskap til numerisk mangfold eller tilfeldighet, og dette bygger opp under den abstrakte stilen. *Soldreperen* forholder seg ganske gjennomført til disse tallene, og lar i hovedsak de viktige episodene gjenta seg to eller tre ganger. Lüthi poengterer at dette i tillegg gir leseren/tilhøreren en liten pause og mulighet til å ta inn over seg og fordøye hendelsene.

Styrke kontraster kommer med andre ord tydelig frem i *Soldreperen*. Som i eventyrene er figurene stilt klart og tydelig opp mot hverandre: Den rike baronen mot de fattige innbyggerne, den fete og late prinsessen mot de utmagrede og arbeidssomme landsbyfolkene, de forskjellige figurenes tydeliggjorte utseender, og de mørke og onde kreftene mot de lyse og

---

<sup>135</sup> Høgh, 2002, s. 187 og 188.

gode. Som Lüthi påpeker, er ingenting for drastisk eller for fjernt for eventyrene, og det er det heller ikke i *Soldreperen*.

#### 4.2.4 'Isolation und Allverbundenheit' – isolering og Allverbundenheit<sup>136</sup>

Isolering er et nøkkelbegrep hos Lüthi, som bygger på endimensjonalitet og dybdeløshet, og er det dominerende elementet i eventyrenes abstrakte stil. Alle elementer blir tatt ut av sin reelle sammenheng, og blir dermed isolert. Det tydeligste eksempelet er Lena og Lenni som blir tatt ut av sitt miljø, og blir plassert i en annen verden der de opptrer fullstendig isolert ved siden av de andre figurene, uten konkret tilknytning til verken sted, tid eller miljø. De møter andre, samhandler og drar fra hverandre igjen, uten noen vedvarende tilknytning. Dette er akkurat som heltene i eventyrene. I følge Lüthi er det bare figurer som tvillingene, som uten videre kan tre inn i nye relasjoner til hvem som helst i historien, for så å dra videre. I teorien *kan* alle figurene inngå nye forhold til hverandre siden de er isolerte, men det er i hovedsak bare heltene som *gjør* det, for han ser oppgavene, vanskelighetene og farene som muligheter og utfordringer. Dette gjelder også for Lena og Lenni, når de først har bestemt seg for å bli i landet og hjelpe til.

Eventyrhelten har ingen varige bånd til verken familie, venner eller andre deler av befolkningen, men som jeg var inne på i en fotnote i punkt 3.2, er jeg noe uenig med Lüthi på dette punktet. Uansett hvordan man ser det, mener jeg at det går an å hevde at Lena og Lenni på lik linje med eventyrhelten finner det nokså enkelt og ukomplisert å dra hjemmefra, og de skjenker ikke foreldre og venner mange tanker underveis. De vet ikke om tiden går eller står stille hjemme mens de er borte, og de aner ikke hvor lenge de er i baronens rike, men dette bekymrer dem i liten grad.

Eventyrene unngår helst alle utbroderende beskrivelser, og skoger, slott, foreldre og søsken omtales kun dersom plotet krever det. Ser man kun på del to av boka, følger *Soldreperen* faktisk eventyrenes regler ganske nøye på dette punktet. Leseren får ikke vite mer om landet, innbyggerne, slottet eller heltene enn det som er vanlig i eventyr. Skogene er viktige på grunn av tematikken, Aras far fordi han er overhode i landsbyen og en viktig pådriver for at handlingen skal gå fremover når den ellers ville ha stoppet opp. At Ara har en bror kommer også opp ved en anledning, men bare fordi han har blitt borte i baronens slott. Rammehistorien i del en og tre har en del mer utbroderinger, og mange av figurene har tanker og følelser, men det kommer jeg nærmere tilbake til under punkt 6.1.

Alle som har en sentral plass i eventyret, har en ekstrem posisjon, og slik er det også i *Soldreperen*; de er ekstremt rike, som baronen, eller veldig fattige og undertrykte, som landsbybeboerne. Dragen kan pendle mellom ulike virkeligheter, og selv tvillingene er i en ekstrem posisjon, ettersom de er barn fra 'i morgen'. Eventyrkarakterene oppnår ingen erfaring, men handler ut fra sin isolerte posisjon, uten å se likheter med tidligere episoder. Dette kommer klart til uttrykk gjennom baronens dumme vakter, som alle begår de samme feilene gang etter gang, og som hver gang får smake baronens sverd. I likhet med eventyrene viser heller ikke *Soldreperen* tilbake til foregående episoder, og når hendelser repeteres gjøres det som om det var første gang.

Det er vanlig at helten får gaver eller hjelpemidler underveis, som knytter ham sammen med både vanlige og overnaturlige vesner. Men den eneste gaven som blir utvekslet i *Soldreperen* går fra helten, nemlig Lena, til dragen, og dette forholdet er dermed det eneste som befestes med en gave; det blir derfor litt mindre flyktig enn de andre relasjonene som Lena og Lenni har tredd inn i og ut av i løpet av historien.

Det er interessant å se at når det gjelder isolering og Allverbundenheit – det at alt og alle kan møtes og samhandle fordi de står isolert ved siden av hverandre – også kan sies å gjelde for *Soldreperen*, enda det bygger på både endimensjonalitet og dybdeløshet. Jeg har i punkt 4.2.1 påpekt det endimensjonale aspektet i *Soldreperen*, men som det kommer frem i punkt 4.2.2 fins det avvik fra det dybdeløse aspektet på en del viktige områder. Likevel hindrer det altså ikke isolering og Allverbundenheit.

#### **4.2.5 'Sublimation und Welthaltigkeit' – sublimering og allmenngyldighet**

Den abstrakte, isolerende og skjematisk stilen gjør at eventyrene kan ta til seg alle mulige motiver og omforme dem. Både realistiske motiver og overnaturlige og magiske motiver kan assimileres og gis en form som passer til eventyrstilen.<sup>137</sup> Ethvert motiv kan dermed bli et eventyrmotiv, i det det settes inn i eventyrenes rammer og sublimeres. Noen motiver går oftere igjen enn andre, fordi de er spesielt egnet til eventyrenes form og stil, men *mulighetene* er likevel grenseløse, også når det gjelder moderne problemer. Det viktigste synes å være at motivet får helten til å legge ut på en lang reise, hvor han isoleres og på den måten kommer i kontakt med det overnaturlige, og at temaet har en evne til å berøre grunnleggende situasjoner ved menneskenes eksistens. Det at eventyrmotivene blir sublimerert og tømt for sitt egentlige

---

<sup>136</sup> Allverbundenheit er oversatt til universal interconnection på engelsk, men jeg kan ikke finne noe dekkende ord for det på norsk.

<sup>137</sup> Dette er noe Nikolajeva påpeker når det gjelder fantastisk litteratur også, jevnfør punkt 2.2.

innhold, er både en fordel og en ulempe. Eventyrene taper i konkretisme og realisme, i nyanser og evne til å uttrykke dypere følelser, men de blir til gjengjeld desto klarere og tydeligere, og evner å omfatte ”all the important themes of human existence.”<sup>138</sup> I *Soldreperen* har motivene fattigdom, undertrykking, forurensning, diktatur og tortur bare delvis blitt sublimert, og man kan derfor si at det er en slags blanding av sublimering, konkretisme og realisme, men det kommer jeg mer inn på under punkt 6.1 og 7.

I eventyrene er ofte det gode forbundet med skjønnhet og suksess, mens det onde er stygt og mislykket, men det er ikke alltid slik. Helten kan både lyve, bryte avtaler og være voldelig. Lena lyver blant annet for baronen i det hun utgir seg for å være trollkvinne: ”Det fantes heller ingen i hele verden som var flinkere enn Lena til å lyve overbevisende når hun måtte.” (s. 91) Lena og Lenni er ikke særlig voldelige av seg, men Lenni ødelegger baronens fantastiske byggverk i skattkammeret i raseri, og Lena gyver løs på vaktene etter at Lenni har blitt skadet ved ødeleggelsen av svovelskymaskinen. Etterpå er hun riktignok ”lykkelig fordi hun bare hadde dælja løs på vaktene og ikke stukket en eneste en.” (s. 164) I følge Lüthi er det altså ikke forbudt for helten å være voldelig, men likevel straffer han selv sjelden noen. Det er det som regel opp til underordnede eller overnaturlige vesner å gjøre. For eksempel er det Vesla som fjerner Skygge for godt: ”Hun løftet den hvesende, fektende Skygge som en pakke og bar han bort til søplesjakta og spyttet han inn i det gapende hullet.” (s. 165) Og til syvende og sist er det den ildsprutende dragen Ronson som tar knekken på baronen og griffen, i det han setter fyr på dem så de styrter brennende ned mot skogen.

Sammen med hjelperne sine beseirer Lena og Lenni til slutt både baronen og maskinen hans, og det blir stelt i stand fest i landsbyen til ære for dem og dragen. De vinner ikke prinsessen og halve kongeriket, men i forhold til bokas moderne form ville det blitt nokså malplassert. Man kan kanskje heller si at de vinner landet tilbake til befolkningen i landet, og dette samsvarer med noe flere forskere<sup>139</sup> er enige om når det gjelder slutten på moderne barne- og ungdomsbøker, nemlig at slutten må forbli åpen og at hovedpoenget ikke er giftermål eller egen vinning. Karnevalismen og grotesken betegner latteren og det laves seier i munter forsoning med livets skremmende sider, og det gjelder både eventyr, fantastisk litteratur og *Soldreperen*<sup>140</sup>. Samtidig sidestiller *Soldreperen* på lik linje med eventyrene det naturlige og det overnaturlige, det nære og det fjerne, og personer med ulik status i en og samme form, og representerer til tross for sine brudd med eventyrstilen forskjellige muligheter innenfor menneskenes eksistens, og må derfor kunne sies å være et slags eventyr.

---

<sup>138</sup> Lüthi, 1982, s. 73.

<sup>139</sup> Blant annet Svensen, Toijer-Nilsson, Nikolajeva og Johansen, jevnfør 2.2 og 2.3.

<sup>140</sup> Se 2.2 og 2.3.

## 5. *Landet utanför* av Maria Gripe

*Landet utanför* kom ut første gang i 1967, men da forlaget (Bonniers) ville gi den ut på nytt i 1987, skrev Gripe den om, ettersom hun ikke var helt fornøyd med den første versjonen: ”[J]ag har hela tiden haft en känsla av att den boken aldrig blev vad den kanske kunnat bli, om den fått vänta ett tag. [...] Jag har därför skrivit om boken från början till slut.”<sup>141</sup> Den omskrevne utgaven er både lenger og mer gjennomarbeidet enn 67-utgaven. En del elementer som i den første utgaven henger litt i løse luften er her samlet, stilen er mer kraftfull og gjennomført, ”satiren mot stelnade samhällsformer är bitskare, ironin [...] vassare och roligare”<sup>142</sup> og tekstens budskap og problematikk kommer mye tydeligere frem. Karakterene er også forandret og gjort dypere, og avslutningen er omarbeidet og forlenget: ”Det utvidgade slutet gör kompositionen fulländad.”<sup>143</sup> Jeg velger derfor å benytte 87-utgaven til min analyse.

Boken er basert på en rekke drømmer Gripe hadde en periode på 60-tallet: ”Jag drömde natt efter natt om det här landet som inte fanns på kartan och om upptäcktsresanden som fann det.”<sup>144</sup> Dette er en av grunnene til det drømmepregede i fortellingen. Det drømmeaktige passer også svært godt inn i den fantastiske fortellingen.<sup>145</sup> Historien om *Landet* fortelles i to versjoner: en nokså kort for barn og en lenger, mer fordypet variant for den som vil vite mer, men Gripe er i stor grad tro mot eventyrgenren i begge versjonene, noe som kommer frem av mine analyser. Det følgende handlingsreferatet er basert på den lange versjonen, ettersom det er den jeg hovedsaklig legger til grunn for analysen, noe jeg kommer tilbake til under punkt 5.2.

Da boken kom ut i 1987 ble den veldig godt mottatt av både lesere og kritikere, og anmelderne roste den som både velskrevet og gripende, og som viktig samfunnskritikk. Den er ”Gripes svar på rapportböcker, dokumentärromaner och vardagsrealistiska ungdomsböcker [...] och [hon] visade att samtiden kunde göras synlig i sagan lika väl som i rapportboken”<sup>146</sup>. Ingrid Nettervik påpeker også hvordan Gripe ”[p]å et fulltonigt och träffsäkert språk har [...] skrivit en lysande samhällssatir, som inte står vare sig Almqvist, Strindberg eller Moberg efter. [...] Som sig bör i en äkta saga finns både en vacker yta och ett svindlande djup”. Gripe har fått en rekke utmerkelser og priser for sitt forfatterskap, blant annet Astrid Lindgrenpriset

---

<sup>141</sup> Maria Gripe, *Landet utanför*, 1987, ’forord’ av forfatteren bakpå permen.

<sup>142</sup> Ying Toijer-Nilsson, ”Fantasilandet”, *Svenska Dagbladet*, 20.09.1987.

<sup>143</sup> Ingrid Nettervik, ”Lysande samhällssatir av Maria Gripe”, *Göteborgs-Posten*, 30.09.1987.

<sup>144</sup> Birgitta Fransson, *Barnboksvärldar. Samtal med författare*, 2001, s. 77.

<sup>145</sup> Gripes tankegang skiller seg ikke stort fra romantikkens, men jeg velger likevel å ikke ta med verken Hägel eller en romantisk vinkling på analysen, ettersom det faller noe utenfor min avgrensning.

<sup>146</sup> Nettervik, 1987.

i 1972 og H.C. Andersenmedaljen i 1974. Den sistnevnte deles ut av IBBY<sup>147</sup>, og er i henhold til Gudrun Fagerström ”den finaste internationella utmärkelse en barnboksförfattare kan få”.<sup>148</sup>

## 5.1 Handlingsreferat av *Landet utanför*

En oppdagelsesreisende har oppdaget et land som verken finnes eller får plass på kartet, og han bestemmer seg for å legge frem saken for en konge. Det ligger to land inntil hverandre, som styres av hver sin konge. Den ene er gammel og mild, mens den andre er ung og kjent for å ha et ustyrlig temperament. Den oppdagelsesreisende oppsøker den gamle kongen i den tro at det vil være enklest å snakke med ham. Det tar noe tid å få audiens, men etter en stund får han komme inn til kongen, og forklarer så godt han kan hva han har oppdaget. Den gamle kongen tror ham ikke, og mener den oppdagelsesreisende har et dårlig kart. Han sender derfor etter sine egne kart, men må konkludere med at landet ikke finnes på noen av dem heller. Da sender han etter hoffgeografen, som kommer med en diger globus. Men etter iherdig snurring på denne, viser det seg at landet heller ikke er inntegnet på globusen. Den gamle kongen sammenkaller derfor rådet for å finne ut hvordan de skal håndtere saken. Rådet diskuterer i det vide og det brede, ”både om sådant som hörde till saken och mycket annat” (s. 13), men kommer i grunnen ikke frem til annet enn at enten det eksisterer eller ikke, og enten det er et virkelig land eller et ”sagoland”, så representerer det en mulig risiko. Dessuten kan det være at den unge, hissige kongen får vite om landet, og de mener det tross alt er bedre at rolige konger fører krig enn at illsinte gjør det. De bestemmer dermed at de skal gå til krig, ikke egentlig *mot* Landet, men *for* det, og bare for sikkerhets skyld. Den gamle kongen konkluderer dessuten med at foreløpig er det bare den oppdagelsesreisende som har sett landet; ”det existerade med andra ord uteslutande i hans huvud, och blev man bara av med detta huvud, så blev man ju också av med landet.” (s. 14) Den oppdagelsesreisende blir dermed dømt til døden og satt i fengsel, og skal avrettes allerede neste dag.

Kongen og dronningen har mange barn, og alle er de både vellykkede og gift, unntatt den yngste prinsessen, som de begge tydelig har gitt opp for lenge siden, for, som kongen så ofte sier det: ”Det var bara min yngsta dotter [...] men hon är både närsynt och vänsterhänt, så det gör inget.” (s. 16) Hun kan dermed gå ubemerket rundt, og er veldig fornøyd med det. Hele tiden mens den oppdagelsesreisende har pratet med kongen, har hun sittet under bordet og hørt på, og når rådsherrene til slutt er ferdige å diskutere, går hun ut, uten at noen legger

---

<sup>147</sup> International Board on Books for Young People.

merke til det heller. Hun går ut i parken, hvor dronningen feirer sin fødselsdag med mannekengoppvisning, og får i siste liten reddet en edderkopp fra å bli drept på dronningens befaling. ”Drottningen var nämligen livrädd för spindlar, paddor och ormar.” (s. 18) Deretter går hun videre til fangehullet der den oppdagelsesreisende sitter, og slipper ham ut. Hun råder ham til å gå til den østre byporten og finne seg en rask hest. Selv går hun til brønnen og titter nedi, noe hun ofte gjør. Hun innser hvor innestengt og ufri hun egentlig er på slottet, og mens hun ser ned i brønnen, mister hun brillene sine. Dette føler hun merkelig nok befriende, og hun bestemmer seg for å dra fra slottet med det samme. Hun vil ut i verden og finne landet utenfor kartet, som den oppdagelsesreisende snakket om.

Den oppdagelsesreisende kommer seg usett ut av landet, og drar til den unge kongen i håp om at nyheten skal tas bedre imot hos ham. Han har ikke så høye forventninger, ettersom han har hørt ryktene om den unge kongens vanskelige temperament, men føler han ikke har annet valg enn å prøve. Når han kommer til slottet, blir han imidlertid positivt overrasket. Han får lett audiens hos kongen, og denne hører på med største alvor og har ingen problemer med å tro på Landets eksistens. Han befaler ikke frem verken kart eller globuser, og sammenkaller ikke noe råd. Tvert imot holder han hoff-folket på avstand, og det er derfor ingen som vet hvordan den oppdagelsesreisende ser ut. Han får bo i kongens egen leilighet på slottet, og de sitter stort sett oppe hele natten og prater. Mest om Landet, men også om andre viktige saker. Hoffet misliker situasjonen, og ingen i landet er særlig fornøyd med den mystiske gjesten. Bedre blir det ikke når kongen og den oppdagelsesreisende bestemmer seg for å kunngjøre nyheten i avisene, og den tilfeldigvis kommer på trykk 1. april. De fleste tar det derfor som en dårlig aprilspøk. Kongen og den oppdagelsesreisende blir svært skuffet, og lar nyheten trykke flere ganger i håp om at folket skal skjønne at det ikke er en spøk, men det fører bare til at de syns kongen oppfører seg dumt og barnslig, og de gir den oppdagelsesreisende skylden. Det er lett å legge skylden på ham, siden de ikke vet noe om ham, og allerede har irritert seg over hans tilstedeværelse en stund.

