

Å bygge dystopiske verdener

En analyse av Suzanne Collins' *The Hunger Games*

Camilla Thøgersen



Masteroppgave i Allmenn litteraturvitenskap

Institutt for litteratur, områdestudier og europeiske språk

Det humanistiske fakultet

UNIVERSITETET I OSLO

Våren 2022

Forord

Nå, når siste punktum er satt og jeg putter en nedskriblet utgave av *The Hunger Games* tilbake i bokhylla, er jeg full av takknemlighet for all hjelp og støtte jeg har fått gjennom det siste året. Dette prosjektet hadde vært sjanseløst om jeg var på egenhånd.

Først og fremst vil jeg rette en enormt stor takk til min dyktige veileder, Johan Schimanski, for uvurderlige innspill, solide tilbakemeldinger, og engasjement for oppgaven min.

Jeg vil også takke Østmarka for å ha tatt meg imot med glitrende tjern, bratte stier, og susende tretopper hver gang jeg har trengt avkobling og inspirasjon, og til de mange klatreveggene i Oslo for å ha gitt meg fysiske utfordringer når hodet har kokt.

Takk til Ida som har blitt med meg ut og opp, og ellers har vært trofast ved min side på lesesalen dag ut og dag inn. Takk også til resten av min gode studiegjeng, Guro, Oda, Øistein, Benjamin og Liridona. Dere har gjort studiehverdagen knallfin. Tusen takk til Petter for korrekturlesing og støtte i form av sjokolade og kakao.

Til slutt vil jeg også takke min ufeilbarlige heiagjeng; mamma, pappa og Christine. Dere har nok til tider hatt større tro på at jeg skulle få til dette enn det jeg selv har hatt.

Innholdsfortegnelse

Introduksjon	5
Oppgavens prosjekt	6
Presentasjon av romanen	8
Tidligere forskning.....	11
Teoretisk grunnlag.....	14
Kapittel 1: Setting og verdensbygging.....	19
District 12	20
The Capitol	29
Arenaen	35
Panem.....	42
Kapittel 2: Forteller og formidling	48
Fortellerstemme.....	49
Tilbakeblikk	55
Gjentakelser	61
Stemmeløs informasjon	65
Subjektiv verdensbygging	72
Kapittel 3: Ungdomsperspektivet og ungdomserfaringen	74
Identitet.....	75
Politisk oppvåkning	82
Kropp.....	85
Liminale overgangstilstander	90
Dystopi som metafor	93
Avslutning	96
Litteraturliste.....	105

Introduksjon

På vannkokeren på bakrommet i bokhandelen hvor jeg jobber hver mandag, har det blitt skrevet med blå tusj: «Bøker er en litt finere verden midt i verden». Nå er det vel engang sånn at ikke alle verdener vi finner i bøker er finere enn den vi lever i, men det lille sitatet på vannkokeren viser likevel til den allmenne oppfatningen av at bøkene vi leser inneholder helt egne verdener og universer. Gjennom litteraturen har vi tilgang på utallige andre verdener og virkeligheter enn den vi selv lever i, som vi lærer å kjenne ved å oppdage, lagre, tolke, og pusle sammen informasjon fortellingen gir oss.

Som to ytterpunkter på en skala kan disse litterære verdenene, som blir til etter hvert som vi leser, ligne vår nåtidige verden så mye at de virker som den samme, eller de kan være ugjenkjennelige og virke umulige og usannsynlige. På den ene siden kan vi for eksempel snakke om en realistisk roman hvor den fiksjonelle verdenen skal fremstå som den samme som leseren befinner seg i, og på den andre siden kan vi ha en science fiction-bok hvor handlingen foregår på en annen planet, eller en fantasy-fortelling om en magisk, ny verden. For å etablere en forståelse og et mentalt bilde av en fiksjonell verden som er annerledes enn vår nåtidige verden, og dermed nye og ukjente for den som leser, kreves det mer informasjon av teksten og et større tolkningsarbeid av leseren.

Mellom disse ytterpunktene kan vi også finne fiksjonelle verdener som er mer eller mindre kjente. Vi kan finne verdener som virker som vår, men med ukjente elementer, og vi kan finne ukjente verdener med innslag av noe kjent. Dette kan dystopier være et eksempel på. Dystopisk litteratur er en undersjanger av science fiction, som kjennetegnes av at den fiksjonelle verdenen er et tenkt negativt samfunn som er ment å være verre enn verdenen leseren lever i (Booker, 2013, s. 6). Selve begrepet «dystopi» ble ikke vanlig å bruke før på 1900-tallet, og blir ofte definert i forhold til utopier, som er fiksjonelle fremstillinger av det ideelle samfunn. Dystopier kalles både «the dark side of Utopia» (Baccolini & Moylan, 2003, s. 1), og «the end of utopia» (Claeys, 2010, s. 108), og man kan både se på dystopien som motsetning til- og en utvikling av utopien.

Til felles har uansett dystopiene at de beskriver et fiksjonelt samfunn hvor negative sosiale og politiske utviklinger har overtaket (Claeys, 2010, s. 107). Disse samfunnene skiller seg ofte fra leserens verden og virkelighet ved at det er organisert på andre måter, og inneholder nye fenomener vi ikke kjenner til fra før. Samtidig er

handlingen som oftest ment å foregå i en fremtidsvisjon av leserens nåtidige verden, og derfor vil det også finnes sider ved den fiksjonelle verdenen som til en viss grad er gjenkjennelige for leseren.

I ungdomsdystopier, som for alvor har vokst frem de siste 20 årene, vil den fiksjonelle verdenen potensielt være gjenkjennelig på enda et nivå, forutsatt at leseren er i målgruppen for romanen. I ungdomsdystopiene kombineres nemlig det typisk dystopiske og det ungdomslitterære, og ofte møter vi en hovedperson som både utfordres av et dystopisk samfunn, og av typiske problemer knyttet til ungdomstiden som har å gjøre med identitet, kropp og selvfølelse. En ung hovedperson med et slikt ungdomsperspektiv, vil kunne gjøre både handlingen og den fiksjonelle verdenen enda mer gjenkjennelig og tilgjengelig for en leser i målgruppen.