Kongen og den oppdagelsesreisende gir til slutt opp forsøket, og i sin skuffelse over folkets intoleranse og sneversynthet, befaler kongen at det fantastiske ildtreet på torget skal slukkes. Den oppdagelsesreisende bestemmer seg for å reise videre. Dette misliker kongen, og han blir sittende oppe alene og fundere en stund. Deretter går han inn til den oppdagelsesreisende, tar på seg klærne hans og vekker ham. Hans idé er at de i hemmelighet skal bytte roller for en stund, så han kan reise til Landet mens den andre fungerer som konge. Det tar litt tid å overbevise den oppdagelsesreisende, men kongen mener han er nødt for sin

---

<sup>148</sup> Gudrun Fagerström, *Maria Gripe – hennes verk och hennes läsare*, 1977, s. 7.



egen del, og at det dessuten vil gjøre ham til en bedre konge etterpå. Dermed blir det slik at kongen drar av gårde som oppdagelsesreisende. Til tross for at han er en dyktig og god konge ryktes det at han kan få sånne vredesutbrudd, at han endrer utseende. Dette er selvfølgelig bare grunnløse rykter, og den oppdagelsesreisende har i løpet av sitt opphold hos kongen sett at han er både hyggelig, fornuftig og slett ikke særlig hissig. Men nå kommer ryktene til nytte, så i grålysningen spiller kongen et raseriutbrudd av dimensjoner, og drar fra slottet. Både hoffet og innbyggerne er glade for at 'den oppdagelsesreisende' endelig har dratt, og bryr seg derfor ikke stort om at 'kongen' har endret utseende. Alle har hørt om det voldsomme raseriutbruddet, og det var ”ingenting annet att vänta. Man hade varit beredd på det värsta och blev därför inte särskilt överraskad när man fick se honom.” (s. 168)

Den unge prinsessen kommer innom slottet i håp om å møte den oppdagelsesreisende, men drar videre like etter, når hun forstår at han har dratt for å finne Landet igjen. Heller ikke hun avslører at kongen og den oppdagelsesreisende har byttet roller, ettersom hun aldri har sett den unge kongen, og bare har sett den oppdagelsesreisende et øyeblikk i det mørke fangehullet. Hun forlater slottet for å finne Landet hun også. Hun må gå gjennom en mørk skog, men føler seg etter hvert fortvilet og hjelpeløs, og synker ned på en stubbe. Da kommer en orm bort til henne; antagelig den samme som hun en gang reddet fra å bli drept på dronningens befaling hjemme i slottsparken. Den gir henne nytt mot, og morgenen etter gjør den seg om til en bekk, som viser henne vei et godt stykke gjennom skogen. Når hun ikke orker å gå lenger, får hun drikke av bekken, men da blir den til et krystallhalsbånd som hun mistet da hun var liten.

Hun går videre på måfå, men føler seg like ensom og fortvilet igjen. Natten faller på, og hun legger seg ned for å hvile. Da firer en edderkopp seg ned over henne, og hun forstår at det er den samme edderkoppen som hun reddet under morens fødselsdagsfeiring i parken. Den har en krone av øyne rundt hodet, og de ender med å bytte kroner morgenen etter. Med edderkoppens krone på hodet vet hun igjen hvor hun skal gå, men hun føler seg fortsatt ensom. Hun hviler seg mot en trestamme, og får da øye på en padde, som har satt fast foten mellom treets røtter. Hun hjelper den løs, og får vite at hun har reddet også den en gang under en av dronningens fødselsdagsfeiringen. Den vil hjelpe henne å finne Landet, og sitter i hånden hennes resten av veien, så hun ikke lenger føler seg ensom.

Hun kommer frem til en skyhøy klippe ved havet, og ser at det er festet en hengebro mellom den og en antagelig like høy klippe, som er gjemt i tykk tåke. Hun forstår at det må være Landet, og klater opp på broen. Men det nærmer seg natten, og hun er trøtt og sliten, så hun bestemmer seg for å sove på hengebroen. Mens hun sover, med edderkoppkronen på

hodet, drømmer hun historien til Landet, og forstår de skjebnesvangre konsekvensene av at det er lenket sammen med jorden, og at det eneste riktige er å ødelegge broen. Når hun våkner er padden borte, og i stedet sitter kongen der, kledd som oppdagelsesreisende. De prater sammen en stund; hun får vite at han er den unge kongen og han får vite at hun er den yngste prinsessen fra nabolandet. Han har fått hjelp av tre andre dyr for å finne veien; en rev, en marihøne og en fugl, og også han kjenner til sannheten om Landet. De bestemmer seg for å ødelegge broen, men i det samme flyr tusentalls fugler mot brofestet i tåken, og hakker det i stykker. Oppdraget er utført, og de går hjem. På veien ser de den gamle kongen og hans utslitte hær virre omkring i det fjerne, på leting etter Landet, som heldigvis allerede er befridd.

Når de kommer til den unge kongens hovedstad, venter prinsessen i skogkanten, så kongen kan få pratet litt alene med den oppdagelsesreisende. Deretter skal han sende bud etter henne. Men den oppdagelsesreisende har kommet litt for godt inn i kongerollen, og siden store deler av hoffet står rundt ham, oppstår det en bisarr samtale mellom de to. Begge spiller de sine roller uten å avsløre sin rette identitet, og det ender med at den oppdagelsesreisende setter kongen i fengsel, og sammen med rådet dømmer ham til dødsstraff. Den oppdagelsesreisende er, i likhet med kongen, sterk motstander av dødsstraff, men det ene ordet tar det andre, og uten å komme seg ut av rollen, ender han med å handle mot både samvittighet og prinsipper. Kongen får på seg fangedrakt, og på den måten får den oppdagelsesreisende klærne sine tilbake. Deretter drar han fra slottet. Ved skogkanten møter han prinsessen. Han gir henne en lykt og nøkkelen til fangehullet, og forteller henne hva som har hendt. Nå vil han selv ut i verden igjen, men før han gikk ordnet han det slik at hun og kongen ikke vil møte noen på veien fra fengselet, eller inne på slottet. Vel inne i sin egen leilighet finner kongen klærne sine, og han og prinsessen er enige om at når den oppdagelsesreisende kommer tilbake en dag, da skal de feire det med å tenne det fantastiske ildtreet på torget igjen.

## **5.2 Analyse av *Landet utanför* i forhold til Lüthis teorier**

Historien fortelles i to versjoner; en ganske kort ”som den berättades för mig när jag var barn”, og en lenger ”som den berättades för mig tjugo år senare, när jag själv visste mer, men ville veta ännu mera.”(s 5 og s 51) Den første versjonen fyller i underkant av en fjerdedel av boka, mens den andre versjonen er mer detaljert og inneholder flere trekk og elementer fra eventyreren. I den lange er det mye direkte tale, mens samtalene i den korte versjonen bare er indirekte og kort referert. Dette er omvendt av det vi finner i eventyrene, som i hovedsak

baserer seg på direkte tale. Den første versjonen er likevel mest eventyrtro, hovedsaklig på grunn av sin korte og konsise form, selv om også den har visse trekk som er typiske for Gripe. Det er den lange versjonen som har innslag som knytter fortellingen til samtiden, og jeg kommer derfor til å ta utgangspunkt i denne. Det ikke er noe fra den første versjonen som er utelatt i den andre. Å analysere den korte ville være mindre interessant i denne sammenhengen, ettersom jeg vil undersøke hvorvidt en historie med tydelige moderne trekk forholder seg til eventyrene og for så vidt også til den fantastiske litteraturen. I den lange versjonen kan jeg få frem flest nyanser og se om de moderne elementene lar seg inkludere i eventyreren, og dette vil gi den mest interessante analysen. Jeg vil likevel trekke inn den første versjonen noe underveis.

Som i analysen av *Soldreperen* vil jeg diskutere punktene til Lüthi i mer eller mindre den rekkefølgen jeg har gjengitt dem under punkt 3. 'Teorigrunnlag for analysen: Max Lüthi og det europeiske folkeeventyret', slik at analysen skal bli mest mulig oversiktlig. Også her vil jeg komme inn på noen av elementene under flere punkter, fra litt forskjellig synsvinkel, siden Lüthi selv har kommet inn på dem ved flere anledninger.

### **5.2.1 'Eindimensionalität' – endimensjonalitet**

Det endimensjonale forutsetter at alle figurene befinner seg i samme dimensjon. Utenomjordiske skapninger, dyr og mennesker, både med og uten overnaturlige evner, møtes og samhandler uten at det fremkaller verken angst eller nysgjerrighet. Det finnes ingen utenomjordiske skapninger i *Landet utanför*, men prinsessen møter tre forskjellige dyr med overnaturlige evner på sin vandring gjennom skogen, som alle hjelper henne på hver sin måte. Hun blir ikke redd i møtet med noen av dem; "Det var en vacker orm, och hon blev inte det minsta skrämmd." (s. 179) Hun blir ikke nysgjerrig, og spør verken hvor dyrene kommer fra, hvor de drar etterpå eller hvordan og hvorfor de vil hjelpe henne. Hun blir heller ikke overrasket eller tvilende, selv når ormen forvandler seg til en bekk: "Underligt nog blev hon inte förvånad. Det kändes fullt naturligt." (s. 181) Etterpå blir bekken til et krystallhalsbånd som hun mistet da hun var liten, men hun lurar ikke et øyeblikk på hvordan det kunne skje heller. Prinsessen blir likevel redd ved en anledning, nemlig når hun går i skogen, og føler at naturen blir skummel: "Fladdret i buskarna blev plötsligt skrämmande. Fåglarna tystnade. Solljuset stack ondskefullt i hennes ögon. Vindarna teg, hotfullt lurande överallt. [...] Hon ilade fram utan att våga se sig omkring. Hjärtat flög upp i halsgropen. De onda makterna tycktes härska oinskränkt här. Allt andades ondska." (s. 178) Eventyrfigurene kan også bli

redde i noen tilfeller, men kun for ting som kan skade eller drepe dem; hovedsaken er at de aldri blir redde for det overnaturlige, og dette gjelder like fullt for prinsessen.

Når prinsessen møter edderkoppen, ender de med å bytte kroner: Edderkoppen får prinsessens krone, mens hun får edderkoppens øyekrone, som den har rundt hodet. ”Med den på sitt huvud skulle hon bli klokare och förstå allting så mycket bättre, försäkrade spindeln.” (s. 185) Som i eventyrene har ikke prinsessen noen overnaturlige evner, men hun får dem i møte med overnaturlige hjelpere når hun er på ensom vandring langt hjemmefra. Det er nemlig bare når helten legger ut på reise, at han kan møte slike skapninger i følge Lüthi, grunnet det geografiske skillet som er nødvendig i den endimensjonale virkeligheten. De med overnaturlige evner må befinne seg langt unna geografisk, men er til gjengjeld nære helten spiritielt, og de kan dermed hjelpe ham, uten at denne blir redd eller forbauset. Den unge kongen, kledd som oppdagelsesreisende, får hjelp av tre andre dyr når han går alene langt inne i skogen. Det står ikke hvordan de hjelper ham, men det er tydelig at de hjelper ham med å finne veien til Landet, og at de dermed også er i besittelse av overnaturlige evner. Som det kommer frem i historien har heller ikke kongen reagert på sine hjelpere, eller funnet møtene med dem merkelige. De magiske og overnaturlige hendelsene har en selvfølgelig plass i fiksjonsuniverset, og fremstår som en integrert del av livet og samfunnet. Trolldomsinnslagene brukes likevel i begrenset omfang, og dette er karakteristisk for eventyreren, men i følge Svensen, er det også svært vanlig i mytisk-eventyrlige fortellinger.<sup>149</sup>

Den oppdagelsesreisende fungerer lenge som hovedperson i historien, men det viser seg at den egentlige hovedpersonen er prinsessen, og delvis den unge kongen. Den oppdagelsesreisende har naturlig nok som mål å vandre rundt og oppdage mest mulig. Dette er ikke tilfellet for verken prinsessen eller den unge kongen. I eventyrene legger aldri figurene ut på reise av oppdagelseslyst eller kunnskapstørst, men fordi det er et oppdrag som må utføres. Både prinsessen og den unge kongen drar ut i verden for å lete etter Landet, på bakgrunn av det den oppdagelsesreisende har fortalt, og uten å helt vite hvorfor til å begynne med. Kongen kunne bare ”inte släppa tanken på det där landet utanför kartan [...] och nu kände han att han äntligen måste dit och få se det med egna ögon.” (s. 30) Men når de kommer frem, blir det klart at de egentlig hele tiden har visst at de måtte dit for å befri Landet. ”[N]u skulle prinsessan förstöra bron! [...] Ingenting skulle kunna hindra henne. Det var därför hon var här. Nu äntligen förstod hon det. Fast i själva verket hade hon nog vetat det

---

<sup>149</sup> Jevnfør punkt 2.2.

hela tiden. [...] Att hon hade en mission att fylla. [...] Hon hade bara inte vetat vad den gällde. Nu visste hon!” (s. 197)

Eventyrhelten *handler* snarere enn å *tenke*, og han har verken tid eller kapasitet til å reflektere over mystiske hendelser eller merkelige sammentreff. I *Landet utanför* viser det seg at de tre dyrene som opptrer som hjelpere for prinsessen, tilfeldigvis er de samme tre dyrene som hun har reddet ved tidligere anledninger hjemme i slottshagen. Det er også en heldig tilfeldighet at prinsessen og den unge kongen kommer frem til Landet samtidig, og at de akkurat i det de bestemmer seg for å rive brofestet, får uventet hjelp av alle fuglene. Som i eventyrene skjer alt til riktig tid og akkurat innenfor tidsfristene, og det er bare heltene som har flaks. Den oppdagelsesreisende har også flaks i og med at prinsessen tilfeldigvis sitter under bordet i audienssalen og hører alt som blir sagt der, slik at hun kan forhindre halshuggingen ved å slippe den oppdagelsesreisende ut av fengselet like før det er for sent. Han er ikke egentlig en av heltene, men han er ikke blant motstanderne heller, og på dette tidspunktet i historien fungerer han som hovedperson. Han er dermed i en posisjon som tillater at han kan ha flaks. Ut over dette er det bare heltene som kommer ut for slikt betimelig hell, og som eventyrheltene reflekterer de aldri over at dette er flaks eller at disse tilfeldighetene er dem til stor hjelp.

Det er klart at figurene i *Landet utanför* drar langt hjemmefra: ”Låg Landet långt borta? frågade man sedan. [...] Jo. Det låg långt borta. För de flesta till och med mycket långt bort. Och mycket svårtillgängligt.” (s. 73) I følge Svensen er dette også et fenomen som opptrer i både eventyr og fantastisk litteratur.<sup>150</sup> Hovedpersonene legger ut i verden for å utføre et oppdrag, og på veien møter de forskjellige hjelpere. Hjelperne er dyr som har egenskaper utover det som er normalt for dem, men verken prinsessen eller den unge kongen viser angst, tvil eller nysgjerrighet i møte med dem. Det føles med andre ord ikke som et møte med en fremmed dimensjon. Heltene reflekterer heller ikke over mystiske hendelser og sammentreff, og på bakgrunn av dette, vil jeg påstå at historien i *Landet utanför* er endimensjonal, på lik linje med eventyrene.

### 5.2.2 'Flächenhaftigkeit' – dybdeløshet

Eventyrene mangler ikke bare skillet mellom den vanlige og den overnaturlige verden, de mangler også dybde dimensjonen. De har heller ikke noe forhold til tid, verken til fortid eller fremtid, og dette mener jeg gjelder for figurene i *Landet utanför* også. Som i eventyrene eldes

---

<sup>150</sup> Jevnfør punkt 2.2.

ikke figurene, de har ikke smerter og de er ikke syke eller slitne. Når den oppdagelsesreisende kommer frem til den gamle kongens rike, har han gått svært langt; ”han kom långväga ifrån” (s. 60), men det nevnes ikke med ett ord at han er sliten eller trøtt etter den lange reisen. Den unge kongen viser heller ingen tegn til å være trøtt eller utslitt, verken når han kommer frem til Landet, eller når han kommer hjem igjen. Og om prinsessen står det: ”Hon gick så länge det var ljust och borde ha blivit mycket trött. Men bara hon kände att naturen ville henne väl märkte hon inte av någon trötthet.” (s. 179) Ingen av dem viser altså noen tegn til lidelser; deres ungdom og skjønnhet forblir uberørt.

Prøvelsene de blir utsatt for går heller ikke inn på dem psykisk. Riktignok står det om prinsessen at ”hon efter hand [blev] medveten om sin egen ensamhet, och här hjälpte inte ens spindelns krona. [...] Nu drabbades hon helt plötsligt av övergivenhetskänslor, så outhärdligt starka att hon måste stanna. [...] Hon lutade huvudet mot en trädstam och blundade.” (s. 41) Men, som Lüthi skriver: Hvis helten i eventyret setter seg ned på en stein og gråter, er det ikke for å skape en spesiell stemning eller for at man skal føle med ham. Det er bare en av eventyrenes metoder for å lede helten i kontakt med en overnaturlig hjelper, som igjen får handlingen til å gå videre. Dette er også tilfellet i *Landet utanför*: Når prinsessen like etter åpner øynene igjen, får hun ”se en padda sitta fastklämd med ena foten mellan trädets rötter”. (s. 41) Hun hjelper den løs, og den blir da med henne resten av veien til Landet. Hadde hun ikke stoppet, ville hun ikke ha møtt denne hjelperen.

Det at den oppdagelsesreisende blir dømt til døden og satt i fengsel, går heller ikke voldsomt inn på ham. Man kunne forventet at han ble fortvilet eller desperat etter å slippe unna, men han er nokså avslappet: ”I mörkret tyckte han sig i stället förnimma vinddraget från evigheten, han slöt ögonen och log. [...] För honom var fängelset en jungfrulig trakt att vistas i. Ännu en utforskad värld som bredde ut sig för hans häpna blickar. Ty han var en äkta upptäcktsresande!” (s. 95 f) Likedan er det med den unge kongen, når han er dødsdømt, og sitter i sitt eget fengsel; han er mer undrende til det som har skjedd, enn fortvilet.

Følelsene blir uttrykt gjennom handling og hvordan omgivelsene reagerer på disse handlingene. Dette kommer tydelig til syne når prinsessen slipper den oppdagelsesreisende ut av fengselet. Det står ikke noe om hva prinsessen føler når hun sitter under bordet i audienssalen og hører om Landet, rådets anbefalinger og dødsdommen, eller når hun går gjennom parken etterpå, på vei mot fengselet. Det hun tenker og føler, kommer til uttrykk gjennom det at hun faktisk går til fangehullet og slipper ut den oppdagelsesreisende, og gjennom hennes beslutning om å dra fra sitt innestengte liv på slottet, og ut i verden. Følelsene blir dermed løftet opp på samme endimensjonale plan som resten, og man kan si at

figurene, i hvertfall til en viss grad, mangler psykologisk dybde. Dette kommer jeg tilbake til under punkt 6.2. For som blant annet Holmberg påpeker, må deler av eventyrenes ytterverden skilles ut i tanker og følelser, ettersom vi har mistet tidligere generasjoners tro på at det magiske og overnaturlige faktisk kan eksistere.

Eventyrfigurene har heller ikke motstridende følelser i seg; de ulike reaksjonsmønstrene er fordelt ut på forskjellige figurer, så de står ved siden av og opp mot hverandre. Dette er den gamle og den unge kongen i *Landet utanför* gode eksempler på. De er karakteristiske typer begge to, og representerer hvert sitt handlingsmønster. Prinsessen følger også ett på forhånd gitt handlingsmønster, nemlig eventyrheltens. Disse mønstrene følges med mekanisk presisjon, både i eventyrene og i *Landet utanför*. Noe som er ganske interessant i denne sammenhengen, er hvordan den oppdagelsesreisende plutselig endrer handlingsløp mot sin vilje, når han spiller rollen som konge i den unge kongens rike. Han ender her med å kaste den egentlige kongen i fengsel, samtidig som han vet at han handler mot sine egne prinsipper. Han sitter låst i et annet handlingsmønster enn sitt eget, ved at han har inntatt en annen rolle i plotet, og dette kommer han ikke unna, enda så mye han vil.

I slutten av historien kommer det frem at prinsessen og den unge kongen antagelig kommer til å gifte seg, men også disse følelsene eksternaliseres, og vises først og fremst gjennom handling; spesielt gjennom at de løper sammen for å ødelegge broen til Landet. De som er ment å få hverandre, får hverandre til slutt, akkurat som i eventyrene, for det er deres forutbestemte og ufravikelige rolle. Som den oppdagelsesreisende sier til prinsessen: ”Han hade också räknat ut [...] att hon skulle följa med kungen tillbaka.” (s. 219) Mange følelser uttrykkes også gjennom ildtreet på ’Den Heliga Vredens Torg’ utenfor slottet til den unge kongen. Det uttrykker blant annet kongens skuffelse over at folket i landet hans ikke er åpne for muligheten av et land som ikke får plass på kartet, og kongens håp om og tro på at den oppdagelsesreisende fortsatt er hans venn og vil komme tilbake en dag. Skuffelsen kommer til uttrykk gjennom at kongen slukker ildtreet, mens håpet viser seg gjennom det at kongen vil tenne ildtreet igjen den dagen den oppdagelsesreisende kommer tilbake. Som det fremgår av dette, er det tydelig at ikke bare eventyrene, men også *Landet utanför*, helst unngår å uttrykke eksplisitte følelser, men heller overfører disse til handling, og lar ytre hendelser speile figurenes indre verden.

Eventyrfigurene har ikke noe miljø, og det mangler også figurene i *Landet utanför*, som i likhet med eventyrene forsøker å unngå utbroderende beskripsjoner. Som i eventyrene nevnes skoger, slott, foreldre og søsken kun når plotet krever det; de er ikke der for å skape ramme rundt fortellingen. Vi får vite lite om hvor både prinsessen, den unge kongen og den

opdagelsesreisende har vokst opp. Prinsessen har vokst opp på slottet til den gamle kongen, og har både mor, far og eldre søsken. Dette plasserer henne som den yngste i søskenflokket, og indikerer hva slags rolle hun har i plotet. Eventyrhelten er gjerne yngst og annerledes enn sine søsken, og dette stemmer dermed godt med prinsessen. Slottet har også en stor park, hvor dronningen pleier å feire fødselsdagene sine. Parken nevnes heller ikke for sin egen del, eller for å beskrive prinsessens miljø, men kun fordi prinsessen i denne parken ved flere anledninger redder dyr fra å bli drept av dronningen; dyr som senere blir hennes hjelpere. Det lille som beskrives av slottet, har enten sammenheng med den opdagelsesreisendes skjebnesvangre møte med den gamle kongen, eller prinsessens beslutning om å forlate slottet og familien for godt.

Den unge kongen nevner sine foreldre ved én anledning. (s 151/152) De ble skilt da faren abdiserte, og han endte i kloster mens moren giftet seg på nytt med en annen konge med et større land. Dette forklarer hvordan den unge kongen har blitt konge i så ung alder, og hvorfor han sier at han ikke vil gifte seg. Den opdagelsesreisende tenker på sin mor når han sitter i fangehullet, men felles for dem er at de ikke savner sine foreldre, selv om de ikke har sett dem på lenge. Den opdagelsesreisende vet ikke engang om moren lever eller er død, men han håper hun er i live og langt borte, så hun kanskje kan slippe å høre at han er henrettet.

Var hon däremot död, trodde han nog att hon skulle bli den första som mötte honom där på andra sidan gränsen. De döda kan man ingenting dölja för, det hade han hört, och det gjorde honom en aning obehaglig till mods. [...] Det skulle aldrig gå att övertyga henne om att han hade dött oskyldig. (s. 97)

Utover dette får vi ikke vite noe mer om verken kongens eller den opdagelsesreisendes familieforhold, oppvekst, venner eller miljø generelt.

Siden eventyrhelten er uten miljø, begynner ofte eventyrene i det helten drar hjemmefra. Som jeg har gjort rede for, er også figurene i *Landet utanför* uten miljø. Her begynner imidlertid historien noe før heltene drar hjemmefra. I eventyrene kan et hvilket som helst motiv for at helten skal begi seg ut i verden og dermed bli isolert benyttes. I *Landet utanför* er det Landet utenfor kartet som må befris, og derfor begynner historien med at den opdagelsesreisende kommer til den gamle kongen og forteller om oppdagelsen. Slik hører prinsessen om Landet, og grunnlaget er lagt for at hun kan forlate slottet og legge ut i verden. Deretter får den unge kongen også kjennskap til Landet, slik at også han drar ut på leting etter det. Forhistorien for at de drar hjemmefra er nødvendig ettersom det er meningen at de to skal møtes og befri Landet sammen.



Eventyrhelten har ingen indre eller ytre synlige relasjoner til verken sin familie eller sin kultur, og det finnes ingen faste, varige bånd mellom figurene. Det er derfor det er så uproblematisk for dem å forlate både familie og hjemsted, uten den minste hjemlengsel. Prinsessen i *Landet utanför* ser det som en lettelse og befrielse å kunne dra sin vei, enda hun vet at hun aldri vil komme tilbake. ”Egentligen hade hon alltid vetat att hon en vacker dag skulle ge sig av, långt bort och för alltid. Nu tvekade hon inte längre. Hon sprang så at ekot av hennes steg sjöng mellan murarna.” (s. 105) Slik drar hun hjemmefra, uten å gi beskjed og uten å ta avskjed med noen, og dette er begynnelsen på den utviklingen hun gjennomgår i løpet av historien fra å være liten og utilpass til å være moden og besluttosom. Som Svensen påpeker, er ikke dette bare karakteristisk for eventyrheltene, men også for heltene i mytisk-eventyrlige fortellinger.<sup>151</sup>

Det at det ikke finnes faste, varige bånd mellom figurene bidrar til eventyrenes spesielle fortellerstil, hvor figurer og hjelpemidler kommer inn i historien akkurat når de behøves og forsvinner igjen like plutselig når de ikke lenger har noen funksjon. Eksempler på dette i *Landet utanför* er slangen, edderkoppen og padden som dukker opp og hjelper prinsessen akkurat når hun trenger det, og som blir borte igjen like brått når de har hjulpet henne det de kan. ”En morgon, just som hon skulle stiga upp [...] kom en orm ringlande i gräset under eken.” (s. 179) Den forvandler seg siden til en bekk, og prinsessen kan følge den et langt stykke, men en kveld ”förvandlades ormen igen! [...] Plötsligt fanns den inte längre.” (s. 182) Det samme gjelder for edderkoppen, som firer seg ned rett over prinsessens hode. Den hjelper henne å forstå hvordan hun skal ta seg til Landet ved å bytte kroner. ”I nästa ögonblick var spindeln försvunnen.” (s. 187) Prinsessen føler seg med ett svært ensom, ”men då stod där en liten padda i en grop nere på marken och såg storögt på henne”. (s. 187) Den følger henne helt frem til hengebroen, der hun legger seg til å sove, og hun føler at den ser på henne like før hun våkner. ”Men när hon sedan såg sig om efter paddan var den borta!” (s. 198) Det er tydelig at hjelperne i *Landet utanför* kommer og forsvinner like plutselig og brått som hjelperne i eventyrene. De dukker opp akkurat når de behøves og uten noen forklaring på hvorfra de kommer eller hvor de blir av etterpå. De utfører hjelpen med stor presisjon og uten feil og er så ute av historien igjen.

Som jeg nevnte innledningsvis, mangler også tidsdimensjonen i eventyrene. Det finnes både gamle og unge, men ingen som eldes. Slik er det også i *Landet utanför*. Tidsaspektet er så og si borte. Hvor lenge den oppdagelsesreisende er hos den unge kongen, hvor lang tid det tar for prinsessen og den unge kongen å gå til Landet nevnes for eksempel ikke. Prinsessen

---

<sup>151</sup> Se punkt 2.2.

går sannsynligvis en raskere vei, for hun går fra den unge kongens slott en god stund etter at den unge kongen har gått derfra. Likevel kommer hun først frem til Landet, men dette er ikke viktig i plotet, og gjøres derfor ikke noe poeng av.

Vennskap kommer først og fremst til syne gjennom gaver, og på den måten skapes ingen indre relasjoner. Følelsene eksternaliseres, og bidrar ytterligere til det flate, karakteristiske eventyruttrykket. Fra slangen får prinsessen et krystallhalsbånd som hun mistet da hun var liten. Fra edderkoppene får hun en krone i bytte mot sin egen. Den unge kongen får med seg kartene til den oppdagelsesreisende. Det eneste som nevnes eksplisitt om vennskap er egentlig i slutten av historien, når den unge kongen og prinsessen lurte på om den oppdagelsesreisende noen gang kommer tilbake. ”Jo, det är klart att han kommer, sade hon. Han var ju din vän. Och en riktig vän kommer alltid tillbaka.” (s. 222f)

Som det kommer frem av analysen, har figurene i *Landet utanför* verken fysisk eller psykisk dybde. De mangler miljø og tidsaspektet er fraværende på samme måte som i eventyrene. Det er derfor mulig å si at historien i *Landet utanför* er dybdeløs.

### 5.2.3 'Abstrakter Stil' – abstrakt stil

Den abstrakte stilen er svært karakteristisk for eventyrene. Konturene er skarpe, fargene klare og figurene isolerte og abstrakte. Eventyrene er ute etter å skape klare og definitive enheter, med enkle og stiliserte bilder, og dette gjelder for såvel figurer, som objekter, steder og plotet selv. Antihelten i eventyrene knyttes gjerne sammen med stein, tre, bek og lignende. I *Landet utanför* kan den gamle kongen sees på som antihelten, ettersom han i likhet med de andre prøver å finne Landet, men aldri kommer frem:

De stackars soldaterna var beväpnade till tänderna, solen strålade obarmhärtigt över dem, rustningarna gnistrade. I spetsen red prinsessans fader, den gamle kungen. [...] Till råga på allt marscherade de åt galet håll, men det spelade ingen roll längre. De skulle ändå inte komma fram. Landet [...] var redan befriat. (s. 209)

Den gamle kongen forbindes i hovedsak med sine briller, sine kart og slottet som bare beskrives som: ”Gråsten. Höga murar. Svarta gluggar. Torn.” Himmelen sees bare som ”en liten fyrkant högst upp mellan tornen.” (s. 101) Det dreier seg altså i hovedsak om stein og tre og andre døde materialer, hvor både brillene, våpnene og tårnene er spisse og harde. En giljotin antydes også i forbindelse med den oppdagelsesreisendes forestående halshugging, hvorpå kongen bedyrer trøstende at ”han skulle få världens skickligaste skarprättare, och det skulle inte göra ont alls”. (s. 73)

De objektene som nevnes i *Landet utanför*, er i hovedsak briller, kart, globuser, fangetårn, en brønn, talglys, et lysende ildtre, karafler og sølvfat, et krystallsmykke, prinsessens krone, edderkoppens krone og en nøkkel. De fleste av disse objektene er i solid materiale med skarpe konturer. De minner mye om eventyrobjekter, i det mange av dem også faller inn under det vakre, verdifulle eller sjeldne: Prinsessens krone er av gull, med perler på; ”dessa fossila människotårar som satt spetsade på taggarna i kronan, glänsande och glittrande som nyfallna.” (s. 185) Edderkoppen har en krone av øyne, og når ”månen steg upp och började glittra förföriskt i alla dessa ögon såg hon riktigt hur underbar den var”. (s. 184) Slangen som prinsessen møter utmerker seg også som nokså eksepsjonell: ”Fjällen glänste och glittrade i solen som om de vore av kristall” (s. 179), og når den skaper seg om siste gang, blir den til et krystallsmykke. Fuglen som viser vei for både den oppdagelsesreisende og den unge kongen det siste stykket mot Landet, er en blåstrupe, som er en uvanlig og nokså sjelden fugl. Sammen med den unge kongens karafler og sølvfat, er alle disse objektene både vakre og verdifulle, og noen av dem også sjeldne. Vakkert og sjeldent er også den unge kongens lysende ildtre: ”Det var inte vatten som sprutade upp ur jorden och rann genom stam och grenverk. Det var eld. Och gnistorna bildade ett regn av ständigt fallande löv.” (s. 106) Disse objektene utheves dermed fra resten av historien; de fremheves som viktige i plotet, og står i klar kontrast til sine omgivelser.

Den samme effekten har fargebruken i eventyrene. Det er de ekte, klare fargene som benyttes, og det er ytterst få og viktige figurer og objekter som er besatt med farger. I *Landet utanför* er fargebruken like begrenset. De eneste figurene som har noe farge, er prinsessen og den unge kongen: ”Men bakom glasen var hennes [prinsessans] ögon stora, gröna och iakttagande.” (s. 87) Hun forbindes også med det grønne i skogen: Hun ”lade sig ner i den mörkgröna mossan mitt i skogen” (s. 39), og ”kände sig nästan som innesluten i ett hjärta, i skogens egen gröna hjärtmuskel.” (s. 183) Den unge kongen forbindes også med det grønne: ”Skulle han tala om gröna ögon! Hade han inte det själv? [...] De gjorde i varje fall på henne ett grönt inntryck.” Som vist under punkt 4.2.3 må grønt sees som en ekte eventyrfarge, og som i ”Prins Hatt under jorden” symboliserer den optimisme og vekst, og fremstår som livets og håpets farge.

Prinsessen og den unge kongen knyttes i hovedsak til den grønne fargen, men blått er også en farge som forbindes med dem. Når prinsessen mister brillene i brønnen, ser hun opp og konstaterer at ”himlen hade blivit mycket större och ljusare”. (s. 104) Hun er på vei å frigjøre seg fra det innestengte livet på slottet, men det er først når hun er helt fri, etter at hun og den unge kongen har befri Landet, at stigningen er fullført, og himmelen er blitt

ordentlig blå: ”Här ovanför dem var den [himmelen] alldeles blå” (s. 205), og noe senere, mens prinsessen venter i skogkanten, står det at ”solen sken från en klarblå himmel”. (s. 210) Den unge kongen knyttes også, i likhet med den oppdagelsesreisende, til blått gjennom blåstrupen, som hjelper dem det siste stykket mot Landet. ”Blå forbindes i vores kultur oftest med det maskuline”<sup>152</sup>, og det passer bra, ettersom det hovedsaklig er de to sistnevnte som knyttes til den blå fargen. Blå fugl er også romantikkens tegn, og Gripe har sannsynligvis hatt P.D.A. Atterboms *Fågel Blå* i tankene. I forordet står det: ”I likhet med ’Lycksalighetens ö’ är äfven denna saga hemtad ur M:me d’Aulnoy’s sagocykel (Cabinet des Féés). Att M:me d’Aulnoy bearbetat en i Frankrike gängse folksaga är troligt”<sup>153</sup>, noe som gjør båndene til eventyreren enda sterkere.

”[F]or bevidstheden svarer blå og rød til henholdsvis fornuft og følelse.”<sup>154</sup> Det røde i *Landet utanför* symboliserer følelser, i det ildtreet står for den unge kongens følelser, noe jeg har vært inne på tidligere. Rødt er den mest iøyenfallende fargen, som lettest tiltrekker seg oppmerksomhet fra både barn og voksne. Det er dermed verdt å merke seg at denne fargen er tilnærmet fraværende i *Landet utanför*. Ildtreet i den unge kongens hovedstad gir et rødt inntrykk, der det står og gløder og drysser gnister som fallende løv, og det er i forbindelse med dette ildtreet at rødt nevnes eksplisitt, som eneste gang i hele historien: Kongen ”släckte trädet med egna händer. [...] Det glödde rött under askan.” (s. 135) Den unge kongen har oppført ildtreet som en protest: ”De[t] skulle symbolisera livets träd som brann i helig vrede över världens dumhet och ondska. Det var en eld som aldrig fick slockna. [...] Om ingenting hände som tvingade honom att släcka den. Det dock gudarne förbjude...” (s. 106) Det er nettopp verdens dumhet, ondsinnethet og intoleranse, som sammen med fantasi og drømmer danner selve kjernen i *Landet utanför*, og det er kanskje derfor dette er det eneste som fremheves i historien ved hjelp av den røde fargen. Dette kommer jeg noe tilbake til under punkt 7.

Svart og hvitt er også typiske eventyrfarger, som står i klar kontrast til hverandre. Svart forbindes gjerne med det negative, mens hvitt representerer positive krefter, jevnfør punkt 4.2.3. I *Landet utanför* er det hovedsaklig den gamle kongens slott som forbindes med det svarte. Slottet har ”svarta gluggar” (s. 101) og i brønnen i borggården er det ”tyst” og ”svart”. (s. 102) Dypt nede i brønnen ser prinsessen speilbildet sitt ”som en irrande fläck av ljus i det svarta vattnet.” (s. 103) Ved Landet kommer det hvite frem som en klar motsetning til det svarte hos den gamle kongen. ”Bergväggarna var översållade av äggskal och vittrande

---

<sup>152</sup> Høgh, 2002, s. 158.

<sup>153</sup> P.D.A. Atterbom, *Fågel Blå*, 1858, s. ii.

<sup>154</sup> Høgh, 2002, s. 158.

ben” (s. 190), og på den andre stranden ser prinsessen ”en hjord vildhästar [...] De var vita och när de galopperade omkring svepte deras manar som dimmoln genom luften.” (s. 191) Landet er et positivt sted som er viktig for menneskeheten, og det er avhengig av å bli befridd. Den hvite fargen fremhever det positive og viktigheten av Landet, i motsetning til den gamle kongens destruktive tanker og handlinger.

En tilsvarende effekt kommer frem gjennom bruken av lys versus mørke. Den oppdagelsesreisende sitter i fangetårnet og ser på lyset; ”talgdanken droppade betänksamt sitt ljus genom mörkret. [...] Han satt alldeles stilla och såg på det [...] och upptäckte [...] både mörkret här i fängelset och det kanske ännu okändare mörkret inom honom själv.” (s. 94) Prinsessens lyse speilbilde står i kontrast til den mørke brønnen, og når hun går gjennom skogen står de lyse og trivelige stemningene mot de mørke og dystre, og gir et tvetydig inntrykk: ”Ibland kunde hon få för sig att den här skogen, som syntes vacker och välskött som en slottspark, i själva verket var ett djävulens bländverk. Att den dolde och ruvade på ohyggliga hemligheter.” (s. 178) Det er altså de positive og de negative kreftene som står mot hverandre flere steder gjennom historien.

Når det gjelder dem som bor i Landet, er det interessant å merke seg at de er fargeløse: ”Landet beboddes av ett egendomligt, genomskeinligt folk.” (s. 193) I eventyrene er alt fargeløst, med unntak av de få figurene og objektene som er spesielt viktige i plotet, og som dermed ved hjelp av farger skiller seg klart og tydelig ut fra resten. Når menneskene i Landet eksplisitt blir beskrevet som fargeløse, kan dette være en måte å ’farge’ dem på, uten å ødelegge det diffuse, svevende og drømmeaktige inntrykket.