Oppgavens prosjekt

Denne masteroppgaven springer ut av et ønske om å forstå hvordan enkelte tekster gjør at leseren av dem skjønner at de har med en annerledes verden å gjøre enn den de selv lever i og er en del av. Spesielt gjelder dette fiksjonelle verdener i dystopier som både er- og ikke er den samme som vår nåtidige verden; de skal forestille den samme verdenen som vi kjenner til, men fordi den er satt i en tenkt fremtid virker verdenen samtidig annerledes og ukjent. På et eller annet tidspunkt må leseren av en dystopisk fortelling forstå at verdenen de leser om er annerledes enn deres egen, og noe i teksten må få dem til å forstå på hvilke måter den er annerledes, og hvordan denne verdenen henger sammen. Verdenen i romanen må være bygget opp på en måte som leseren gradvis kan forstå med utgangspunkt i egen verden og virkelighet, og informasjonen som skaper denne forståelsen må på en eller annen måte formidles via teksten. Dystopisk verdensbygging er intrikat, og krever noe av både leseren og teksten, og hva dette er, er det forsøker jeg å nærme meg gjennom denne oppgaven.

I min levetid er det innen ungdomslitteraturen at dystopier har fått utfolde seg og blitt både mange og populære. I tillegg til *The Hunger Games*-trilogien av Suzanne Collins (2008-2010), er blant annet *Divergent*-trilogien av Veronica Roth (2011-2013), *The Maze Runner*-serien av James Dashner (2009-2016), Kiera Cass' *The Selection*-bøker (2012-2016) og Tahereh Mafis' *Shatter Me*-serie (2011-2021), eksempler på dystopiske bøker for ungdom som har nådd ut til- og elseses av mange. Dette tyder på at det skjer noe interessant i møtet mellom dystopi og ungdomslitteratur, og det føles dermed

naturlig å ta utgangspunkt i en dystopisk ungdomsroman når jeg vil undersøke dystopisk verdensbygging og strategiene som brukes for å bygge opp fiksjonelle verdener innen denne sjangeren. Når jeg velger å undersøke verdensbyggingen i dystopier med en spesifikk målgruppe, blir det også nødvendig å ta stilling til spørsmålet om hva slags informasjon som er med på å etablere den fiksjonelle verdenen for den tenkte ungdomsleseren.

For å undersøke verdensbyggingen i dystopisk ungdomslitteratur, tar jeg utgangspunkt i *The Hunger Games* av Suzanne Collins (2008), som er den første boka i trilogien som kan regnes som det store startskuddet for oppblomstringen av dystopiske ungdomsromaner de siste par tiårene. Jeg har valgt å hovedsakelig fokusere på den første boka i trilogien, ettersom dette er leserens første møte med den fiksjonelle verdenen Collins har skapt, og det er her fundamentet for denne verdenen, og leserens grunnleggende forståelse av den, dannes. I de neste par bøkene av trilogien utvides og utvikles den fiksjonelle verdenen noe, og jeg vil trekke inn eksempler fra disse romanene når det er relevant for analysen.

Hovedmålet med oppgaven er å undersøke hvilke strategier som er tatt i bruk for å bygge opp og formidle den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games* til leseren av romanen. For å undersøke dette har jeg delt oppgaven inn i tre deler som tar for seg ulike aspekter ved verdensbyggingen, og som dekker det jeg mener er det viktigste for etableringen av den fiksjonelle verdenen for leseren av romanen.

I det første kapittelet undersøker jeg hva det er i teksten som gjør at leseren forstår at den fiksjonelle verdenen er annerledes enn deres nåtidige verden, og hvordan denne verdenen bygges opp og etableres. Dette kapittelet er en analyse av de ulike settingene i romanen og hvordan disse settingene til sammen danner hele den fiksjonelle verdenen. Her støtter jeg meg på Nelson Goodmans strategier for verdensbygging for å undersøke hvordan settingene og novumene i romanen er bygget opp med utgangspunkt i det som er kjent for leseren og dens nåtidige verden. I kapittel to ser jeg på hvordan den fiksjonelle verdenen formidles til en leser via romanen som kommunikasjonsmiddel. Her gjør jeg en narratologisk analyse hvor jeg ser på hvilke virkemidler som er brukt for at leseren får informasjonen den trenger for å etablere en forståelse av den fiksjonelle verdenen. I kapittel tre er jeg interessert i betydningen av ungdomsperspektivet og den unge hovedpersonen for verdensbyggingen, og jeg undersøker hva et slikt perspektiv har å si for hvordan en ungdomsleser i romanens

målgruppe forstår og etablerer den fiksjonelle verdenen. Aller først gir jeg et handlingssammendrag og en presentasjon av *The Hunger Games*, før jeg redegjør for tidligere forskning på romanen, og for det teoretiske grunnlaget for den videre analysen.

Presentasjon av romanen

Se for deg at du sitter sent oppe en kveld og zapper mellom kanaler på TV for å finne noe å se på. En av kanalene du blar forbi sender et reality-program hvor deltakere konkurrerer mot hverandre for å vinne penger, mens den neste viser kveldsnyhetene som rapporterer fra en pågående krig. Etter å ha byttet frem og tilbake mellom disse kanalene en stund begynner de to programmene å blande seg sammen i hodet ditt, og linjen mellom hva som er underholdning og hva som er faktiske hendelser begynner å viskes ut. Omtrent sånn fikk Suzanne Collins ideen om å skrive *The Hunger Games*, ifølge et intervju hun gjorde etter utgivelsen av boka (Blasingame, 2009, s. 727).

I romanen skaper Collins en dystopisk verden og et fremtidssamfunn leseren får tilgang til gjennom den unge hovedpersonen, Katniss Everdeen, som bor i District 12 i landet Panem. Panem ligger der hvor Nord-Amerika ligger i dag, og er et land med tolv distrikter delvis isolert fra hverandre av store områder ødemark, i tillegg til hovedstaden, «the Capitol», som sitter på makten. Distriktet Katniss bor i er et av de fattigste distriktene i landet, og hun vokser opp i trange kår sammen med moren og lillesøsteren sin, Prim. Etter at faren i familien døde i en gruveulykke før handlingen i boka begynner, har Katniss sett seg nødt til å ta på seg rollen som familiens forsørger. For at hun og familien ikke skal sulte, jakter hun i skogen utenfor distriktet sammen med sin bestevenn, Gale, selv om det er ulovlig. Katniss har med tiden blitt en kløpper med pil og bue, og viltet hun skyter får hun byttet mot andre varer på svartebørsen eller med bakeren.

Selv om hverdagen i District 12 er hard, har livet til Katniss balanse. Hun kjenner sin plass og sin rolle i hverdagslivet. Dette rokkes ved når lillesøsteren blir plukket ut til å delta i «the Hunger Games» ved årets «reaping»-seremoni. Hvert år er det nemlig en seremoni i alle distrikter hvor én gutt og én jente plukkes ut for å delta i et spill i regi av the Capitol. Spillet, the Hunger Games, foregår i en stor utendørs arena, og barna og ungdommene som plukkes ut fra hvert distrikt må kjempe mot hverandre til alle bortsett fra én er død. Den siste overlevende vinner årets leker, og med det rikdom og popularitet. Spillet sendes på TV for hele Panem, og er en stor underholdningssuksess i

hovedstaden. I tillegg til å holde befolkningen underholdt, er lekene en måte for the Capitol å demonstrere kontrollen de har over distriktene. På mange måter er lekene et middel for å opprettholde maktbalansen i landet, og forhindre et opprør fra de undertrykte distriktene.

Når Katniss' lillesøster plukkes ut til å delta i lekene, som på sett og vis er en dødsdom, melder Katniss seg frivillig til å ta hennes plass. Sammen med den utvalgte gutten fra District 12, Peeta Mellark, drar hun til the Capitol for å begynne treningen og forberedelsene til the Hunger Games. Før lekene settes i gang får Katniss en smakebit på luksusen livet i hovedstaden er preget av, fra overfloden av mat og bekvemmelige teknologiske innretninger, til den store leiligheten hun deler med Peeta og teamet sitt før lekene starter. Alt står i stor kontrast til livet hun er vant med i det fattige District 12.

Allerede før deltakerne kommer til arenaen er spillet i gang; allianser skal formes, strategier skal planlegges, og åpningsseremonier og TV-intervjuer skal gjennomføres. Med sjarm og karisma er det om å gjøre å vinne publikumet i the Capitols gunst for å sikre seg sponsorer, som igjen øker sjansene for å overleve i arenaen. Dette innebærer at både Katniss' vante utseende og personlighet ikke holder mål, og et prepp-team forsøker iherdig å få henne vakker, mens mentoren Haymitch prøver å lære henne hvordan hun skal oppføre seg foran kameraene.

I et av intervjuene i oppkjøringen til the Hunger Games forteller Peeta at han er forelsket i Katniss, og teamet deres bestemmer seg for å utvikle dette til en strategi for lekene. For å skaffe tilhengere og sponsorer, og øke sjansene for å overleve, må Katniss dermed spille at hun er forelsket i Peeta, selv om hun er forvirret over hva hun virkelig føler for han. Den tragiske romansen til de to ungdommene fra District 12, som er dømt til å få en ulykkelig avslutning ettersom begge to umulig kan overleve lekene, bergtar the Capitols befolkning i så stor grad at reglene for the Hunger Games endres, slik at to deltakere fra samme distrikt har muligheten til å vinne sammen.

I arenaen, når de faktiske lekene er i gang, må ikke Katniss bare kjempe mot de andre deltakerne i kampen for overlevelse, men også mot naturen og mot the Gamemakers, som når som helst kan sette i gang naturkatastrofer, eller sende inn farlige, muterte skapninger for å gjøre lekene mer spennende og underholdende for publikum. I tillegg er hun hele tiden bevisst kameraene som fanger opp alt hun gjør, og hun vet viktigheten av spillet hun spiller for publikum som ser på. Omgivelsene i arenaen er til Katniss' fordel, ettersom de ligner skogen hun jakter i daglig hjemme i

District 12. Hun vet hvordan hun beveger seg i skogen, hvordan hun setter snarer for dyr, hvordan hun jakter, hvilke planter hun kan spise, og generelt hvordan man overlever i villmarken. Likevel møter hun utfordringer i de andre deltakernes- og ikke minst «the Gamemakers'» forsøk på å ta livet av henne.

Etter hvert som lekene trekker ut, finner Katniss en alliert i den lille jenta, Rue, fra District 11. Sammen planlegger de hvordan de skal bli kvitt deltakerne fra de sterkeste distriktene, ved å sprengte lageret deres med mat og våpen. Denne planen lykkes de med, men det hele ender med at Rue dør og fraktes vekk fra arenaen etter at Katniss har sunget for henne, og dekket kroppen hennes i blomster. Etter dette finner Katniss Peeta, og sammen holder de ut helt til slutten av lekene. Alt kulminerer i en kamp mot Cato, deltakeren fra District 1, og en flokk muterte ulver, før Katniss og Peeta er de eneste to gjenlevende i arenaen. The Gamemakers prøver å trekke tilbake den nye reglen om to vinnere, men ombestemmer seg når Katniss og Peeta skal til å spise giftige bær slik at begge dør. For å holde publikum fornøyd kan ikke the Gamemakers la dette skje, så de blir tvunget til å krone begge to som vinnere.

Dessverre er ikke spillet over selv om Katniss og Peeta er ute av arenaen. Stuntet med de giftige bærene har ført til at en svakhet ved the Capitols maktsystem har blitt avslørt, noe som setter Katniss og alle hun er glad i i fare. For å beskytte dem og seg selv tvinges hun til å fortsette å spille spillet, og å opprettholde romansen med Peeta. Med dette er konflikten for de neste bøkene i trilogien etablert, og romanen ender her.