Den narrative komposisjonen i *Landet utanför* er også klar og tydelig som i eventyrene. Det er få figurer med i historien, og det er ikke nevnt noen figurer eller objekter som ikke har betydning for plotet. De ulike scenene fremstilles lineært og er tydelig skilt fra hverandre. I eventyrene må helten utføre svært spesifikke oppgaver, og i *Landet utanför* er den spesifikke oppgaven å legge ut på leting etter Landet, for å befri det. Nøling og vakling finnes ikke, selv om oppgaven til tider synes vanskelig å løse. I likhet med heltene i eventyrene, møter prinsessen og den unge kongen sine hjelpere akkurat når de behøver det. Alt skjer til riktig tid, helt gjennomført. Prinsessen får ny styrke når hun dypper føttene i bekken, og krystallsmykket gjør henne sikker på hvilken vei hun skal gå. Edderkoppkronen viser henne Landets, og dermed menneskenes skjebne, og styrker henne i troen på at hengebroen må rives. Hun bruker verken hjelperne eller hjelpemidlene til noe annet enn å finne Landet og frigjøre det, og dette er i overensstemmelse med eventyrene. I følge Lüthi utnyttes aldri hjelpemidlene maksimalt, for de har ingen verdi i seg selv, ettersom figurene

også mangler materielle omgivelser. I *Landet utanför* finnes ikke belønning og straff på samme måte som i eventyrene. Det kommer jeg nærmere tilbake til senere i avhandlingen, ettersom det blant annet i følge Nikolajeva og Johansen er naturlig og nødvendig at dagens helter ikke har belønning og straff som drivkraft.<sup>155</sup> Både den oppdagelsesreisende og den unge kongen opplever likevel å bli dømt til døden og satt i fengsel, fordi de vet om et hittil uoppgaget land. Belønningen for å befri Landet viser seg imidlertid å være stor, ikke bare for heltene, men for hele menneskeheten, ettersom det redder drømmenes eksistens. Dette omhandler jeg nærmere under punkt 6.2.

Formlene er også med på å skape den abstrakte stilen. *Landet utanför* innledes med en typisk eventyrformel: ”Det var en gång” (s. 7 og 53), men hva som skjer med Landet, ildtreet, om prinsessen og den unge kongen gifter seg, om den oppdagelsesreisende kommer tilbake, og det videre forholdet til den gamle kongen blir stående uavklart. Tallbruken derimot, er som i eventyrene, og spesielt tallet tre går igjen. Den gamle kongen diskuterer oppdagelsen av Landet først med hoffgeografen, deretter med vitenskapsmennene og til sist med rådet, altså tre instanser i stigende rekkefølge. Mens det diskuteres sitter prinsessen under bordet, og ved tre anledninger påpeker hun at det kanskje er et ”sagoland” (s. 66, 80 og 82) det dreier seg om. Det er også tre stykker som finner Landet; først den oppdagelsesreisende og deretter prinsessen og den unge kongen. For å finne veien til Landet får prinsessen og den unge kongen hjelp av tre dyr hver. Tallet to fungerer også strukturerende i historien. Det er to konger, og to stykker som ødelegger broen til Landet. Det er også to figurer som blir dømt til døden og kastet i fengsel, og begge blir reddet av den samme prinsessen. Når prinsessen sitter under bordet, vet hun både hvor kongens briller og snusdåse er, og av de tre hjelpende dyrene hun møter i skogen, kan to av dem forvandle seg til noe annet, noe som i seg selv gir henne ytterligere øket styrke til å fortsette. Når historien slutter, er de to stykker som ender opp sammen; nemlig den unge kongen og prinsessen, som antageligvis får hverandre til slutt.

Helten er som regel enebarn eller den yngste i søskenflokk, som oftest yngst av tre, og alltid fra den delen av befolkningen som er uten magiske evner. Prinsessen i *Landet utanför* er den yngste av kongeparets barn. Når det gjelder den unge kongen, er det ikke mulig å vite sikkert, men det kan virke som om han er enebarn. Man kan se på begge disse figurene som helter i historien, og dette passer med Lüthis teorier. Hjelperne i eventyrene opptrer hovedsaklig en og en, og det gjør de også i *Landet utanför*. Tallene to og tre bygger opp under den abstrakte stilen, samtidig som de har en strukturerende funksjon i plotet, ettersom de

---

<sup>155</sup> Se punktene 2.2 og 2.3.

styrer utviklingen av episoder. Flere repetisjoner enn tre ville ødelegge for klarhet, stabilitet og form, og dette kommer tydelig frem i *Landet utanför*.

Noe som kjennetegner eventyrene i tillegg til tallenes funksjoner, er repetisjon av ord, setninger og avsnitt. Dette er et stilistisk element i den abstrakte stilen og fungerer som et rytmisk element, som uthever viktige deler av historien underveis. Det er mulig å finne nokså mange eksempler på dette i *Landet utanför*, spesielt ord og setninger. Når det gjelder enkeltord, er det som regel et adjektiv som gjentas i forbindelse med ett bestemt substantiv, for eksempel: ”den gamle kongen” (bl.a. s. 53), ”den unge kongen” (bl.a. s. 54), ”min yngsta dotter” (bl.a. s. 85) og ”den närsynta prinsessan”. (bl.a. s. 166) Dette gir en rytmisk effekt, som hadde blitt borte dersom forskjellige synonymer hadde blitt brukt i stedet. Et setningsledd som repeteres ofte, er den gamle kongens: ”... och i alla avseenden” (bl.a. s. 76), som følger etter et stort flertall av kongens utsagn. På side 63 er det et annet utsagn fra den gamle kongen, som riktignok bare forekommer på denne siden, men som blir sagt tre ganger i løpet av kort tid, nemlig ”- Nu skal vi se här!”, ”- Nu ska vi se!” og ”- Ja, nu får vi se!” Dette har en tydelig strukturerende og rytmisk effekt, selv om setningene ikke er nøyaktig identiske. Et eksempel på et avsnitt som repeteres med nokså jevne mellomrom, er: ”Det var bara min yngsta dotter, men hon är både närsynt och vänsterhänt, så det gör inget” (s. 16), eller ”[d]et var bara min yngsta dotter, men hon är både närsynt och vänsterhänt, så hon begriper ingenting”. (s. 85)

Eventyrenes utstrakte bruk av ekstremiteter, og spesielt ekstreme kontraster finnes også igjen i *Landet utanför*. Alle figurene med sentral plass i eventyret, har en ekstrem posisjon. De er rike eller fattige, gamle eller unge, pene eller stygge. I *Landet utanför* er kongene og prinsessen rike, mens den oppdagelsesreisende kun eier det han går i. Hvorvidt de ulike figurene er stygge eller pene fortelles ikke. Uansett står den gamle og den unge kongen mot hverandre som den kanskje tydeligste kontrasten i historien, både i alder, lynne, og oppfatning av hva som er rett og galt; de to landene deres er dermed også svært ulike. Dette er spesielt tydelig ved at man i landet til den unge kongen etterstreber å være kritiske til det som blir skrevet og ikke ta alt for å være sannheter, mens man i det andre landet mener det samme som den gamle kongen mener, og stoler ukritisk på hans enkle ”Heja den som vinner!” (s. 83) Men landene til de to kongene står også som en klar motsetning til det nyoppdagede Landet.

Den eventyrtypiske motsetningen mellom pen og stygg, og mellom rik og fattig er imidlertid lite tilstede. Hovedfokuset ligger på rett og rettferdig versus galt og urettferdig. Rette handlinger fører til fremskritt, mens gale handlinger fører til tilbakegang, og dette blir tydelig blant annet gjennom det at prinsessen og den unge kongen finner frem og får befridd

Landet, mens den gamle kongen, som vil føre krig mot det, aldri kommer frem. Den unge kongen og prinsessen står også på et vis i kontrast til eventyrenes konger og prinsesser. De er stereotype og eventyraktige, samtidig som de bryter med det klassiske bildet gjennom sine tanker og følelser. Prinsessens utseende avviker også fra det som er vanlig for eventyrprinsesser, og hun er svært ulik den 'ideelle femme civilisée', som blant annet Zipes kritiserer i mange av folkeeventyrene<sup>156</sup>, og dette omhandler jeg nærmere under punkt 6.2.

En tydelig kontrast kommer også til syne i slutten av historien, når den oppdagelsesreisende forklarer for prinsessen at "[h]an hade förstått att hon skulle följa med kungen tillbaka. Innan han själv gav sig iväg hade han därför tänkt ställa till med en liten fest för dem. Och den festen skulle ha slutat med att de tre tillsammans tände eldträdet. Allt detta hade han tänkt ut och fröjdats åt." (s. 219) Men når kongen endelig kommer, ender den oppdagelsesreisende med å sette ham i fengsel i stedet. Det blir altså dødsdom i stedet for fest, og disse ytterlighetene gir et nokså ekstremt og kontrastfylt bilde.

Det er ingenting som er for drastisk eller for fjernt for eventyrene, og det er det heller ikke i *Landet utanför*. Objektene som er med i historien, er objekter som like godt kunne forekommet i et eventyr, det vakre, verdifulle og sjeldne har en fremtredende plass, og farger blir brukt på samme sparsommelige og nøye uttenkte måte som i eventyrene. Det er heltene som får hjelp underveis, og det er utstrakt bruk av ytterligheter for å fremheve og tydeliggjøre det som er viktig. Også formlene og måten repetisjoner er brukt på, fungerer på samme måten som i eventyrene, så den abstrakte stilen er i høyeste grad benyttet i *Landet utanför*.

#### **5.2.4 'Isolation und Allverbundenheit' – isolering og Allverbundenheit**

Et dominerende element i den abstrakte stilen er isolering, som igjen bygger på endimensjonalitet og dybdeløshet. Alle elementer blir tatt ut av sin reelle sammenheng, og blir dermed isolert. Figurene i *Landet utanför* er, som tidligere vist, endimensjonale, uten dybde og uten tilknytning til sted, tid og miljø, og de trer helt ukomplisert inn i nye relasjoner, for eksempel til de ulike hjelperne. De ulike elementene blir presentert etter hverandre; det er ingenting som skjer samtidig. Historien beveger seg i en rett linje uten krumspring eller hopping i tid, og dette gir en klar og tydelig story-line. Det at det er en nokså umulig oppgave som må løses, nemlig å befri et land som ikke får plass på kartet, og som ingen vet nøyaktig hvor er, problematiseres ikke. Heltene setter igang å løse oppgaven, uten å tenke over problemer eller et mulig negativt utfall, akkurat som i eventyrene.

---

<sup>156</sup> Jevnfør punkt 2.1.



Metaller og de klare fargene får enkelte dyr, ting og personer til å skille seg ut fra resten, og dette skaper en uforanderlig stabilitet, i følge Lüthi. Både det vakre, sjeldne og ekstreme, som jeg har vist at finnes i *Landet utanför*, er isolerende elementer. Det at figurene ikke har noen varige, nære bånd til verken familie eller venner, utenom de som blir etablert av plotet, underbygger ytterligere at figurene er isolerte, og det gjør det ukomplisert for både prinsessen, den unge kongen og den oppdagelsesreisende å forlate familiene og legge ut i verden på egenhånd. Ved å se på alle sidene av den abstrakte stilen, kommer altså isoleringen enda tydeligere frem.

Til og med plotet i eventyrene fremstilles i isolert form, ettersom eventyrene favoriserer ren handling. Den første versjonen av *Landet utanför* er mest i tråd med eventyrene i så måte. Men også den andre, noe lenger versjonen, forholder seg nokså bra til dette eventyrkravet. Den inneholder mer handling enn den første, i det vi får vite mer om hva prinsessen gjør i skogen, hvordan broen blir revet, og ikke minst hva hun og den unge kongen gjør etter at de har ødelagt broen. Men hvordan figurene ser ut, hvordan slottene ser ut, hva slags forhold de forskjellige figurene har til hverandre og så videre, er like knapt beskrevet som i den første versjonen. Det er fortsatt lite bruk av adjektiver, og det stemmer sånn sett med eventyrenes kriterier. Det eneste som bryter noe med dette prinsippet, er den oppdagelsesreisendes og den unge kongens lange tankerekker, når de sitter i fengsel, og at det er flere lengre samtaler, blant annet mellom den gamle kongen og rådmennene, og mellom den unge kongen og den oppdagelsesreisende. Dette gir et innblikk i både den gamle og den unge kongens politiske filosofier, og disse diskusjonene gjør historien noe mer uklar i forhold til eventyrenes krav om klarhet og tydelighet. De har likevel en viktig funksjon i historien, noe jeg kommer nærmere inn på under punkt 6.2 og 7.

Uten å se noen likheter med tidligere episoder, handler figurene igjen og igjen ut fra sin isolerte posisjon og alle følger sin forutbestemte rolle, uten å tenke. Som jeg har vært inne på før, er den oppdragelsesreisende et eksempel på dette i *Landet utanför*. Han er mot dødsstraff og erfarer selv hvor urettferdig og ugjenkallelig det er, og hvilken urimelig løsning det er på problemet med Landets eksistens. Likevel blir han bundet av sin rolle som konge i den unge kongens rike, og ender med å dømme den unge kongen til døden, slik som den gamle kongen gjorde med ham. Som konge blir dette plutselig hans ufravikelige rolle, og selv om han ser at det bærer galt av sted, kan han ikke gjøre noe for å stoppe det: ”Han hade hela tiden spelat sin roll som på befallning. Den var en gång för alla given, och han kunde inte ändra i den.” (s. 220) Når en slik hendelse repeteres i eventyrene, gjøres det på en måte som om det var første gang, uten å vise tilbake til de foregående episodene. Slik er det i *Landet*

*utanför* også: Når den unge kongen og den oppdagelsesreisende møtes, i sine ombyttede roller, utspiller samtalen dem i mellom seg uten noen henvisninger til den forrige dødsdommen og uten noen tegn til at noe tilsvarende har hendt tidligere i fortellingen. Enda det som faktisk skjer, er veldig likt: Den 'oppdagelsesreisende' blir tatt imot av 'kongen' og en stab av hoff-folk, og fremsier sitt ærend; at han har oppdaget et land som ikke får plass på kartet. 'Kongen' konkluderer med at det er umulig, og at 'den oppdagelsesreisende' må være en bedrager. Denne kastes i fengsel, rådet sammenkalles, "och efter moget övervägande beslutade man att döma bedragaren till döden". (s. 214)

Den usynlige forbindelsen mellom alle figurene, som gjør at de fullstendig ukomplisert kan gå inn og ut av relasjoner med hverandre, er det Lüthi kaller Allverbundenheit. Hovedrepresentanten for både isolering og Allverbundenheit er eventyrhelten, og som jeg har vist tidligere i analysen, er det heltene, og da spesielt prinsessen, som representerer Allverbundenheit, i det hun kommuniserer med og inngår nye forhold til alle hun møter. *Landet utanför* oppfyller også, som vist i dette punktet, de andre elementene innenfor isolering og Allverbundenheit, og det gjør at kravene også på dette punktet er tilfredsstilt i forhold til eventyrgenre.

### **5.2.5 'Sublimation und Welthaltigkeit' – sublimering og allmenngyldighet**

Den abstrakte, isolerende og skjematiske stilen i eventyrene, kan ta til seg alle mulige motiver, og omforme dem til eventyrmotiver. Både realistiske, overnaturlige og magiske motiver kan forekomme i eventyrene i assimilert og sublimerert form, men all magi er blitt borte. Dette er det mulig å finne eksempler på i *Landet utanför* også. Den unge kongen blir sluppet ut av fengselet i likhet med den oppdagelsesreisende, uten at noen av dem verken sitter og håper på det, eller gjør noen innsats for at det skal skje. Prinsessen og den unge kongen får hjelp og styrke fra tre dyr hver i skogen akkurat når de behøver det som mest, uten at de gjør noe for det heller. De ønsker ikke, og de roper ikke; dyrene dukker bare opp helt plutselig, én etter én med nøyaktig passe mellomrom.

Helten trenger ikke å være verken god eller pen. Han kan lyve, bryte avtaler og til og med være voldelig. Både prinsessen og den unge kongen i *Landet utanför* er gode, men de er likevel ikke ufeilbarlige, som for eksempel Snøhvit. De er heller ikke beskrevet som spesielt vakre. På den annen side er ikke den gamle kongen, antihelten i historien, utpreget stygg eller mislykket. Han virker tvert i mot snill, godmodig og bestefaraktig. Men det at helten er villig til å hjelpe andre, og selv er i stand til å motta hjelp, skiller ham fra konkurrentene og anti-

heltene. Prinsessen hjelper både dyr og mennesker, uten tanke på å skulle få noe igjen for det, og hun tar imot den hjelpen hun siden blir tilbudt. Den gamle kongen, derimot, er mest opptatt av hvordan folk skal straffes, og han møter ingen hjelpere og finner heller aldri frem til Landet.

Når det gjelder motivene, er det menneskenes dumhet, ondsinnethet og intoleranse som er dominerende, i tillegg til menneskenes behov for fantasi og drømmer. I historien har disse motivene i stor grad blitt sublimert, og dermed gjort om til mer allmenngyldige eventyrmotiver. Det at motivene blir tømt for sitt egentlige innhold, er både en fordel og en ulempe. Historiene taper i konkretisme og realisme, og i evnen til å uttrykke dypere følelser, men de tjener stort i klarhet og tydelighet, noe som er et mål i seg selv når det gjelder eventyrene. I *Landet utanför* opprettholdes i stor grad den klarhet og tydelighet som eventyrstilen etterstreber, samtidig som den innlemmer tanker og følelser i langt større grad. Dette er et viktig element i fantastisk litteratur, noe jeg kommer nærmere inn på under punkt 7. Det at et hvilket som helst motiv kan sublimeres og isoleres, gjør at det er mulig å integrere også moderne problemer og motiver i eventyrformen; det er slik de, i følge Lüthi, klarer å inkludere alle de viktige sidene ved menneskenes eksistens.

Et eventyr kan godt klare seg uten både konger, prinsesser og overnaturlige skapninger uten å miste sin karakter. Eventyrenes muligheter er derfor grenseløse, i følge Lüthi.<sup>157</sup> Til tross for at *Landet utanför* avviker fra eventyrstilen på flere punkter, mener jeg at den, i likhet med eventyrene, fremstår som klar og tydelig, samtidig som den evner å berøre grunnleggende situasjoner ved menneskenes eksistens, og den sidestiller det naturlige og det overnaturlige, det nære og det fjerne, og figurer med høy og lav status i en og samme form.

Gjennom disse analysene blir det tydelig at det er svært mange likhetspunkter mellom de to bøkene og eventyrgenren, og det er derfor ikke urimelig å si at både *Soldreperen* og *Landet utanför* kan karakteriseres som en type eventyr. Det at de ikke stemmer overens med genren på alle punkter, viser at det ikke er snakk om nye historier laget etter gammel oppskrift. Det insinuerer derimot at det dreier seg om moderne eventyr som har beholdt mye av eventyrenes form og stil, samtidig som de er tilpasset den tiden og det miljøet de er blitt til i. I det følgende vil jeg derfor analysere bøkene i den hensikt å finne hva som bryter med eventyrgenren i de to bøkene, for etterpå, i siste del av avhandlingen, å kunne undersøke om det finnes noen likhetstrekk i måten forfatterne har gjort det på og mulige grunner til dette.

---

<sup>157</sup> Det samme mener blant annet Nikolajeva om fantastiske fortellinger, jevnfør punkt 2.2.

## 6. Brudd med eventyrgenren

Jeg har i analysene såvidt vært inne på noen punkter hvor bøkene skiller seg fra eventyrgenren. Heltene er blant annet ikke helt uten indre liv, og de har en viss psykologisk dybde. Følelsesregisteret er dermed ikke fraværende som i eventyrene. Men bøkene bryter også på flere punkter med eventyrenes form og stil. Disse bruddene er helt nødvendige ettersom forfatterens intensjoner ikke har vært å dikte nye eventyr etter gammelt mønster. De har ønsket å formidle verdier og holdninger i likhet med eventyrene, men nye tider og nye temaer krever en fornying av genren, noe jeg ønsker å vise i de kommende punktene. Jeg har kun valgt å kommentere de største og viktigste bruddene med eventyrgenren, ettersom de mindre avvikene har marginal betydning for emnet. Jeg har derfor valgt å ikke lenger sortere elementene inn under endimensjonalitet, dybdeløshet og så videre, men heller omhandle de største bruddene hver for seg, under egne overskrifter.