The Hunger Games, som ble utgitt i 2008, er altså bare første bok i en trilogi om Katniss Everdeen og det dystopiske landet Panem. I de påfølgende årene ga Collins ut *Catching Fire* (2009) og *Mockingjay* (2010), som sammen med *The Hunger Games* har blitt en enorm suksess innen dystopisk ungdomslitteratur. Ikke bare gjorde bøkene suksess salgsmessig og toppet bestselgerlister i månedsvi (Scholastic, 2010), men de påvirket også hele det ungdomslitterære landskapet, hvor man siden har sett en trend innen dystopiske bøker og serier.

I de to neste bøkene i *The Hunger Games*-trilogien, beskrives et gryende opprør som utvikler seg til en krig mellom distriktene og hovedstaden. Distriktene betaler dyrt i uskyldige menneskeliv, men det hele ender med the Capitols fall og avskaffelsen av den totalitære styresmakten. I *The Hunger Games* har vi altså å gjøre med en dystopisk verden som virker ny, annerledes og ukjent for leseren, men som samtidig skal forestille en fremtidsversjon av vår nåtidige verden og virkelighet.

Tidligere forskning

Etter at *The Hunger Games* kom ut i 2008, og utgivelsen av *Catching Fire* og *Mockingjay* de påfølgende årene, er det blitt skrevet flere bøker og artikler som handler om ulike aspekter ved trilogien. Det finnes dessuten flere eksempler på hele artikkelsamlinger viet til romanene, blant annet *Of Bread, Blood and The Hunger Games* (Pharr & Clark, 2012), *Space and Place in The Hunger Games* (Garriott et al., 2014), og *The Politics of Panem* (Connors, 2014). Innholdet i disse artikkelsamlingene, sammen med artiklene og bøkene som er skrevet om *The Hunger Games*-trilogien, favner et bredt utvalg tematikker og vinklinger. Vi finner forskning som tar for seg krigs- og voldsmotivet i trilogien, spesielt med fokus på at volden utøves mellom barn (Murphy, 2012; Williams, 2018), i tillegg til forskning på hvordan trilogien kan brukes i undervisning i skolen (McEvoy-Levy, 2017; Simmons, 2012). Mye av forskningen på *The Hunger Games*-trilogien har fokusert på lesninger av romanene i et kjønnspektiv, og hvordan Collins håndterer-, og til en viss grad snur om på det typisk feminine og maskuline gjennom Katniss og Peeta som karakterer (Guanio-Uluru, 2016; Hassel & Lem, 2012; Jones, 2014). I tillegg er det gjort en del forskning på dystopisk ungdomslitteratur med fokus på ungdomslitterære temaer som identitet, kropp og kjærlighet i kombinasjon med typisk dystopiske temaer, hvor *The Hunger Games* brukes som sentralt eksempel (Heinze, 2018; Krüger, 2018; Mauro-Schröder, 2018).

Til tross for at mye av litteraturen og tekstene som omhandler *The Hunger Games*-trilogien tar opp eller kommer inn på det dystopiske samfunnet i romanen, ser det ikke ut til å finnes forskning som har verdensbygging og oppbygningen av det dystopiske samfunnet som hovedfokus. Det finnes derimot tekster som tar opp romanens forhold til sted og rom (Garriott et al., 2014), og tekster med fokus på fortellerinstans og fortellingens oppbygning (Boller & Voigts, 2015), og sammen med tekstene med en ungdomslitterær vinkling, fokuserer disse på mange av de samme tingene som jeg bruker til å undersøke strategier for verdensbygging i romanen.

En tekst som er inne på settingenes betydning i *The Hunger Games*, noe som står sentralt for verdensbygging, er introduksjonen i artikkelsamlingen *Space and Place in The Hunger Games* (2014) som er blitt kalt «Introduction: Taking Up and Entering Critical Space». Her opererer Garriot, Jones og Tyler, redaktørene av samlingen og forfattere av introduksjonen, med et skille mellom «space» og «place», hvor «place» er et spesifikt, avgrenset og navngitt sted, mens «space» betegner et åpent, udefinert rom. For

at et sted skal kunne forestilles, forutsetter det et rom det kan konstrueres i (s. 1). Selv om det vanlige er å begynne med rom hvor man konstruerer steder, argumenteres det i denne teksten for at *The Hunger Games* også bruker steder til å konstruere rom. Stedene som etableres i romanen, og som Katniss som forteller aktivt bruker for å beskrive omgivelsene sine, danner rom hvor leseren kan tenke nytt om kjente temaer og hvor tradisjonelle tankemåter kan utfordres (s. 3). Det trekkes også frem at Collins aktivt bruker steder i romanen til å utvikle både karakterer og plot, og ikke minst at stedene i romanen knyttes til områder i leserens kjente verden; USA, Appalachia og the Rockies (s. 2). Dette fokuset på romanens settinger, og bruken av steder for å bygge opp en fiksjonell verden som også gir leseren rom til å tenke nytt om sitt eget samfunn, er noe jeg drøfter og reflekterer rundt i det første kapittelet i oppgaven.

Videre er det særlig én tekst som er inne på mye av det jeg bruker i oppgaven min: «Young Adult Dystopia: Suzanne Collins' *The Hunger Games* Trilogy (2008-2010)» (Boller & Voigts, 2015). Dette er siste kapittel av Alessandra Boller og Eckart Voigts' artikkelsamling om dystopier, science fiction og post-apokalyptisk litteratur. Kapittelet gir en bred inngang til *The Hunger Games*-bøkene og til ungdomsdystopi-sjangeren, med et hovedfokus på hvordan Collins' trilogi blander motiver fra dannelsesromanen med motiver som er typisk for dystopier. Boller og Voigts åpner kapittelet med å spekulere rundt at dystopier vil ta over for fantasy-sjangerens suksess med serier som *Harry Potter* (Rowling, 1997-2007) og *Twilight* (Meyer, 2005-2008), som det neste store innen ungdomslitteraturen (Boller & Voigts, 2015, s. 411).

Videre redegjør de for plot og struktur i *The Hunger Games*. Dette inkluderer en beskrivelse av romanens setting, som også er det jeg tar utgangspunkt i for undersøkelsen av verdensbygging i det første kapittelet i oppgaven. Boller og Voigts beskriver Panem, bestående av distriktene og hovedstaden, som et sted som dukket opp i det vi kjenner til som Nord-Amerika og Rocky Mountains etter en form for samfunnskollaps (s. 415). Det settes dessuten fokus på noe jeg også vil komme tilbake til, nemlig hvordan distriktene ligner industrielle ødemarker hvor det har skjedd en form for baklengs teknologisk utvikling, ettersom Katniss jakter med pil og bue, og at dette står i kontrast til hovedstaden med alle dens moderne innretninger (s. 417). Fortelleren, som er sentral i kapittel to av oppgaven min hvor jeg undersøker formidlingen av den fiksjonelle verdenen, identifiseres som en førstepersonsforteller som sammenfaller med den 16 år gamle hovedpersonen, Katniss (s. 416).

Det er også interessant at Boller og Voigts ser på *The Hunger Games*, og alle dystopier generelt, som ekstrapolasjoner, eller videreutviklinger av spesifikke trender vi kjenner til i dag. I *The Hunger Games'* tilfelle snakker de om romanen som en ekstrapolasjon og en videreutvikling av dagens reality TV, og holdningen til slike programmer (s. 417). Her er jeg delvis uenige med Boller og Voigts, ettersom jeg ser på ekstrapolasjon som en av flere verdensbyggende grep, heller enn selve grunnlaget for romanen og den fiksjonelle verdenen. Dette kommer jeg tilbake til i forbindelse med oppbygningen av romanens hovednovum i slutten av kapittel en.

Ellers i kapittelet vies plassen til en kort diskusjon av kjønnsperspektivet i romanen, med fokus på hvordan lesere av begge kjønn kan identifisere seg med Katniss ettersom hun er en jente med personlighetstrekk som kan knyttes til både det feminine og maskuline (s. 218). Som sagt trekkes det også fram hvordan *The Hunger Games* kombinerer typisk dystopiske motiver, som totalitære samfunn, korrumpert media, sosiale ulikheter, tvunget arbeid, og propaganda, med motiver vi finner i dannelsesromaner, som identitetskonstruksjon, selvstendighet, og første kjærlighet. Særlig trekker de frem kropp og kroppslig modifisering, og hvordan Katniss utseende kontrolleres og aldri passer hennes «midt imellom»-posisjon som ungdom (s. 422), noe jeg kommer inn på i kapittel tre i oppgaven.

Jeg vil også nevne et par av kapitlene i artikkelsamlingen «*Tell Freedom I said Hello*»: *Issues in Contemporary Young Adult Dystopian Fiction* (Ludwig & Maruo-Schröder, 2018), som bruker *The Hunger Games* som hovedeksempel, og som jeg aktivt støtter meg på i kapittel tre når jeg diskuterer ungdomsperspektivets betydning for verdensbygging. Den første teksten er Nicole Maruo-Schröders «Technological Progress, Adult Power and Teenage Bodies in 21st-Century Dystopias», som tar opp sammenhengen mellom politisk oppvåkning og individuell modning i ungdomsdystopier. I den forbindelse diskuterer hun kropp som et viktig sted hvor det personlige og det politiske møtes, og at kroppen blir et sted for sosial kontroll i dystopier (s. 48-49). Hun er også inne på romansen som en sentral del av narrativet i dystopisk ungdomslitteratur, med forholdet mellom Katniss og Peeta som eksempel på hvordan romansen ofte avdekker det dystopiske samfunnets feil og mangler både for leseren og karakterene i romanen (s. 55).

Den andre teksten fra denne artikkelsamlingen som jeg bruker i kapittel tre i oppgaven er «'The Odds are Never in our Favor': Dystopia as Metaphor for Adolescence»

av Nadine Krüger. I denne teksten diskuterer Krüger likheter mellom ungdomstid og dystopier som fungerer som et grunnlag for å lese dystopier som en metafor på ungdomstiden, igjen med *The Hunger Games* som eksempel. Blant annet trekker hun frem at både ungdomstid og dystopier kjennetegnes av sin liminalitet (s. 169), noe jeg går videre med og undersøker nærmere i kapittel tre.

Teoretisk grunnlag

I undersøkelsen av hvordan den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games* bygges opp for leseren av romanen, er det særlig to teoretiske innfallsvinkler jeg støtter meg på: Nelson Goodmans «worldmaking» og Darko Suwins novumteori. Dette er teorier det stadig refereres tilbake til gjennom hele oppgaven, og som det derfor redegjøres for her, i forkant av selve analysen. I tillegg til worldmaking og novumteori, vil det underveis i oppgaven dukke opp andre teorier som støtter oppunder enkeltargumenter. Blant annet kommer jeg inn på Fredric Jamesons «world-reduction», Michel Foucaults «heterotopia», Peter Stockwells «deictic shifts theory» og Victor Turners «liminality». Disse teoriene forklares fortløpende etter hvert som de benyttes i argumentasjonen og analysen.

I *Ways of Worldmaking* (1978) skriver den amerikanske filosofen Nelson Goodman om at det finnes utallige ulike verdener, eller versjoner av verden, som lages og forstås gjennom symboler. Blant annet trekker han frem at kunst, både i form av malerier, litteratur og musikk, er en viktig del av det som bygger verdener:

Works of fiction in literature and their counterparts in other arts obviously play a prominent role in worldmaking; our worlds are no more a heritage from scientists, biographers, and historians than from novelists, playwrights, and painters
(Goodman, 1978, s. 103).