### 6.1 Brudd med eventyrgenren i *Soldreperen*

#### 1. Tidsdimensjonen

Tidsdimensjonen er i følge Lüthi fraværende i eventyrene, men i *Soldreperen* er hovedpersonene tydelig plassert på 80-tallet. De bor i blokk med parkeringsplass og supermarked utenfor og snakker om TV og video. Som Klingberg påpeker, skiller fantastiske historier seg fra eventyr blant annet ved at de som regel er lokalisert til forfatterens samtid.<sup>158</sup> Men også hovedhistorien er til en viss grad tidfestet. Når tvillingene møter vitenskapsmannen Mega, plasseres handlingen tidsmessig til middelalderen og til Ptolemaios' samtid. Nå er dette riktignok en noe sprikende tidsreferanse ettersom Ptolemaios levde ca. 140 e.Kr mens middelalderen var fra ca. 500-1500 e.Kr, men det er likevel tydelig at hovedpersonene har reist tilbake i tiden, til et parallelt univers. Som vist i punkt 2.2, er denne typen sekundære univers vanlige i fantastisk litteratur, og de ligger nærmere primærvirkeligheten enn andre sekundære univers. At hovedpersonene befinner seg i en verden som er nær primærvirkeligheten er en fordel, siden temaene om forurensning og atomvåpen i grunnen krever en nær forbindelse til vår verden. Det å legge handlingen til en slags fjern fortid bidrar samtidig til å distansere de alvorlige temaene noe.

---

<sup>158</sup> Som vist i punkt 2.2.

Det at det er en rammehistorie rundt fortellingen er heller ikke vanlig i eventyrene, men dette er også noe som ofte forekommer i den fantastiske litteraturen. Som Holmberg skriver, fungerer den som ”en omslutande ram av normalverklighet kring det sagolika. [...] Sagans prolog fungerar inom helheten [...] som en förklaring till vad som sedan följer av sagolika händelser”<sup>159</sup>. Tvillingenes historie begynner og slutter i deres normalvirkelighet, men ulikt de fleste fantastiske fortellinger med rammehistorie, er prologens og epilogens handling lagt til parallelluniverset, og det er her forutsetningene for de kommende eventyrhendelsene legges og ikke i hovedpersonenes verden.

## **2. Sykdom, skader og følelser**

Sykdom, smerter, blod og skader er minimalt til stede i eventyrenes verden, men det er nokså sentrale motiver i *Soldreperen*. Stort sett alle innbyggerne i landet hovedpersonene kommer til er magre og syke, men også Lenni blir nokså hardt skadet ved et par anledninger.<sup>160</sup> Følelsene står også langt mer sentralt i *Soldreperen* enn i eventyrene. Lüthi hevder at følelsesregisteret er fraværende i eventyrene. Som jeg har påpekt under punkt 3.2 er det ikke totalt fraværende, men det er likevel et klart brudd med eventyrgenren å skildre sykdom og skader på den måten det er gjort i *Soldreperen*. Hovedpersonene er også tidvis redde og føler seg hjelpeløse. Det er hovedsaklig i begynnelsen av historien, for gjennom historien utvikler de seg etter det mønsteret Svensen skisserer for fantasyheltene, som vist under punkt 2.2. De er små og engstelige, men handler slik det er nødvendig, og gjennom det utvikler de mot og handlekraft. I motsetning til eventyrheltene reflekterer de også over hva de gjør og hvorfor de gjør det, og det gjør at spenningen beveger seg både på et ytre og et indre plan, og ikke bare på et ytre plan som i eventyrene. Dette skyldes til en viss grad at historien er vesentlig lenger enn et vanlig eventyr, men også at samfunnet har endret seg. Både Johansen og Holmberg kommenterer denne forskjellen når det gjelder fantastisk litteratur i forhold til eventyr.<sup>161</sup> Ettersom vi ikke lenger har den samme troen på at det magiske faktisk kan skje, må nødvendigvis deler av eventyrenes ytterverden skille seg ut, og gi seg til uttrykk på andre områder som blant annet tanker og følelser.

---

<sup>159</sup> Holmberg, 1988, s. 76f.

<sup>160</sup> Se for eksempel s. 168, 94, 160 og 186.

<sup>161</sup> Se punkt 2.2 og 2.3.

### 3. Ironisering og karnevalisme

Noe som skiller seg spesielt ut i *Soldreperen* er navnebruken. I eventyrene kan enkelte av de sentrale figurene ha navn, som Per og Pål; så vanlige at de ikke betegner verken bestemte personer eller samfunnsklasser, eller beskrivende navn som Snøhvit og Rødhette. Men ofte har ikke engang helten noe navn, hvilket er tilfelle i for eksempel ”Gutten som gikk til nordenvinden og krevde igjen melet” og ”Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet”<sup>162</sup>. I *Eventyrleksikon* står det: ”Ofte udmærker eventyrene sig ved at have navnløse, anonyme ’aktører’ [...], netop fordi personerne (og demonærne) ikke kun skal fremtræde som enkeltstående individer, men som almengyldige typer eller måske endda udelukkende som egenskaber.”<sup>163</sup> I *Soldreperen* har nesten alle figurene navn. Hovedpersonene har nokså vanlige navn, mens Ara og Grip av Gloom har mer beskrivende navn. Ara er en av få figurer som er forbundet med farger, og hun er innbyggernes fremste talerør, noe navnet fremhever. Grip av Gloom og kjæledyret Griff har et dystert og grotesk grep om innbyggerne, og det understrekes av assosiasjonene til det engelske ordet ’gloomy’, samt ordene ’grip’ og ’griff’ som forsterker inntrykket av dystert grep gjennom allitterasjon.

Det er også en del ironiserende navn: Vesla og Mor Lettpåta er begge det motsatte av små og lette (jfr. s. 60 og 65), og prinsesse Hebe ligner ikke på noen måte på en ungdomsgudinne fra gresk mytologi (jfr. s. 119). Lederen for de fredløse minner om Robin Hood, men er ikke av den edle sorten, Ta Tran minner om Tarzan i beskrivelsen, samtidig som navnet er et ordspill på det å ta tran (jfr. s. 129 og 127), og den ildsprutende dragen Ronson er oppkalt etter et lightermerke. Ironiske blir også besvergelsene som dukker opp innimellom og bryter med eventyrstilen, spesielt siden de er en slags moderne varianter av gamle besvergelses, som for eksempel ”[k]om, mørke venner – fram fra borettslag og høye blokker, fram fra deres mørke hjørner på skattekontoret”. (s. 98) Dette er i strid med det flate og dybdeløse uttrykket som eventyrene etterstreber, men det representerer trekk av karnevalisme og språklek, og kan også sees som et forsøk på å ironisere over det moralske aspektet i mange tidligere barnebøker. Det må også sees som en motvekt til de alvorlige og dystre temaene om blant annet hungersnød, forurensning og frykten for atomkrig som formidles i boka.

---

<sup>162</sup> Henholdsvis Asbjørnsen og Moe og brødrene Grimm.

#### **4. Intertekstualitet**

Det er også mange eksempler på intertekstualitet i *Soldreperen*, og jeg skal nevne noen av de viktigste her. Dette er et tydelig avvik fra eventyrgenren, ettersom eventyrene verken viser tilbake til seg selv eller til andre eventyr. Men det er, som nevnt over, en forbindelse til både Tarzan og Robin Hood, men også til Håvard Hedde (jfr. s. 129f), som i likhet med han som hjelper Lena og Lenni var leder for en fanteflokk. Han er tittelfigur i en norsk folkevise: ”Eg heiter Håvard Hedde og er så ven ein kar [...] Eg bur oppunder fjell.” Denne visa ”skal være diktet over en virkelig hending. [...] Da kjæresten hans svek ham [Hedde], slo han seg i lag med en fanteflokk”.<sup>164</sup> Tvillingene har noen likheter med Hans og Grete, spesielt når de presenterer seg for Mor Lettpåta (jfr. s. 67 og 69), men Lenni kan i tillegg minne noe om Askeladden. Han har blant annet tatt med seg en del gjenstander hjemmefra som viser seg å være nyttige i møte med baronen. Skygge har visse likheter med Skyggen i eventyret av H.C. Andersen, og Prinsesse Hebe ligner veldig på den bortskjemte og egosentriske prinsessen som Jon og Sofus møter i *Trollkrittet*<sup>165</sup>: ”Hun var ung [...] Å kalle henne lubben ville være altfor høflig. Prinsesse Hebe var fet. [...] Hun smilte forførerisk til sitt eget ruglete speilbilde.” (s. 119) Det er også en referanse til en historie om Skrue fra *Donald Duck & Co*<sup>166</sup> når skattkammeret til baronen beskrives. Det er interessant at henvisningene til annen litteratur strekker seg fra eventyr og norske folkeviser via Zinken Hopp til amerikanske Disney. Dette er i tråd med det Zipes skriver om at forfattere av nye eventyr går i dialog med folkeeventyr og samtidige eventyrforfattere, og at det går en direkte linje fra Charles Perrault til Walt Disney<sup>167</sup>.

#### **5. Belønning, straff og åpen slutt**

I eventyrene er det gjerne ekstreme former for belønning og straff. De som ikke klarer oppgavene de prøver på, blir utsatt for de verste avstraffelsesmetoder. I *Gjete kongens harer* ”sto kongen ferdig med kniven, og tok og skar tre røde remmer av ryggen på ham, strødde pepper og salt i og kastet ham i ormegården”<sup>168</sup>. De som klarer prøvene, det vil si heltene, vinner derimot både prinsesser, store rikdommer, deler av kongeriket og lignende. Lena og Lenni utloves derimot ingen belønning, samtidig som de heller ikke trues med noen straff

---

<sup>163</sup> Høgh, 2002, s. 284.

<sup>164</sup> Ola Bremnes m.fl., *Norsk Visebok. Norske vise- og sangtradisjoner gjennom 500 år*, 1997, s. 173.

<sup>165</sup> Zinken Hopp, *Trollkrittet*, 1976, s. 92.

<sup>166</sup> Walt Disney, *Donald Duck & Co*, ”Fantomet i Notre Duck”, 1967 nr. 43-45 og i Kjempebok 02, 1975.

<sup>167</sup> Se punkt 2.1.

dersom de ikke skulle klare oppdraget. Den eneste trusselen de har hengende over seg, er baronen og hans menn. Johansen poengterer i sin analyse av Mio, som jeg refererer til under punkt 2.3, hvordan belønningen, som nærmest er drivkraften for Askeladden, er fraværende hos Mio. Brødrene Lejonhjärta og Momo utloves heller ingen belønning, så det kan virke som dette er et trekk som ofte går igjen i fantastisk litteratur. I *Soldreperen* understreker det i tillegg budskapet om solidaritet og medmenneskelighet, noe som ville blitt vesentlig svekket dersom tvillingene hadde belønning og straff som hovedmotiver for sine handlinger.

I eventyrene skjer alt til riktig tid og med stor presisjon, og det innebærer at eventyrene alltid har en tydelig avslutning hvor problemene er løst og balansen er gjeninnført. Men i likhet med fantastiske fortellinger har *Soldreperen* en åpen slutt, der et stort spørsmål forblir ubesvart; det blir ikke avgjort hva de skal gjøre med vulkanen. Del 2 i *Soldreperen* følger eventyrenes klassiske avslutning; oppdraget er utført, det onde er nedkjempet og problemene er løst, mens rammehistorien i del 3 problematiserer følgene. Her kommer den åpne slutten som synes nødvendig for et moderne eventyr, ettersom det er slik samfunnet og verden fortoner seg i dag, jevnfør punkt 2.2.

## **6. Fargebruk**

Bruken av farger i *Soldreperen* bygger tydelig på eventyrenes karakteristiske fargebruk, noe jeg har vist under punkt 4.2.3, men den bryter likevel på ett viktig punkt. I eventyrene brukes farger sparsomt for å fremheve enkelte figurer og objekter, men i *Soldreperen* brukes farger også til å understreke tematikken. Dette gjelder diverse nyanser av skittengult og brunt, som forsterker de sentrale temaene sykdom, lidelser, undertrykkelse og forurensning. Dette blir ekstra markant gjennom bruken av gult og brunt ettersom det er farger som definitivt ikke hører hjemme i eventyruniverset. Mørkebrun, rødbrun, gullbrun, gulaktig og brungul (s. 7, 168, 33) er farger som går igjen. Om gult skrev J.W. von Goethe at det er ”en glad, munter og myk farge. Men den går ofte over i noe ubehagelig. Ved den minste oppblanding blir den verdiløs, uskjønn og skitten”<sup>169</sup>. Det brungule i naturen, den ofte nevnte gulaktige huden og det svovelgule i forbindelse med svovelutslippene understreker det giftige og sykelige. ”Grelle gultoner forbindes i folkelig symbolikk med misunnelse og sjalusi”<sup>170</sup>, og baronens sjalusi overfor alle som har vokst opp med lys og glede kommer også til uttrykk gjennom svovelen han slipper ut. Han har i tillegg et intenst ønske om å drepe sola, som representerer

---

<sup>168</sup> Asbjørnsen og Moe.

<sup>169</sup> Biedermann, 1992, s. 145.

<sup>170</sup> Biedermann, 1992, s. 145.



den glade, muntre og rene gulfargen. Denne for eventyrene upassende og uventede fargesymbolikken blir derfor ekstra effektiv når det gjelder å fange lesernes oppmerksomhet og understreke tematikken.

## **7. Metaperspektiv**

Metaperspektivet er også svært fremtredende i *Soldreperen*; tvillingene er hele tiden bevisste på at de er i et eventyr, og de kommenterer det stadig vekk med utsagn av typen "[d]ette er jo bare et eventyr, og i eventyrene vinner heltene alltid". (s. 41) Det leder også over i et slags metaperspektiv når farmoren til Ara setter seg for å skrive ned historien "før den går i glemmeboka" (s. 171) og Mega sier til tvillingene, som gjerne vil bli igjen i landet til baronen er bekjempet, at de heller "kan lese om det i gamle eventyrbøker" (s. 174) når de kommer hjem. Også dragen kommer med et lignende utsagn når han sier "[h]usk å se dere for og tenke dere om. Det er to viktige leveregler i eventyret". (s. 37) De sistnevnte eksemplene er feil i forhold til at ingen eventyr ble nedskrevet i middelalderen, og at ingen eventyrfigurer verken ser seg for eller tenker seg om; de bare handler ut fra det handlingsmønsteret som hører til deres rolle. Men disse kommentarene tydeliggjør likevel at historien er et slags eventyr, samtidig som de understreker at dette er et eventyr på nye vilkår.

## **8. Dagens samfunn**

Det er mange referanser til dagens samfunn i *Soldreperen*. Ara sier "vi vet at dere kommer fra en verden fylt av varme, solidaritet og kjærlighet til medmennesker", mens tvillingene svarer at "mesteparten av menneskene i vår verden lever i sult og nød, [...] vi har grusomme terrorister som kaller seg presidenter [...] og maktsyke gærninger som har verre ødeleggelsesmaskiner enn den baronen deres har." (s. 40) Referansene blir enda tydeligere når forurensningsproblemer, og da spesielt 80-tallets sterke fokus på sur nedbør trekkes inn: "Hun tenkte på det hun hadde lært i naturfag om skadevirkningene av de store industriutslippene fra England og Ruhr-distriktene i Tyskland, som drev med vinden til hennes eget land. Der ble det til sur nedbør som drepte innsjøer og fisk i store mengder." Hvilke konsekvenser det har for mennesker vet hun ikke, "[m]en det var det nok". (s. 169) Det er også lagt inn noen andre faktaopplysninger i teksten, som at piler ikke kan skytes rett opp og at atombombene lages av splittede atomer. All informasjonen stemmer riktignok ikke helt, men det er uansett et klart brudd med eventyrgenren.

Solidaritet er også et sentralt motiv i *Soldreperen*<sup>171</sup>, og det er tydelig et ønske fra forfatterens side å vise at det er viktig å kunne gjøre gode gjerninger uten å forvente å få noe tilbake. Farmoren til Ara er direkte hånlig når tvillingene i begynnelsen av historien synes at oppdraget virker for skummelt og vil dra hjem. Solidaritet sto veldig sentralt i samfunnet da boken kom ut, og var et viktig honnørord for grasrotbevegelsen. Det er derfor ganske sjokkerende at innbyggerne ikke deler det *de* har med tvillingene, når de sender dem ut for å bekjempe baronen: ”Vi kan dessverre ikke by dere mat eller vann. [...] Det vesle vi har trenger vi for å opprettholde våre egne liv.” (s. 43)

Det er også sterkt fokus på feminisme i teksten.<sup>172</sup> Det er blant annet Lena som fungerer som lederen av tvillingparet, i landsbyen har både farmoren og Ara fremtredende roller, og ved det avgjørende slaget mot baronen er det Lena og Ara som har styringen. Betegnende nok har Lena på seg en t-skjorte hvor det står ’Jenter er dynamitt’. Samtidig som de er tøffe og flinke, er de snille og omtenkssomme, og de har faktisk en del fellestrekk med jenteheltene i folkeeventyrene samtidig som de er vesentlig mer moderne.

Mange av de sentrale motivene er med andre ord ikke sublimert, slik de er i eventyrene, og dette er antagelig det største og klareste bruddet med eventyreren. *Soldreperen* er derfor mer konkret og realistisk preget enn eventyrene, og dermed mer kompleks og mindre klar og tydelig. Det ene må nødvendigvis gå på bekostning av det andre.

## 6.2 Brudd med eventyreren i *Landet utanför*

### 1. Bruksgjenstander og dagligdagse gjøremål

Det er sjelden bruksgjenstander og dagligdagse gjøremål nevnes uten grunn i eventyrene, men i *Landet utanför* nevnes det ved flere anledninger. ”Själv slog kungen sig ner på den andra kudden. Han sträckte ut benen, sparkade av sig skorna, betraktade intresserat tåspetsarna.” (s. 111) Og mat omtales heller ikke på samme sparsomme måten som i eventyrene: ”Kungen beställde in fasan med sås och vinbärgelé. Och dessutom en stor karaff cider. [...] En rad hovmän rullade in i rummet med små bord där alla sorters läckerheter var uppdukade. Kungen [...] hjälpte till att flytta ner alltihop på golvet.” (s. 118) Det er hovedsaklig hos den unge kongen at det forekommer dagligdagse objekter, mat og gjøremål, og disse spiller en marginal rolle for plotet og fremdriften. Men dette avvikende trekket bidrar samtidig til å fremstille den unge kongen som en moderne eventyrfigur, og det kontrasterer ham mot den gamle kongen

---

<sup>171</sup> Se for eksempel s. 42 og 145.

som er eneveldig og mer lik de tradisjonelle eventyrkongene. Prinsessen er venstrehendt og nærsynt og mener, i likhet med den unge kongen, at man må være åpen for alle muligheter. Hun har sterke meninger om at man må tørre å stå for egne meninger og valg, og vil for eksempel ikke velge for den unge kongen om han skal være konge i sitt eget land eller i fantasilandet. Hun er kanskje den i historien som er minst låst fast i en rolle. Hun godtar ikke ukritisk at noe er sant eller ikke; hun må først resonnerer over saken, før hun kan stå for den, og hun sier ikke ja til å gifte seg bare fordi det ligger til hennes rolle i fortellingen. Denne moderniseringen av heltetyper er helt nødvendig, noe både Zipes, Svensen, Holmberg og Toijer-Nilsson har vært inne på.<sup>173</sup>

## **2. Ironisering og karnevalisme**

Det er også utpreget bruk av ironi i *Landet utanför*, spesielt i forbindelse med den gamle kongen. Det er enkelte nokså lange ironiske avsnitt, (for eksempel s. 68f og 81), men også kortere kommentarer som når en uvesentlig kommentar fra kongen utløser stor begeistring: ”Jovisst! Ny applåd. – Skarpsinnigt, Ers Majestät!” (s. 71) Det går stadig litt rundt for kongen, og på et tidspunkt står han og fingrer med festeskruen på globusen, mens han funderer på hva som ventes av ham, så den settes i så kraftig bevegelse at den løsner, faller i gulvet og triller over hele salen og ned trappene, med hoffgeografen etter. Det topper seg når kongen fremskynder henrettelsen av den oppdagelsesreisende fordi han ikke får vite hvilken farge menneskene i Landet har i fjeset: Han ”var den ende som kunde behärska sig. [...] Han brusade inte upp. Tvärtom gav han ännu ett prov på sitt nästan övernaturliga saktmod, [...] och befallde stillsamt att avrättningen skulle ske redan vid midnatt.” (s. 75f) Det er tydelig at han blir sint og at han straffer den oppdagelsesreisende ved å fremskynde halshuggingen, selv om han får det til å høres ut som det utelukkende er av hensyn til dennes ve og vel. I det hele tatt er det meste rundt den gamle kongen, hans hoff og hans politikk ironisk og parodisk.

Senere i historien er den unge kongen noe tvilende til at det var prinsessen som slapp den oppdagelsesreisende ut av fengselet: ”Hon hade haft glasögon sade han ju, men prinsessor bär sällan glasögon. Det kan nästan inte förekomma. Då skulle folk kunna tro att hon hade fel på ögonen, och kungliga personer måste framstå som ofelbara.” (s. 27) Ironi og karnevalistiske trekk er ikke nytt i forhold til eventyrgenre, spesielt ikke når det gjelder rike, mektige og kongelige, jevnfør Bakhtins forskning på karnevalismens og groteskens

---

<sup>172</sup> Se for eksempel s. 36, 97 og 139.

<sup>173</sup> Se punkt 2.1-2.3.

påvirkning i middelalderens litteratur, der de betegner humorens og de små og svakes seier.<sup>174</sup> Men det er likevel brukt på en helt annen måte i *Landet utanför*. Det er blant annet lengre sekvenser, flere adjektiver og mer utbroderende stil. Dette forekommer til gjengjeld svært ofte på denne måten i den fantastiske litteraturen.

### **3. Intertekstualitet**

Også *Landet utanför* er til en viss grad preget av intertekstualitet, blant annet med ”Snøhvit” og ”Tornerose”. Når prinsessen går alene i skogen og blir redd, står det: ”Fladdret i buskarna blev plötsligt skrämmande. Fåglarna tystnade. [...] Hon ilade fram utan att våga se sig omkring. Hjärtat flög upp i halsgropen. [...] Besinningslöst störtade hon genom skogen.” (s. 178) Denne passasjen minner tydelig om passasjen der Snøhvit er ute i skogen alene: ”Nun war das arme Kind in dem großen Wald mutterselig allein, und ward ihm so angst, daß es alle Blätter an den Bäumen ansah und nicht wußte, wie es sich helfen sollte. Da fing es an zu laufen und lief über die spitzen Steine und durch die Dornen”<sup>175</sup>. Til ”Tornerose” er det bare en liten henvisning i det det står at ”dröjde hon sig kvar i denna trakt hotade en evig törnrosasömn – men ingen prins”. (s. 186)

Passasjen der den unge kongen og den oppdagelsesreisende bytter identitet kan sees som en parallell til *The Prince and the Pauper* av Mark Twain fra 1882, der prinsen og en fattiggutt bytter identitet for en periode, med diverse komplikasjoner. Det er muligens også en liten referanse til ”Ånden i flasken” når den oppdagelsesreisende forklarer for prinsessen at han hele tiden hadde ventet og gledet seg til at hun og kongen skulle komme tilbake, han hadde ”därför tänkt ställa till med en liten fest för dem. Och den festen skulle ha slutat med att de tre tillsammans tände eldträdet.” (s. 219) I stedet ender han med å dømme kongen til døden. Dette minner litt om når gutten slipper ånden ut av flasken. Enda ånden i lange tider har sittet i flasken og gledet seg til å slippe ut, er det første han sier: ”Weißt du, rief er mit einer fürchterlichen Stimme, was dein Lohn dafür ist, daß du mich herausgelassen hast? [...] [D]en Hals muß ich dir dafür brechen”<sup>176</sup>.

Det er også en parallell til *Lycksalighetens ö* av den svenske romantikeren P.D.A. Atterbom i *Landet utanför*, bare tilpasset dagens lesere. Helten Astolf reiser i tid og rom, men han ser sitt liv og tomme heltenavn som utilstrekkelig, og ville for hvilken som helst pris

---

<sup>174</sup> Jevnför punkt 2.2.

<sup>175</sup> Brüder Grimm, *Kinder- und Hausmärchen*, band I, 2003, s. 270. I *Samlede eventyr I*, 2001, s. 206 står det: ”hun var så redd, så redd; bladene på trærne skremte henne, og hun visste ikke hvor hun skulle gå. Til slutt begynte hun å løpe, og hun sprang over spisse stener og gjennom tornekratt”.

byttet virkeligheten mot ”drömbildsvärldens” og ”diktens evigt sommargröna ö”<sup>177</sup>. I motsetning til Astolf velger ikke prinsessen og den unge kongen å følge med til fantasilandet når de kutter broforbindelsen: ”För henne var det nämligen självklart att de måste återvända. Först skulle de befria det okända landet utan en tanke på att själva få följa med. Sedan ville hon tillbaka till sitt jordeliv som skulle bli så mycket rikare nu.” (s. 47) Som jeg viste under punkt 5.2.3 er det også en henvisning til *Fågel Blå* av Atterbom gjennom blåstrupen som viser både den oppdagelsesreisende og den unge kongen veien til Landet.

Som blant annet Zipes og Svensen skriver, går forfattere av eventyr for barn i dialog med de klassiske eventyrene og annen tidligere litteratur, og de blander tradisjonelle elementer med nytt materiale. Slik blir de moderne eventyrene en egen genre som skiller seg fra de klassiske.

#### **4. Belønning, straff og åpen slutt**

Som jeg har skrevet tidligere, er det i eventyrene ekstreme former for belønning og straff, mens det i den fantastiske litteraturen generelt kan virke som om både belønning og straff er utelatt. Jeg har også belyst hvordan og hvorfor den moderne barnelitteraturen ofte har åpen slutt.<sup>178</sup> I *Landet utanför* er det ikke utlovet noen belønning verken til prinsessen eller den unge kongen, det er tvert imot de selv som søker ut på oppdraget av eget initiativ, uten at noen har bedt dem om det. Dette er i seg selv ulikt eventyrene, der eventyrheltene aldri drar ut av egen vilje eller oppdagelseslyst. Prinsessen drar fra slottet uten å si fra til noen, og den unge kongen må dra av gårde forkledd som den oppdagelsesreisende for i det hele tatt å få det til. Det er drømmen om det ukjente, uberørte og eksotiske som driver dem, samt vissheten om at Landet, som er et visjons- og drømmeland, må befris. Dette er, som Swinfen påpeker<sup>179</sup>, en type parallelt univers som er svært vanlig i fantastisk litteratur.

Både den oppdagelsesreisende og den unge kongen blir kastet i fengsel og dømt til døden, men denne straffen er likevel svært annerledes enn i folkeeventyrene. Den førstnevnte blir straffet fordi han vet noe som ingen andre vet og heller ikke forstår, og han blir dømt til døden i håp om å bli kvitt problemet. Den andre blir dømt til døden av den oppdagelsesreisende av samme grunn, men dette er fordi rollespillet deres utarter. Det er i tillegg en enkel måte å få byttet identitetene tilbake, og det var aldri meningen å gjennomføre

---

<sup>176</sup> Brüder Grimm, *Kinder- und Hausmärchen*, band II, 2003, s. 80. I *Samlede eventyr II*, 2001, s. 38 står det ”Vet du hva lønnen er for at du har sluppet meg ut? [...] [D]et skal koste deg hals og krave”.

<sup>177</sup> P.D.A Atterbom, *Lycksalighetens ö*, 1927.

<sup>178</sup> Se punkt 2.1-2.3 og punkt 6.1;5.

<sup>179</sup> Se punkt 2.2.

straffen. Det er altså ikke snakk om straff for å ikke lykkes i å gjennomføre en oppgave eller løse en gåte.

Når det gjelder slutten, er den, som i eventyrene, lukket i den første versjonen av historien. Prinsessen og den unge kongen kommer frem til Landet, ser til at broen blir ødelagt og skynder seg hjem hånd i hånd. Oppdraget er utført, de skal hjem og befri den oppdagelsesreisende fra kongestillingen, og man kan anta at de lever lykkelig til sine dagers ende. Men i den andre versjonen er slutten problematisert; den oppdagelsesreisende drar mot Landet, for som han sier: ”Du ska komma ihåg att det långtifrån är säkert att ni har hittat samma land som jag. Det beror alldeles på vad man söker efter, och det vet man ju inte alltid ens själv.” (s. 222) Prinsessen og den unge kongen drar sammen tilbake til den unge kongens land, men hun har ikke svart på om hun vil gifte seg med ham, og vi får heller ikke vite om den oppdagelsesreisende noen gang kommer tilbake, så de får tent ildtreet igjen. Slutten blir stående åpen for tolkning og fundering akkurat som i den moderne barnelitteraturen, jevnfør punkt 2.2.

## **5. Metaperspektiv**

Historien i *Landet utanför* er klar og kronologisk. Men likevel kommer det frem metakommentarer fra fortelleren, som for eksempel: ”Underligt nog blev hon inte förvånad” (s. 181), og ”hon [...] borde ha blivit mycket trött”. (s. 179) Eventyrheltene blir heller ikke forbauset eller trøtte og slitne, men det er underforstått og innebygget i genren; det opplyses ikke eksplisitt at de burde ha blitt det. Disse metakommentarene ligger derfor på et annet plan enn resten av historien, og således vises flere lag samtidig. Historien blir mer kompleks, men dette er et vanlig trekk i fantastisk litteratur, i motsetning til eventyrene som gjennomført kun viser ett lag av historien av gangen.

Det finnes også et metaperspektiv når den oppdagelsesreisende, alias kongen, mekanisk følger sin rolle og dømmer den unge kongen til døden, samtidig som han er klar over at han er fanget i en rolle og egentlig fremsier dødsdommen mot sin egen vilje. Dette reflekterer han over både mens han er konge, og etterpå når han igjen er oppdagelsesreisende. Som han sier til prinsessen: ”Verkligheten hade förvandlats till ett skådespel som han visserligen varit med om att skapa och nu måste deltaga i, men inte själv fick regissera. [...] [H]an hade hela tiden spelat sin roll som på befallning. Den var en gång för alla given, och han kunde inte ändra i den.” (s. 220) Ettersom han reflekterer over dette, er han ikke helt isolert i forhold til seg selv slik eventyrfigurene er, selv om han følger det handlingsmønsteret

som er forutbestemt for ham. Disse metakommentarene gjør at flere sider av figurenes personligheter kommer frem, og dette samsvarer med det faktum at det indre planet er langt viktigere og mer fremtredende i den moderne litteraturen enn i eventyrene.

## **6. Følelser, fantasi og drømmer**

Til å begynne med er prinsessen svært anonym og uanselig; hun kan gå hvor hun vil uten å bli lagt merke til og til forskjell fra eventyrprinsessene er hun ikke spesielt pen. I tillegg er hun både venstrehendt og nærsynt, noe foreldrene synes er forkastelig: ”Det där var bara min yngsta dotter, men hon är både närsynt och vänsterhänt [...] så hon är ingenting att bry sig om.” (s. 50) I likhet med fantasy-heltene utvikler hun seg gjennom prøvelser, angst og ensomhet på sin ferd gjennom skogen fra en noe umoden og utilpass anti-helt til en modig og besluttsom heltefigur. Hun er mange ganger både redd og fortvilet, som i skogen når ”hon helt plötsligt [drabbades] av övergivenhetskänslor, så outhärdligt starka att hon måste stanna. Hon trodde hon skulle kvävas. Hon kom inte längre.” (s. 41) Likevel kommer hun seg videre og handler slik det er nødvendig for å lykkes.

Prinsessen har mange følelser og reflekterer mye, spesielt over hvor feil hun synes alt er i hennes eget land og familie; det er de gale verdiene som råder, og fantasien og drømmene er fortrenget. Og nettopp viktigheten av fantasi og drømmer er et sentralt motiv i *Landet utanför*: ”Mot byråkratins förstelnade former i den gamle kungens gestalt ställer hon som Atterbom fantasins livsnödvändiga och frigörande kraft.”<sup>180</sup> Landet eksisterte i utgangspunktet på havets dyp, og der ble menneskenes drømmer bevart og foredlet, men når ”Landet uppnått en andlig utveckling som närmade sig den himmelska, skulle det [...] sakta resa sig ur havet [...] [och] stiga vidare tills det nådde den nivå där nya himlar bildades.” (s. 194) Derfor var det skjebnesvangert at det ble festet til jorden med en hengebro. Menneskenes drømmer ville tvinges til ”att stanna vid ytan [...] [P]å så vis skulle de dessutom varken nå framåt eller bakåt i tiden” (s. 195); menneskenes mulighet for fantasi og drømmer ville bli ødelagt for alltid. Landet utanför kartan, sagolandet, o-landet [...] blir en symbol för den borträngda sanningshalvan: fantasilivet och känslan. Utan den blir livet ofullständigt.<sup>181</sup>

Følelser, fantasi og drømmer gjør at spenningen ikke bare beveger seg på et ytre plan som i eventyrene, men også på et indre plan. Både den korte og den lange versjonen er lengre enn eventyrene, noe som i seg selv gjør at det er vanskelig å holde spenningen kun på et ytre plan. Men det skyldes også, som jeg har vært inne på tidligere, at eventyrenes ontologi har

---

<sup>180</sup> Nettervik, 1987.

forandret seg i takt med at menneskene har endret seg, spesielt i forhold til vår tids manglende tro på magi og under, men også samfunnsendringene generelt.<sup>182</sup>

Som Toijer-Nilsson påpeker er forvandlinger og identitetsbytter urgamle temaer i litteraturen og mytologien, og i *Landet utanför* er det en ganske lang passasje, i begge versjonene, hvor den unge kongen og den oppdagelsesreisende bytter identitet. De står foran speilet midt på natten, og ”där i spegelglaset såg han nu sig själv i kungens kläder, och kungen i sina. Det var en så förvirrande syn, att han kippade efter andan och ett ögonblick hade svårt att skilja den ene från den andre” og ”rösterna kom som i drömmen, svävande, och det var omöjligt att avgöra vems som var vems”. (s. 158 og 159) Den fantastiske litteraturen har tatt opp arven med forvandlinger og identitetsbytter, men selv om dette er gamle motiver, er de modernisert og mer utbrodert og nøyere beskrevet enn i folkediktingen. Det er på denne måten Gripe har brukt det i *Landet utanför*, og altså ikke som i folkeeventyrene.

I Gripes bøker føres det sjelden direkte kamp mellom gode og onde makter, slik det ofte er i eventyr og fantastiske fortellinger. Det er heller snakk om forsoning, som i *Landet utanför* hvor det dreier seg om en forsoning mellom det metafysiske og det jordiske, uten at de to størrelsene smelter sammen. Det drømmepregede kommer tydelig frem i fortellingen, spesielt i prinsessens møte med edderkoppens øyekrone på hodet. Men også gjennom identitetsbyttet, tankene til den oppdagelsesreisende når han sitter i fengselet og små hentydninger her og der. Drøm og fantasi er også svært viktig i fantastisk litteratur, jevnfør punkt 2.1-2.3, og dette bryter tydelig med det plastiske og klare som Lüthi understreker når det gjelder eventyrene.

## **7. Samfunnskritikk**

Gjennom den gamle kongens samtaler med råd og vitenskapsmenn og gjennom den unge kongens samtaler med den oppdagelsesreisende kommer det tydelig frem to svært forskjellige holdninger til mennesker, verdisyn, problemløsning og livet generelt. Den gamle kongen velger hele tiden letteste løsning; han er tilhenger av dødsstraff, og for å slippe å ta nærmere stilling til Landets eksistens og muligheter, vil han henrette den eneste som har sett det. I tillegg går han til krig mot det for sikkerhets skyld. Hele kongefamilien, unntatt prinsessen selvfølgelig, er kun opptatt av ytre og materialistiske ting, og tar avstand fra fantasi, drømmer og selvstendig tenking. Dette er noe kongen aktivt motarbeider. Dronningen er mest opptatt av klær, manekengoppvisninger og lignende, og den gamle kongen vil helst eie, besitte, styre

---

<sup>181</sup> Toijer-Nilsson, 1981, s. 149.



og kontrollere alt, deriblant Landet. Han er svært stolt av å ha utformet det geniale slagordet 'heja den som vinner' "[f]ör att inte [...] på förhand utmärka någon som tänkbar vinnare, och därmed kanske förgäves spilla den kungliga nåden på en ovärdig. [...] Det vittnade om en sann demokratisk ståndpunkt, rättvis, omutlig [och] opartisk." Dette preger hele folket ettersom "man fick lära sig att alltid satsa på vinnaren. Från första stund!" (s. 83) Og kongens diskusjoner med rådet ligner eviglange samtaler uten innhold:

- Vad menar du egentligen med "dum" i detta fall? Och "enfaldig"? Du måste motivera ditt påstående! – Ett sagoland är väl alltid ett o-land? – Är du inte inne på värderingar nu? – Men det ligger väl i sakens natur? – "Sakens natur"? Vad menar du med natur? – Och "barnslig"? En sak behöver väl inte vara dum för att den är barnslig? [...] Det var en ordväxling som aldrig höll på att ta slut, och som egentligen inte handlade om någonting, fast det lät så. (s. 81)

Den unge kongen er helt motsatt av den gamle<sup>183</sup>; han har ingen meningsløse samtaler med råd og vitenskapsmenn, men prøver i stedet å forstå verden og menneskene. Han mener at "[v]i ser fiender överallt, vi hatar och bekämpar varann, det är ett evigt krigande. Men i själva verket undrar jag om det inte är något inom oss själva som vi hatar." (s. 123) Denne måten å tenke på, står i sterk kontrast til den gamle kongens, for eksempel når han mister brillene sine i gulvet og ingen plukker dem opp for ham: "En klar försummelse. Eller borde man kanske till och med se ännu strängare på saken? Och vem skulle i så fall anses mest skyldig? [...] Kunde det i något fall bli tal om förmildrande omständigheter? Knappast. Men det var en kinkig fråga." (s. 65) Herunder ligger mye samfunnskritikk, spesielt i alt som har med den gamle kongen å gjøre. Den gamle, 'snille' kongen er den farlige, ettersom det er vanskelig å 'ta ham' for det han gjør. Den unge kongen derimot, som er fryktet for sitt voldsomme temperament, er åpen for ulike muligheter og tolerant i forhold til at ikke alle er like. Når den oppdagelsesreisende spør ham om han tror at to pluss to er fire, svarer kongen at "han visserligen måste kalkylera med både det ena och det andra, men han var mycket öppen för andra lösningar". (s. 123) Ildtreet har han "låtitt uppföra som protest. De[t] skulle symbolisera livets träd som brann i helig vrede över världens dumhet och ondska. Det var en eld som aldrig fick slockna." (s. 106) Eldre lesere vil nok skjønne mer av samfunnskritikken enn de yngre, men noe tror jeg alle får med seg uavhengig av alder og innsikt.