Ifølge Goodman lages det altså verdener i kunsten. Dette skjer gjennom symboler og i litteraturens tilfelle, ord. De nye verdenene, som for eksempel skapes i litteraturen, vil aldri bygges opp helt fra bunnen: «Worldmaking as we know it always starts from worlds already on hand; the making is a remaking» (s. 6). Det vil aldri være mulig å bygge en verden fra bunnen, fordi menneskene som oppdager den nye verdenen uunngåelig vil ha utgangspunkt i den verdenen de befinner seg i og oppfatter seg selv som en del av. Dette minner om det litteraturprofessoren Joanna Gavins kaller «the principal of minimal departure», som går ut på at en leser av en tekst, eller en oppdager

av en ny verden i kunsten, alltid vil ha sin egen, kjente verden og virkelighet som utgangspunkt, og anta at den nye verdenen er lik denne helt til det motsatte er bevist (Gavins, 2007, s. 12). Nye verdener vil altså bygges opp av deler fra den kjente verdenen, ettersom det er disse byggeklossene vi har tilgjengelig; en ukjent verden bygges opp ved hjelp av den kjente.

I *Ways of Worldmaking* presenterer Nelson Goodman fem strategier for hvordan nye verdener bygges opp med utgangspunkt i en verden vi allerede kjenner til. Han trekker frem at disse strategiene ikke er de eneste måtene verdensbygging foregår på: «My classification is not offered as comprehensive or clearcut or mandatory» (Goodman, 1978, s. 16). Nettopp det at strategiene Goodman ikke presenterer en fullstendig forklaring for hvordan verdener bygges, er grunnen til at det er hans teori jeg har valgt å bruke i oppgaven min. Strategiene kan både suppleres og diskuteres, og vil dermed fungere som et utgangspunkt heller enn en oppskrift når jeg undersøker hvordan den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games* bygges opp. De fem strategiene Goodman presenterer i *Ways of Worldmaking*, og som jeg altså bruker som utgangspunkt for analysen, kaller han for «composition and decomposition», «weighting», «ordering», «deletion and supplementation» og «deformation».

«Composition and decomposition» handler om å bygge en ny verden gjennom å bryte ned konsepter fra den kjente verdenen til mindre bestanddeler («decomposition»), for så å bruke disse bestanddelene til å bygge opp nye komplekser og sammenhenger som inngår i en ny verden («composition») (s. 7). Fenomener og konsepter vi kjenner fra verdenen vi opplever oss som en del av blir altså brutt ned, før bitene settes sammen på nye måter for å danne noe nytt. Det er ikke dermed sagt at nye verdener dannes hver gang vi tar ting fra hverandre og setter det sammen igjen på andre måter, men at dette er en strategi som kan *være med på* å bygge en ny verden. Ofte assisteres denne dekonstruksjonen og gjenoppbyggingen av merkelapper eller navn. Gjennom at det nye som settes sammen får navn, er det både med på å organisere den nye verdenen, samtidig som navnene i visse tilfeller kan peke tilbake på den gamle verdenen og relasjonen mellom det gamle og det nye (s. 8).

Den neste strategien Goodman beskriver; «weighting», viser til at to ulike verdener kan bestå av de samme komponentene, men at det som skiller verdenene fra hverandre er at noe som oppleves relevant i den ene, er irrelevant i den andre (s. 10-11). På denne måten kan elementer fra vår kjente verden også finnes i den nye verdenen,

men det som gjør at de er med på å danne en ny verden er at de er vektlagt på en annen måte; de er tillagt større eller mindre betydning enn de er i verdenen vi kjenner til. Goodman knytter «weighting» til «ordering», som er den neste strategien han presenterer, ved å si at verdener som ikke er ulike gjennom hva som vektlegges, kan være ulikt organiserte, og konstruert på bakgrunn av ulike systemer (s. 12). Med begrepet «ordering» viser han til hvordan andre verdener vil bygge på andre bakenforliggende systemer enn verdenen vi kjenner til gjør; de vil være ordnet og strukturert på andre måter.

«Deletion and supplementation» går ut på at i etableringen av en ny verden kan ting som finnes i den kjente verdenen være fjernet («deletion»), og nye ting som ikke er en del av den kjente verdenen kan være lagt til («supplementation»). Goodman beskriver denne strategien som å luke ut gammelt materiale, og fylle på med noe nytt (s. 14). En ny verden vil derfor mangle ting vi kjenner til fra den verdenen vi opplever oss som en del av, samtidig som det vil ha kommet til andre, nye ting. I tillegg til denne strategien som handler om å ta bort og å legge til, beskriver Goodman også en strategi som handler om omforming (s. 16). «Deformation» går ut på å omgjøre elementer fra den kjente verdenen slik at de får en ny eller annen mening, for så å implementere disse elementene i sin omgjorte form i den nye verdenen.

Alle Goodmans strategier for verdensbygging går altså ut på å bygge en ny verden ut fra en verden vi allerede kjenner til. Dette inkluderer å omforme- eller bruke deler fra den kjente verdenen til å bygge opp noe nytt, å erstatte kjente elementer med nye, å vektlegge annerledes, og å bruke andre systemer for organisering. Alle strategiene har til felles at de tar høyde for at personen den nye verdenen bygges for, har utgangspunkt i verdenen de opplever seg som en del av, og som de kjenner til fra før. For litterære- eller fiksjonelle verdener vil dette si at leseren begynner med en forestilling om at verdenen de leser om ligner deres egen, for så å justere denne oppfattelsen etter hvert som de møter på ny informasjon og verdensbyggende strategier. Allerede i det første kapittelet i oppgaven vil vi se eksempler på hvordan Goodmans strategier virker, og hvordan disse, blant andre verdensbyggende grep, er med på å justere leserens oppfattelse av den fiksjonelle verdenen vekk fra å være lik sin nåtidige verden.