I tråd med eventyrenes stil, settes to ytterligheter opp mot hverandre og det tydeliggjør de to kongenes motstridende politiske retninger. Det får leserne til å identifisere seg med prinsessen og den unge kongen og ta stilling til hvilken filosofi som er best, samtidig som det får dem til å stille spørsmål ved seg selv og sitt eget samfunn. De lange samtalene og

---

<sup>182</sup> Se spesielt punkt 2.2 og 2.3.

refleksjonene bryter klart med eventyrgenres knappe og kompakte stil, men de får frem mange viktige temaer og holdninger som ytringsfrihet, trykkefrihet, åpenhet og toleranse overfor andre folkeslag og kulturer, dødsstraff, politiske styreformers og enkeltindividets frihet og rettigheter. Disse temaene er sublimert i mye større grad enn i *Soldreperen*, og det gir historien større preg av tidløshet og allmenngyldighet, og mindre særpreg av samtiden. Uten at det er påfallende, er det svært tidsriktig at *Landet utanför* har kvinnelig helt, med en noe sekundær mannlig helt ved siden av, noe som understrekes ytterligere av henvisningene til eventyret om ”Snøhvit”.

Noe som bryter med både eventyr og fantastiske fortellinger, er at historien fortelles i to versjoner; først en kort variant og så en lang. Den første ligger nærmere eventyreren, hovedsaklig fordi den er kortere og dermed mangler mange av de lange samtaler og tankerekken. Denne heter ’Sagan om Landet utanför som den berättades för mig när jag var barn’, mens den andre heter ’Sagan om Landet utanför som den berättades för mig tjugo år senare, når jag själv visste mer, men ville veta ännu mera’. Dette er et av mange elementer som befester *Landet utanför* som en fornyelse av eventyreren.

Som jeg nå har vist i punktene 6.1 og 6.2, er det en del interessante brudd med eventyreren i både *Soldreperen* og *Landet utanför*. Jeg har allerede vært inne på hvordan og hvorfor forfatterne har valgt å bryte med eventyreren, og dette vil jeg utdype ytterligere under punkt 7, som jeg har valgt å sette inn under del III. Dette har jeg gjort fordi det hører naturlig sammen med det sammenfattende perspektivet jeg ønsker å få frem i den avsluttende delen.

---

<sup>183</sup> Se for eksempel *Landet utanför* s. 121.

## DEL III: Avsluttende del

### 7. Hvordan og hvorfor forfatterne har brukt eventyrgenren

Jeg har vist at det er mange likheter med eventyrgenren i både *Soldreperen* og *Landet utanför*, men at det også er en del forskjeller. Mange av disse forskjellene gjør at historiene får mer kompliserte bilder og mindre tydelig struktur og de taper slik i klarhet i forhold til eventyrene, men det har en tydelig funksjon i forhold til å formidle forfatternes budskap. Dette er et viktig poeng, ettersom begge bøkene har tydelige elementer av kultur- og verdikritikk.

Bruddene i *Soldreperen* har jeg delt inn i åtte punkter, hvor alle er viktige for å forstå hvordan historien skiller seg fra de klassiske eventyrene. Det siste punktet, om referanser til dagens samfunn samt punktet om åpen slutt, er likevel de viktigste og klareste bruddene. Det er mye sterkere innslag av realisme i boka enn i eventyrene, og forfatterne bruker eventyrstilen for å få sagt noe om samtiden. De utnytter genren for å få frem et tydelig budskap om viktige temaer til barn som egentlig er for små til å takle dem. For å kunne formidle dette skumle og vanskelige på en måte som gjør at barna kan tørre å ta det inn over seg, ufarliggjør de det gjennom visse eventyrgrep og i eventyrenes form. Boka er beregnet for barn i 9-12-årsalderen og de kjenner godt til eventyrgenren og vet at selv om handlingen bygger seg opp mot en skummel kamp, ender det alltid bra for helten. Denne vissheten om at det kommer til å gå bra er ekstra viktig, ettersom det skumle og farlige i historien ligner mye mer på virkeligheten og vår verden enn det gjør i de tradisjonelle eventyrene.

Da boka kom ut var det veldig sterkt fokus på frykt for atomvåpen, verdenskrig og naturkatastrofe, og forfatterne prøver å gjøre møtet med risikosamfunnet og den skremmende, moderne virkeligheten mulig for barn gjennom en eventyrforkledning. Motivene er ikke sublimert i særlig grad, og som motvekt til dette er handlingen lagt opp så den kan minne om en lek der alt kan skje. Dette underbygges ytterligere av navnetull. *Soldreperen* formidler ikke bare et moralsk budskap, i det gode versus det onde, den har også et politisk budskap, og det samfunnskritiske virker overordnet i fortellingen. Samtidig moderniserer Newth<sup>184</sup> eventyrformen slik at den blir vedkommende og relevant for moderne barn og problemstillinger.

De viktigste bruddene med eventyrgenren i *Landet utanför* har jeg delt inn i sju punkter. Dette er brudd som er viktige i forhold til å forstå hvordan historien fremstår som et moderne eventyr. Bruddene er av betydning for budskapet om toleranse, et inkluderende og rettferdig samfunn og viktigheten av fantasi og drømmer. Det eneste som er fremhevet i

---

<sup>184</sup> Med Newth mener jeg fra nå forfatterparet Mette og Philip Newth.

historien gjennom den røde fargen, er ildtreet på 'Den Heliga Vredens Torg' – ”livets tråd som brann i helig vrede över världens dumhet och ondska”, og som Toijer-Nilsson påpeker, er den fantastiske fortellingen et virksomt medium for å bekjempe materialisme og skeptisisme. De største og viktigste bruddene er likevel de to siste punktene om samfunnskritikk og følelser, fantasi og drømmer, samt den åpne slutten. Avstandene i verden er blitt mye kortere, hele kloden er 'oppdaget' og avmerket på kart, og vi har alle verdensproblemene mye tettere innpå oss enn noen gang tidligere. De klassiske eventyrene har ikke rom for disse sidene av dagens samfunn. Samtidig kan fantasi og drømmer av og til bli tilsidesatt i et materialistisk og kapitalistisk samfunn som har alt og har muligheten til å skaffe seg alt. Gripe skaper gjennom denne historien et moderne eventyr som kan ta opp disse samfunnskritiske og politiske problemene; *Landet utanför* har derfor innslag av realisme i større grad enn eventyrene.

Samtidig har Gripe en interessant navnefilosofi som går igjen i mange av bøkene hennes, som i hovedsak går ut på at et navn kan passe eller være feil for en person. Som prinsessen sier i *Landet utanför*: ”Helst borde man också ha rätt att vara namnlös, ansåg hon, tills man själv finner sitt namn. Namn är ingenting att lättvindigt skänka hit och dit.”<sup>185</sup> Denne navnefilosofien knyttes hovedsaklig til prinsessen, men

faktum är att det inte finns ett enda egennamn i hela boken. Detta är det tydligaste tecknet på att *Landet utanför* går in i sagans mönster med dess fasta roller: kung och drottning, prinsessa och farande sven, hjälpare i djurgestalt. [...] Alla har sin rätta plats och rubbas inte. Endast tre av gestalterna i boken utvecklas, det är de som har sett sagolandet. [...] Och det är endast dessa tre som kan påverka världen med fantasins och känslans hjälp.<sup>186</sup>

Nikolajeva er opptatt av det postmoderne aspektet i den fantastiske litteraturen, noe som innebærer spørsmålene om hva virkeligheten er, hvorvidt det finnes mer enn én sannhet og om vi egentlig kan vite noe med sikkerhet. I denne forbindelse påpeker hun hvordan det er vanlig i fantastiske fortellinger at det finnes minst to mulige fortolkninger av hendelsene, noe jeg har vært inne på tidligere i avhandlingen i forbindelse med Lindgren.<sup>187</sup> Denne uvissheten viser seg også i *Landet utanför* i forhold til hva som er fantasi og hva som er virkelighet når det gjelder Landet. Er fantasilandet virkelig, og går prinsessen og den unge kongen faktisk gjennom en skog til et annet land og befrir det, eller er det en reise i deres indre? I *Eventyrleksikon* står det at skogen kan ”tolkes som det [...] ubevidste, som jeg’et må igennem for at finde sig selv og blive et helt menneske, hvad adskillige myter, sagn og eventyr netop handler om”, og at ”[v]ed overgangsfasen i puberteten skal eventyrets såvel kvindelige som

---

<sup>185</sup> Gripe, 1987, s. 88.

<sup>186</sup> Ying Toijer-Nilsson, *Skuggornas förtrogna om Maria Gripe*, 2000, s. 100.

<sup>187</sup> Se punkt 2.3.

mandlige hovedperson ofte forcere en skov, hvor de møder væsner, der enten fremstår som hjælpere eller som modstandere”.<sup>188</sup> Dette kommer til syne i boken gjennom flere henvisninger til Landet som noe subjektivt, som for eksempel: ”Du ska komma ihåg att det långtifrån är säkert att ni har hittat samma land som jag. Det beror alldeles på vad man söker efter, och det vet man ju inte alltid ens själv.” (s. 222) Siden det poengteres at ikke alle har samme fantasiland, kan det like godt være at de leter etter fantasilandet inni seg selv, og dermed eksisterer muligheten for minst to fortolkninger som Nikolajeva er inne på. Dette har Gripe vært inne på selv også: ”Uttryckligen förklarar hon, att Landet utanför, sagolandet [...] egentligen borde kallas landet innanför; varje fantasifull människa har det i sitt inre.”<sup>189</sup> Newth prøver også å skape en slik dobbelthet i slutten av *Soldreperen*: ”Jeg vet ikke om jeg er glad eller trist... ..eller om det var drøm eller virkelighet. [...] [Klærne] var fulle av mose og kvist og kvas – omtrent slik klærne deres alltid så ut etter en tur i skogen. Men da luktet de aldri, aldri av svovel.” (s. 192) De prøver med andre ord å åpne for muligheten av at det hele bare var en drøm, i tråd med den fantastiske tradisjonen, men det er ikke like gjennomført.

Mange av bruddene er de samme i begge verkene, men Newth og Gripe har utnyttet dem svært forskjellig, noe som kommer tydelig frem i min analyse av bruddene under punkt 6.1 og 6.2. Gripe lykkes i mye større grad i å sublimerer motivene, og det plastiske og klare som Lüthi fremhever som typisk for folkeeventyrene, er mye mer til stede og ivaretatt i *Landet utanför*. Som Lüthi skriver, danner sublimering og isolering sammen grunnlaget for eventyrenes mulighet til å omfatte alle sider av livet, og dermed være tidløse og universelle. Ut over dialoger og monologer bygger historien hovedsaklig på ren handling i motsetning til *Soldreperen* som er mer snirklete og utbroderende. Gripe har dessuten vært lojal mot eventyreren i mye større grad enn Newth, som virker som de ikke tar eventyrene helt på alvor. Noe som gjelder for begge bøkene er imidlertid at de deler noe Nikolajeva påpeker som vanlig i den fantastiske litteraturen, nemlig at det endelige målet for heltene ikke er ekteskap og tronbestigelse, men å oppnå modenhet og innsikt. Den unge kongen i *Landet utanför* har riktignok et kongerike allerede, og han gifter seg muligens med prinsessen, men det er å befri Landet, og ikke å gifte seg, som er målet for dem begge.

Metabevisstheten og det å se seg selv i en eventyrrolle kommer frem i begge bøkene, men også dette er benyttet på svært forskjellig måte: I *Soldreperen* er det mer useriøst, uhøytidelig og fleipete og tydelig brukt for å skape distanse, mens det i *Landet utanför* er brukt for å skape dybde. Begge deler kan sees som en moderne tendens i fantastisk litteratur, der fortellinger som svever mellom fantasi og virkelighet er karakteristisk. Begge bøkene er

---

<sup>188</sup> Høgh, 2002, s. 328 og 329.

budskapsorienterte med en klar verdimarkering, og forfatterne ønsker å formidle viktige politiske og medmenneskelige holdninger til barn. Gjennom å løfte motivene opp på et fantastisk nivå ved hjelp av eventyrgenren, blir det så fjernt at barna kan tørre å tenke på det, samtidig som det er så nært at de skjønner at det handler om dem selv. På liksom kan man tørre å konfrontere det skumle, for ingenting er farlig i fantasiens verden. Bøkene er likevel svært forskjellige i stilen. Gripe anvender mer psykologi, og det spiritualistiske og antimaterialistiske er mer fremtredende og stikker mye dypere i *Landet utanför*. Dette kan ha sammenheng med at Gripe hovedsaklig har skrevet for noe eldre barn, eller som hun selv sier det: ”Jag skriver varken för barn eller vuxna – men för människor”<sup>190</sup>, noe som gjør historiene hennes aktuelle også for voksne.

Et annet viktig brudd i begge historiene er den åpne slutten, som også er karakteristisk for de fantastiske fortellingene. En harmonisk og samlende slutt hvor alle problemer er løst passer ikke lenger inn i vårt moderne samfunn. Verden har gått så mye fremover etter den industrielle revolusjon, at den også har tatt visse tilbakesteg; fremtiden er uforutsigelig og usikkerhet er et godtatt element i hverdagen. Dette er nødt til å reflekteres i litteraturen, hvis den skal ha noen troverdighet og gjennomslagskraft, og det hører med til genren at det blir stående åpent om de magiske innslagene er hovedpersonenes drømmer eller om de faktisk fant sted. I vår del av verden har vi mistet den iboende troen på at det magiske kan skje, og denne tvilen om det faktisk finnes mer her i verden enn det vi kan forklare, må gjenspeile seg i litteraturen. Dette gjelder også barnelitteraturen, selv om barn i mye større grad enn voksne er åpne for det magiske og uforklarlige.

Holmberg har skrevet om Lindgren at hun har lyktes i å fornye eventyrgenren gjennom en tradisjonsbevisst videreutvikling, og dette mener jeg å ha vist gjennom mine analyser at er tilfelle for Gripe og Newth også. De har riktignok fornyet den på svært ulike måter, og Gripe har nok lyktes i å skape en mer varig fortelling med større overlevelsessevne enn Newth, men det er ikke særlig relevant i denne sammenhengen. Det viktige er å vise at eventyrgenren lar seg modernisere og kan brukes på høyst ulike måter. Som jeg har vist, er det mye som stemmer overens med eventyrgenren i de to bøkene. Samtidig bryter de med genren på omtrent de samme områdene: Områder som i stor grad faller overens med det som kjennetegner de moderne tendensene innen den mytisk-eventyrlige retningen. Det finnes utallige bøker innen den mytisk-eventyrlige retningen, som dermed har de samme genrepregene, og det går derfor kanskje an å hevde at funnene jeg har gjort i analysene gjelder for flere bøker enn de to jeg har analysert i denne avhandlingen.

---

<sup>189</sup> Toijer-Nilsson, 1981, s. 151.

## 8. Oppsummering

Jeg har i denne avhandlingen hatt fokus på eventyrene som kunstform, og da hovedsaklig den episke fortellermåten og den kunstneriske fremstillingsmåten. Ved å studere eventyrenes generelle form og stil, og dermed finne ut hva som er særegent for genren, ble det mulig å se hva som er karakteristisk for folkeeventyrene uavhengig av opprinnelsesland, språk og versjon. For å finne hva som kjennetegner eventyrene, har jeg hovedsaklig tatt utgangspunkt i Lüthis forskning på de europeiske folkeeventyrene, men jeg har også hatt nytte av å studere Ongs forskning på talespråklighetens psykodynamikk i primært talespråklige kulturer. Uansett hvor gamle eventyrene er, oppsto de i en muntlig kultur, og Ongs ni karakteristika bygger opp under og forklarer hvorfor eventyrene er utformet med den spesielle formen og stilen de har. Dette har derfor vært nyttig i forhold til å forstå utviklingen fra folkeeventyrene via kunsteventyrene til de moderne barnebøkene. Her har jeg også støttet meg til Klingbergs forskning på barne- og ungdomsbokens utvikling fra deres røtter i *Æsops fabler* og den indiske *Pañcatantra* til de litterære folkeeventyrene, kunsteventyrene og den moderne barne- og ungdomslitteraturen.

Jeg har arbeidet ut fra en tese om at moderne barnebokforfattere i stor grad benytter seg av eventyrgenren i sin diktning, spesielt innen mytisk-eventyrlig barnelitteratur, og at det er en sterk forbindelse mellom eventyr og fantastisk litteratur. Jeg mente det burde være mulig å vise at ihvertfall deler av den mytisk-eventyrlige barnelitteraturen kan sees på som moderne eventyr, og at det dermed eksisterer en moderne variant av eventyrene ved siden av de tradisjonelle. Men som jeg har vist, bruker ikke forfatterne innen denne nye genren eventyrgenren ukritisk og slavisk, men de fornyer den på hver sin måte, og med personlig vri.

For å kunne sammenligne og koble sammen disse i utgangspunktet ulike genrene, var det nødvendig å definere den mytisk-eventyrlige retningen innen fantastisk litteratur, og det var da naturlig å studere Svensens og Nikolajevas forskning på området. Dette dannet grunnlaget for å kunne si at både *Soldreperen* og *Landet utanför* uten tvil faller inn under begrepet mytisk-eventyrlig litteratur, enda de er svært forskjellige i stilen ved første øyekast. Det har vært forsket relativt lite på denne sammenhengen tidligere, og det kan skyldes noe både Holmberg og Zipes har vært inne på, nemlig at eventyrene har blitt forsket på svært ensidig. Det har vært fokus på at de er tidløse, universelle og har en iboende terapeutisk effekt som har en allmenn appell, mens det har vært et slags tabu å studere eventyrene i en sosiopolitisk kontekst, og derfor også deres forhold til samfunnet og samtiden. De har av en

---

<sup>190</sup> Fagerström, 1977, s. 7.

eller annen grunn blitt sett på som uforanderlige tekster fra de ble nedskrevet på 1800-tallet, uten tanke på de omforminger og omdiktninger de mest sannsynlig har vært gjenstand for gjennom skiftende tider, og som også ble foretatt da de under romantikken kom ut i trykt versjon. Zipes' forskning på eventyr-diskursen og angrepet på konservatismen i den traderingen som har vært virksom frem til moderne tid, har vært nyttig for å kunne se de to analyserte bøkene i et nytt lys. De viser vilje både til å bruke og til å omforme tradisjonen.