Suvin's novumteori har også fokus på hva det er som gjør at leseren forstår at den fiksjonelle verdenen skiller seg fra leserens nåtidige, kjente verden. I *Metamorphoses of Science Fiction* (1979) redegjør science fiction-kritiker og professor Darko Suvin, for

sjangerens poetikk og historie, og kaller science fiction for «the *literature of cognitive estrangement*» (s. 4). Videre forklarer han at science fiction-verk kjennetegnes av at de inneholder et fiksjonelt «novum»; noe nytt eller innovativt, som kan valideres av en kognitiv logikk som dominerer narrativet, slik at den fiksjonelle verdenen bygges rundt det (s. 63). Med utgangspunkt i Viktor Shklovskys bruk av begrepet, beskriver Suvin underliggjøringen i science fiction som en bevegelse fra leserens nåtidige verden og virkelighet, til novumet i teksten som gjør det mulig å forstå hva som skjer i fortellingen, og tilbake igjen, slik at leseren kan få et nytt perspektiv på sin egen virkelighet (s. 71). Underliggjøringen i science fiction-litteratur handler altså om å gjenkjenne novum i teksten, og kognisjon knyttes til evalueringen og forsøket på å forstå dette nye (Shippey, 2016, s. 13).

Med andre ord vil novumet være noe i teksten som leseren ikke kjenner igjen som fakta fra sin egen virkelighet, men som samtidig skal kunne valideres av kognitiv logikk. Leseren vil altså gjenkjenne novumet som usann informasjon sett ut fra sin egen virkelighet, samtidig som at denne informasjonen verken er usannsynlig eller umulig. Suvin legger også vekt på at novumet skal være hegemonisk, altså at science fiction-verk skal inneholde et novum av et slikt omfang at det påvirker hele fortellingens univers, og sånn sett har betydning for hele den fiksjonelle verdenens oppbygning (Suvin, 2016, s. 70).

I tillegg til et slikt «hovednovum» kan romanen også inneholde mindre, mer diskrete novum, som for eksempel en ny oppfinnelse eller ny teknologi. Ser vi på *The Hunger Games* som et eksempel, finner vi mange mindre novum som jeg kommer tilbake til i mer detalj senere i oppgaven. Dette er alt fra teknologiske innretninger som kraftfelt, flyvende «hovercrafts», og muterte skapninger, til nye samfunnsroller; «Peacekeeper», «Avox» og «Gamemaker». Alle disse mindre novumene er ting som er ukjente for leseren, og som man ikke finner i vår nåtidige verden, men som samtidig ikke er avgjørende for fortellingens univers og logikk.

I dystopier kan man ofte se på selve det dystopiske samfunnet som hovednovum, ettersom dette vil være nytt, annerledes og kanskje også innovativt sammenlignet med samfunnet leseren er en del av. Panem, og samfunnet der, kan altså tenkes som et overordnet novum i *The Hunger Games*, men jeg vil likevel argumentere for at hovednovumet i romanen er selve the Hunger Games; de grusomme lekene arrangert av the Capitol. Som det utgår fra handlingssammendraget, er the Hunger Games en årlig

konkurransen hvor deltakere fra de ulike distriktene konkurrerer mot hverandre. To deltakere fra hvert av de tolv distriktene sperres inne i en arena hvor de må kjempe mot hverandre til bare en av dem står igjen i live, og alt filmes og sendes direkte på TV. Gjør de en god figur i media før lekene begynner, får de fordeler i arenaen.

I bokstavelig forstand er ikke the Hunger Games en del av leserens nåtidige verden og virkelighet, men noe nytt som bare finnes i teksten. Samtidig er ikke lekene en umulighet ut fra vår virkelighets forutsetninger, og det virker, skremmende nok, ikke totalt umulig og usannsynlig. Så lenge ingen hadde satt en stopper for det, ville det vært fullt mulig å samle 24 ungdommer i en utendørs arena og få dem til å krige mot hverandre mens alt filmes og sendes på TV. Vi har også teknologi som enten allerede kan, eller som det er lett å se for seg at i en nær fremtid vil kunne lage kontrollerte skogbranner, genmodifiserte veps, skape tørke, og kontrollere temperatur, slik som i arenaen for the Hunger Games.

Slik tittelen på romanen indikerer (og innholdet bekrefter), er the Hunger Games sentralt for handlingen i boka, men lekene er også viktige for *verdenen* vi finner i romanen. Bakgrunnen for the Hunger Games er tett knyttet til samfunnets historie, og betydningen lekene har for de ulike karakterene og instansene i romanen viser at the Hunger Games også er en konstituerende faktor for samfunnet i romanen i dens nåtid. Jeg vil komme nærmere inn på hvordan lekene knyttes til samfunnets historie og har betydning for karakterer og samfunn utover i oppgaven, men per nå er poenget at the Hunger Games er et novum som har avgjørende betydning for hele romanens univers, og for hele den fiksjonelle verdenen.

Det er flere måter å definere science fiction-sjangeren på enn med Suvins novumteori, underliggjøring og kognisjon, men jeg har valgt å i stor grad holde meg til hans tilnærming fordi den har en spennende sammenheng med Goodmans «worldmaking». Goodmans fem ulike prinsipper er strategier for hvordan nye verdener lages, men Suvins novum-begrep handler om de nye *tingene, elementene og fenomenene* som er konstituerende for nye verdener innen science fiction-litteraturen. I begge tilfeller er det snakk om det som er nytt, annerledes og ukjent, hva dette er, og hvordan det er med på å skape nye verdener. Som vi vil se videre i oppgaven, er ikke Goodmans strategier bare et godt utgangspunkt for å undersøke hvordan den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games* er bygget opp, men også for å se på hvordan novumene i denne verdenen er bygget opp på bakgrunn av verdenen leseren allerede kjenner til.