Gjennom å analysere *Soldreperen* og *Landet utanför* i forhold til Lüthis teorier, ble det tydelig at begge bøkene følger eventyrenes mønster på svært mange punkter. Som jeg har vært inne på, er de to bøkene nokså forskjellige i stilen, noe som delvis kan skyldes at de i er ment for litt forskjellige aldersgrupper. Men som jeg viser under punkt 6, skyldes det også at forfatterne har brukt eventyr-genren på ulike måter. Lüthi har studert et stort antall europeiske folkeeventyr, og ut fra sine studier har han kommet frem til visse karakteristika som gjelder for alle sammen. Som jeg har vist under punkt 3, har han beskrevet og eksemplifisert disse nøye i *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen*, hvor han har delt funnene inn i endimensjonalitet, dybdeløshet, abstrakt stil, isolering, Allverbundenheit, sublimering og allmenngyldighet. Den grundige gjennomgangen av *Soldreperen* og *Landet utanför* i forhold til disse punktene, ga meg en systematisk og oversiktlig analyse, som viser at begge bøkene på mange områder kan sies å være både endimensjonale og dybdeløse. Den abstrakte stilen er i høy grad tilstede, og det gjelder for både Allverbundenheit og isolering på flere plan også. Motivene er i større grad sublimerert i *Landet utanför* enn i *Soldreperen* og det gjør at den fremstår som mer tidløs og allmenngyldig, men det er absolutt gjort forsøk på sublimering i den sistnevnte også. Uansett er det så mange likheter i form og stil at det er fullt mulig å argumentere for at disse bøkene i høy grad bygger på eventyr-genren.

På den annen side samsvarer form og tematikk med grunndragene i den mytisk-eventyrlige retningen i den fantastiske litteraturen, slik blant annet Svensen og Nikolajeva definerer den. Som nevnt under punkt 2.2 dreier det seg om hovedpersonens heltmodige innsats i kamp mot onde makter i fremmede univers, gjerne parallelle univers som ligger nærmere primærvirkeligheten enn eventyruniverset, med magiske og overnaturlige hendelser som ikke overrasker noen. Vanskelige oppgaver må løses, samtidig som hovedpersonen opplever forfølgelse og andre farlige situasjoner, og det krever helteegenskaper som tapperhet, utholdenhet og snartenkthet. Prosessen er ofte knyttet til en reise eller vandring, og kulminerer ofte, men ikke alltid, i kamp. Her er det så grunnleggende likheter at både *Soldreperen* og *Landet utanför* må sies å høre til mytisk-eventyrlige litteratur.



Det er nettopp derfor det var spennende å studere sammenhengen mellom folkeeventyr og fantastisk litteratur nærmere, for å se om det går an å si at mytisk-eventyrlige barnebøker representerer en fornyelse og modernisering av eventyrgenren. Som Zipes har påpekt, har samfunnet, de sosiale rollene og den politiske situasjonen alltid spilt en stor rolle i eventyrene, og det gjør de fortsatt. Men de klassiske eventyrene rommer ikke muligheten for moderne krigføring, alvorlige økologiske<sup>191</sup> og økonomiske kriser og verdensomfattende politiske problemer. Det gjør derimot den fantastiske litteraturen, for som Toijer-Nilsson påpeker, inneholder den en sterk tro på innbilningskraftens betydning og fantasiens forløsende kraft, og er dermed egnet til å ta opp vanskelige temaer som blant annet atomkraft, miljøødeleggelser og materialisme på ufarlig grunn, nettopp slik det er tilfelle i *Soldreperen* og *Landet utanför*.

Da eventyrgenren begynte å inspirere fantastisk litteratur i Norden på 1960-tallet, ble funksjonene snudd på hodet slik at perspektiv, stil og motiver viser frem motsetningene i det moderne, kapitalistiske samfunnet, og de viser derfor barna andre mulige alternativer enn dem som eventyrene viser frem. Som jeg har vist tidligere, er det omtrent på de samme områdene at *Soldreperen* og *Landet utanför* bryter med eventyrgenren, og det er nettopp disse bruddene som samsvarer med den tendensen som har kommet i økende grad fra 60-tallet og frem til i dag. Samtidens problemer og etiske spørsmål bakes inn i eventyrgenren, slik det alltid er blitt gjort, og som Holmberg sier, er dette et uttrykk for at eventyrene på nytt har blitt ført inn i den historiske forandringsprosessen som stoppet opp da de ble nedtegnet på 1800-tallet.

Som blant annet Zipes og Toijer-Nilsson påpeker, har renessansen for magi og under igjen nådd moden alder, og konflikten mellom godhet og absolutt ondskap har blitt et vanlig tema i den fantastiske litteraturen. Men som både Holmberg og Johansen skriver, skilles en del av folkeeventyrenes ytterverden ut i en indre verden av tanker, drømmer og fantasier, ettersom troen på at det magiske virkelig kan skje så og si er borte i vår del av verden. Som analysene mine viser, står konflikten mellom godhet og ondskap sentralt og tydelig i *Soldreperen*, mens den i *Landet utanför* fungerer mer som et underliggende tema i historien ettersom den gamle kongen ikke er direkte ond. Ved å se på bruddene med eventyrgenren i de to bøkene, blir det tydelig hvorfor det er behov for moderne eventyr som kan ta opp dagens samfunnsmessige og sosiopolitiske problemer. Barna får med seg det skumle som skjer i verden, uten å ha forutsetninger for å forstå omfanget og konsekvensene av det, og nettopp derfor er det nødvendig med litteratur som kan ta opp problemer og mulige løsninger på barnas premisser. Som André Favat har påpekt, samsvarer både form og stil i eventyrene med barns måte å tenke på og deres måte å se verden på, og som jeg har vist tidligere i

---

<sup>191</sup> De hadde økologiske kriser tidligere også, men da av en helt annen art: Avlingene kunne slå feil et år, noe

avhandlingen er det ikke store forskjeller mellom eventyr og mytisk-eventyrlige fortellinger på dette området. Også Ong har vært inne på hvordan man kan betrakte barn som en gruppe som først befinner seg i et rent muntlig univers. For dem er ordet kun muntlig, og det innehar dermed fortsatt den magiske kraften at det bare har en betydning når det blir sagt; etterpå er det borte. De tenker og strukturerer tankene sine helt annerledes enn store barn og voksne, ettersom de ikke kan skrive noe ned for å huske det. Deres univers er dermed mye likere den talespråklige kulturen som eventyreren oppsto i enn vår skriftbaserte kultur, og det er derfor naturlig at denne genrens form og stil fortsatt egner seg for moderne barn.

Noe som kommer tydelig frem gjennom mine analyser av likheter og forskjeller mellom eventyreren og *Soldreperen* og *Landet utanför*, er at begge bøkene har mye sterkere innslag av realisme enn eventyrene. Dette nevner både Svensen og Nikolajeva som en av hovedforskjellene mellom fantastisk litteratur og eventyr. Svensen refererer også til Zanger, som mener at fantastikken avslører de temaene som opptar forfattere og lesere i den virkelige verden. Toijer-Nilsson kaller den fantastiske fortellingen 'sagans utløpare i modern tid' og 'en moderna sagovariant', og utdyper det med at "det faktum att allt fler författare väljer att uttrycka sig i den fantastiska berättelsens form, tyder inte bara på en modenyck. Den nygamla genren tycks motsvara ett verkligt behov både hos läsare och författare."<sup>192</sup> Dette er både Nikolajeva og Edström med flere enige i, og alt dette er med på å underbygge min hypotese om en sterk forbindelse mellom eventyr og fantastisk litteratur. Toijer-Nilsson mener dessuten at man i de fantastiske fortellingene kan finne et mønster i slekt med den strukturen som Propp har satt opp for folkeeventyrene, og at de til og med kan ha samme mulige terapeutiske effekt som flere forskere mener at eventyrene har. Også hun poengterer at mange av de moderne eventyrene er nærmere virkeligheten enn eventyrene, men at de samtidig har beholdt evnen til å 'förbrylla, tjusa och uppröra'.

Gjennom mine analyser av likheter og forskjeller med folkeeventyrene og mytisk-eventyrlige fortellinger, viser jeg at *Soldreperen* og *Landet utanför* både kan karakteriseres som mytisk-eventyrlige og at de samtidig har klare likheter med eventyreren. De tar opp viktige temaer og både moderne og tidløse eksistensielle spørsmål, og innehar viktige og nyttige aspekter innen moral, etikk og bevisstgjøring. Men i likhet med eventyrene leses de også for spenningens og gledens skyld. Barn er fulle av fantasi og fødte magikere, og for dem dreier det seg først og fremst om skrekkblandet fryd når de nærmer seg og møter det skumle, vanskelige og ikke minst spennende på et så trygt og ufarlig sted som i litteraturen.

---

som førte til hungersnød, men i dag er den økologiske krisen antagelig av mer langvarig og irreversibel art.

## 9. Konklusjon

Jeg har allerede vist at tesen min holder; det finnes en sterk og tydelig forbindelse mellom eventyrgenren og den mytisk-eventyrlige retningen innen fantastisk litteratur, og mange av forfatterne innen denne sistnevnte genren benytter i stor grad folkeeventyrenes form og stil i sin diktning. Selv om jeg bare har analysert to barnebøker innen denne retningen, mener jeg likevel det går an å hevde at ihvertfall deler av den mytisk-eventyrlige barnelitteraturen kan sees på som moderne eventyr. Forfatterne innen denne nye genren bruker ikke eventyrenes form og stil slavisk og ukritisk, men de er med på å fornye og modernisere genren, hver på sin måte. Det er, som jeg har vist, flere forskere som har vært inne på den nære forbindelsen mellom eventyr og fantastisk litteratur, og det mener jeg blir grundig belyst og nøye fremstilt og underbygget i denne avhandlingen. Jeg håper at jeg med dette bidraget til forskningen medvirker til fornyet og økt interesse for emnet, og at andre vil finne det interessant å forske videre på denne spennende sammenhengen.

Når man ser den mytisk-eventyrlige litteraturen med den vinklingen jeg har gitt den i denne avhandlingen, blir det tydelig at eventyrgenren har funnet en ny og moderne form som lever side om side med de tradisjonelle eventyrene. Folkeeventyrene er tydelig et uvurderlig fellesgods som ennå ikke er utdatert, og siden et hvilket som helst motiv, i følge Lüthi, kan bli et eventyrmotiv, viser dette at eventyrenes muligheter er ubegrensede. Eventyrenes kraft og styrke kommer til syne i den fantastiske litteraturen, og forskjellene fra folkeeventyrene styrker min påstand om at eventyrene i seg selv er viktige, men at de også behøves i en ny og modernisert variant som evner å innlemme de moderne sidene av livet og samfunnet.

Både eventyrene og den fantastiske litteraturen oppfordrer barna, og også de voksne, til å betrakte sin egen virkelighet og sine egne problemer utenfra, på en betryggende avstand der det ikke er så farlig å se farer og ondskap rett i øynene. Og ved å identifisere seg med helten, blir det mulig å kjempe seg gjennom strabasene og utfordringene uten å risikere noe. Begge genrene bygger broer over både århundrer, generasjoner og kulturer, og kanskje er det slik som forfatterne mener, at fantasi, drømmer, empati og fremtidsvisjoner kan endre verden. Ett er ihvertfall sikkert: I de beste eventyrene og i ”den bästa fantastiska litteraturen spränger glädjen och fantasin vår tankes begränsningar på ett sådant sätt, att vi intensivt upplever vad det innebär att leva”.<sup>193</sup>

---

<sup>192</sup> Toijer-Nilsson, 1981, s. 175.

<sup>193</sup> Toijer-Nilsson, 1981, s. 190.

## Litteratur:

- Althén, Torbjörn. 1983. *Svensklärareföreningens årsskrift*. Stockholm
- Andersen, Hans Christian. 1905. *H.C. Andersens eventyr og historier, første bind*.  
København/Kristiania
- Andersen, Helge. 1986. "På dragens rygg til eventyret". *Aftenposten*, 13. januar.
- Asbjørnsen, P. Chr og Jørgen Moe. 1928. *Eventyr*. Oslo
- Asbjørnsen, Peter Christen og Jørgen Moe. 1982. *Samlede eventyr. Første bind*. Oslo
- Asbjørnsen, Peter Christen og Jørgen Moe. 1983. *Samlede eventyr. Andet bind*. Oslo
- Atterbom, P.D.A. 1858. *Fågel Blå*. Örebro.
- Atterbom, P.D.A. 1927. *Lycksalighetens ö*. [1824/27]. Stockholm
- Beskow, Per. 1987. "Landet som icke är. Myt och verklighet hos Astrid Lindgren".  
*Duvdrottningen. En bok till Astrid Lindgren*. Red. Mary Ørvig, Marianne Eriksson,  
Birgitta Sjöquist. Stockholm, s. 52-62
- Beyer, Harald og Edvard. 1996. *Norsk litteraturhistorie*. Oslo
- Biedermann, Hans. 1992. *Symbolleksikon*. Orig. tittel: *Knaurs Lexikon der Symbole*. [1989].  
Overs. Finn B. Larsen. Oslo
- Bremnes, Ola m.fl. 1997. *Norsk Visebok. Norske vise- og sangtradisjoner gjennom 500 år*.  
Oslo
- Carney, Stacy. "Folktales: What are they?" Internet School Library Media Center.  
<<http://falcon.jmu.edu/~ramseyil/tradcarney.htm>>. Nedlastet 11.04.07.
- Dalgaard, Niels. 2002. *På fantasiens rygg. Om fantastisk litteratur for børn og unge*.  
København
- Disney, Walt. 1967. "Fantomet i Notre Duck". *Donald Duck & Co*. Nr 43-45. Oslo
- Edström, Vivi. 1977. "Stilen i *Mio, min Mio*". *En bok om Astrid Lindgren*. Red. Mary Ørvig.  
Stockholm, s. 55-83
- Edström, Vivi. 1992. *Astrid Lindgren – vildtoring och lägereld*. Stockholm
- Edström, Vivi. 1997. *Astrid Lindgren och sagans makt*. Stockholm
- Fagerström, Gudrun. 1977. *Maria Gripe – hennes verk och hennes läsare*. Stockholm
- Favat, André. 1977. *Child and tale: The origins of interest*. Urbana, Illinois
- Fransson, Birgitta. 2001. *Barnboksvärldar. Samtal med författare*. Stockholm
- Gamborg, Anna Barbara. 1985. "En håpløs bok – en ulv i fåreklær". *Morgenbladet*, 17.  
desember
- Goudge, Elizabeth. 1942. *Henrietta's house*. England

- Grimm, Wilhelm og Jacob. 2001. *Samlede eventyr I-II*. Orig. tittel: *Kinder- und Hausmärchen*. [1819]. Overs. Nanna Quam. Oslo
- Grimm, Wilhelm und Jacob. 2003. *Kinder- und Hausmärchen. Band I-II*. [1857]. Stuttgart
- Gripe, Maria. 1987. *Landet utanför*. Stockholm
- Gustavsson, Per (red). 1996. *Astrid Lindgren och folkdikten*. Stockholm
- Gaarder, Inger Margrethe. 1988. ”Japansk barnelitteratur gjennom mer enn tusen år”.  
*Barnebokas veier*. Red. Karin Beate Vold og Tordis Ørjasæter. Bergen, s. 102-112
- Holmberg, Hans. 1983. ”Myt och konstmyt i barn- och ungdomsböcker”.  
*Svensklärareföreningens årsskrift*. Red. Torbjörn Althén. Stockholm, s. 38-59
- Holmberg, Hans. 1987. ”Om hur Astrid Lindgren utvecklar en personlig sagoform”.  
*Duvdrottningen. En bok till Astrid Lindgren*. Red. Mary Ørvig, Marianne Eriksson, Birgitta Sjöquist. Stockholm, s. 63-96
- Holmberg, Hans. 1988. *Från prins Hatt till prins Mio. Om sagogenrens utveckling*.  
Stockholm
- Hopp, Zinken. 1976. *Trollkrittet*. Bergen
- Høgh, Carsten. 2002. *Eventyrleksikon*. København
- Johansen, Arvid Benn. 1976. ”Mio – en moderne Askeladd i Astrid Lindgrens diktning”.  
*Tradisjon. Tidsskrift for folkeminnevitenskap*, nr 6. Red. Reimund Kvideland. Oslo, s. 47-61
- Klingberg, Göte. 1968. *Barn- och ungdomsboken förr och nu*. Stockholm
- Kvideland, Reimund (red.). 1976. *Tradisjon. Tidsskrift for folkeminnevitenskap*, nr. 6. Oslo
- Kvideland, Reimund (red.). 1979. *Tradisjon. Tidsskrift for folkeminnevitenskap*, nr. 9. Oslo
- Liestøl, Knut. 1977. *Norsk folkedikting II. Eventyr II*. Red. Olav Bø. [1937]. Oslo
- Lüthi, Max. 1982. *The european folktale: form and nature*. Orig. tittel: *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen*. [1947]. Overs. John D. Niles. Philadelphia, Penn.
- Lüthi, Max. 1984. *The faitytale as art form and portrait of man*. Orig. tittel: *Das Volksmärchen als Dichtung*. [1975]. Overs. Jon Erickson. Bloomington, Ind.
- Löfgren, Eva Margareta. 1976. ”Sägner för moderna barn: magiska element i fyra böcker av Astrid Lindgren”. *Litteratur och samhälle*, nr 2. Red. Vivi Edström og Lars Furuland.  
Uppsala, 1-37
- Nettervik, Ingrid. 1987. ”Lysande samhällssatir av Maria Gripe”. *Göteborgs-Posten*, 30. september
- Newth, Mette og Philip. 1985. *Soldreperen*. Oslo

- Newth, Mette. 1992. "Writing from the outside". Mette Newth's home page.  
 <[www.newth.net/mette/writing-outside.html](http://www.newth.net/mette/writing-outside.html)>. Nedlastet 12.03.07
- Nikolajeva, Maria. 1988. *The magic code: the use of magical patterns in fantasy for children*. Stockholm
- Nikolajeva, Maria. 2002. "Eventyr og fantastiske fortællinger: fra oldtid til postmodernisme". *På fantasiens vinger. Om fantastisk litteratur for børn og unge*. Red. Niels Dalgaard. København, s. 75-90
- Nordland, Odd. 1979. "Eventyret. Kva brukar vi det til?" *Tradisjon. Tidsskrift for folkeminnevitenskap*, nr 9. Red. Reimund Kvideland. Oslo, s. 41-52
- Ong, Walter. 1990. *Muntlig og skriftlig kultur: teknologiseringen av ordet*. Orig. tittel: *Orality and literacy: the technologizing of the word*. [1982]. Göteborg
- Pañcatantra. The book of India's folk wisdom*. 1997. [200-700 e.Kr]. Overs. Patrick Olivelle. New York
- Skyggebjerg, Anna Karlskov. 2002. "Tradition og fornyelse i den fantastiske fortælling". *På fantasiens vinger. Om fantastisk litteratur for børn og unge*. Red. Niels Dalgaard. København, s. 109-128
- Stybe, Vibeke. 1988. "Spor af fortiden. Rim, remser, fabler og eventyr". *Barnebokas veier*. Red. Karin Beate Vold og Tordis Ørjasæter. Bergen, s. 52-62
- Svensen, Åsfrid. 2001. *Å bygge en verden av ord*. Bergen
- Toijer-Nilsson, Ying. 1981. *Fantasins underland. Myt och idé i den fantastiska berättelsen*. Stockholm
- Toijer-Nilsson, Ying. 1987. "Fantasilandet". *Svenska Dagbladet*, 20. september
- Toijer-Nilsson, Ying. 2000. *Skuggornas förtrogna om Maria Gripe*. Stockholm
- Vold, Karin Beate m.fl. (red.). 1988. *Barnebokas veier*. Bergen
- Twain, Mark. 1901. *The prince and the pauper*. [1882]. London
- Zipes, Jack. 1983. *Fairytales and the art of subversion*. New York
- Ørvig, Mary m.fl. (red.). 1987. *Duvdrottningen. En bok till Astrid Lindgren*. Stockholm
- Ørvig, Mary (red.). 1977. *En bok om Astrid Lindgren*. Stockholm