Kapittel 1: Setting og verdensbygging

I dette kapitlet redegjør jeg for den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games*, og undersøker hvilke strategier som er brukt for å bygge den opp, samt hva som får leseren til å forstå at den fiksjonelle verdenen er annerledes enn deres egen nåtidige verden. Jeg tar utgangspunkt i de tre hovedsettingene i romanen, og beskrivelsene av omgivelsene der, før jeg avslutningsvis går nærmere inn på hvordan mennesker, media, teknologi og hovednovumet knytter settingene sammen til en helhetlig fiksjonell verden. Setting er en viktig faktor når en leser skal bli kjent med den fiksjonelle verdenen i en roman. For å etablere en grunnleggende forståelse av verdenen handlingen foregår i, er det viktig med klarhet i hvilke fysiske rom den består av, og relasjonen mellom disse rommene. I tillegg vil beskrivelsene av omgivelsene i de ulike settingene bidra til å skape et mentalt bilde av både hvordan det ser ut i verdenen, men også hvordan det føles å være en del av den.

Verdenen leseren presenteres for i *The Hunger Games* er begrenset til nasjonen Panem, som etter en rekke naturkatastrofer etterfulgt av en brutal krig for de gjenværende ressursene, ble etablert der hvor Nord-Amerika en gang lå (Collins, 2008, s. 21). På bakgrunn av denne informasjonen kan vi slå fast at den fiksjonelle verdenen i romanen er den samme verdenen vi som lesere lever i nå, men tidfestet i en tenkt fremtid. Det som skiller leserens verden fra den fiksjonelle verdenen er altså tid. Panem består av en hovedstad, omringet av tolv distrikter som er isolert fra hverandre av ødemark, etter at det trettende tilsynelatende ble jevnet med jorden i krigen som underkastet distriktene hovedstaden.

Handlingen i *The Hunger Games* foregår hovedsakelig i tre ulike settinger. Den første av de tre, hvor romanen åpner, er District 12. Dette er hovedpersonen, Katniss', hjemsted, og et av de fattigste distriktene i Panem. Den andre sentrale settingen i *The Hunger Games* er hovedstaden, som kalles the Capitol. Dette stedet er District 12s rake motsetning; her er det overflod, velstand og luksus, på grunn av avansert teknologi og distriktenes harde arbeid. Den siste settingen er arenaen hvor the Hunger Games finner sted. Dette er et stort, avgrenset område som the Gamemakers har total kontroll over. I året vi leser om i *The Hunger Games* er arenaen utformet som en skog, ikke ulik den som omgir District 12. Akkurat hvor arenaen settes opp varierer fra år til år, men den er alltid i en form for villmark, konstruert av mennesker, og kontrollert av the Capitols teknologi. Som jeg vil diskutere senere i kapitlet, tar på mange måter arenaen som

setting form som en slags «verden i verdenen», hvor egne normer, regler og logikk gjør seg gjeldende.

District 12

Den første av settingene, District 12, etableres i stor grad i løpet av de første to kapitlene, når hovedpersonen Katniss, fysisk befinner seg der. Utover i romanen utvikles bildet leseren har fått av District 12 ved at ny informasjon introduseres gjennom minner og tilbakeblikk. Ettersom vi har å gjøre med en fiksjonell verden som er annerledes enn den leseren allerede kjenner til og lever i, er det nødvendig for leseren å få tilstrekkelig kjennskap til denne nye verdenen så fort som mulig. Derfor er det i begynnelsen av romanen at de viktigste beskrivelsene av District 12 finner sted, og jeg vil ta utgangspunkt i eksempler fra de første par kapitlene for å undersøke denne settingen.

Som vi vil se av eksemplene, etableres det et bilde av District 12 som et veldig fattig gruvesamfunn, som gir assosiasjoner til noe primitivt, og som vi gjenkjenner fra vår egen histories «gamledager». Til tross for at settingen beskrives som noe vi kjenner igjen som gammeldags, etableres det samtidig at den fiksjonelle verdenen er annerledes og en annen enn leserens nåtidige eller fortidige verden. Dette skjer hovedsakelig gjennom introduksjonen av novum og stedsnavn. Som jeg nevnte i introduksjonen til kapitlet lærer man også at den fiksjonelle verdenen er en tenkt fremtidig versjon av vår nåtidige verden. At den fiksjonelle verdenen er en tenkt fremtid, og annerledes enn leserens egen virkelighet, blir mye tydeligere utover i romanen etter hvert som vi beveger oss til de andre settingene, men det begynner altså allerede i beskrivelsene av District 12 i de første kapitlene av romanen.

To eksempler fra begynnelsen av romanen viser den parallelle etableringen av District 12 som et fattig og gammeldags sted, og som en del av en verden som er annerledes enn leserens nåtidige virkelighet. Det første eksempelet er selve åpningsavsnittet i boka:

When I wake up, the other side of the bed is cold. My fingers stretch out, seeking Prim's warmth but finding only the rough canvas cover of the mattress. She must have had bad dreams and climbed in with our mother. Of course she did. This is the day of the reaping (Collins, 2008, s. 3).

Allerede i løpet av de første setningene begynner leseren (her tenker jeg spesielt på lesere som meg selv; i et vestlig, velstående land – men det gjelder jo selvfølgelig ikke

alle) å få inntrykk av et fattig, gammeldags miljø. For det første blir det åpenbart at jeg-personen pleier å dele seng med søsteren sin, noe som er uvanlig i vår nåtidige, vestlige verden, men som vi kjenner til fra vår histories gamledager. I tillegg er madrassen trukket med et røft lerretsstoff, og uten søsterens kroppsvarme er det kaldt i senga. Sammen med det faktum at de er to som deler på en seng, gir den ukomfortable madrassen og kulden i rommet inntrykk av fattige kår.

Det er den siste setningen; «This is the day of the reaping», som gjør at dette eksempelet også er med på å hinte til at verdenen vi er i ferd med å lese oss inn i er annerledes enn den vi kjenner til fra før. Dette kommer jeg tilbake til litt senere. Først vil jeg se på hvordan det neste eksempelet fra noen sider senere også er med på å etablere settingen, og å utbrodere inntrykket vi har fått av et fattig og gammeldags miljø:

Our part of District 12, nicknamed the Seam, is usually crawling with coal miners heading out to the morning shift at this hour. Men and women with hunched shoulders, swollen knuckles, many of whom have long since stopped trying to scrub the coal dust out of their broken nails and the lines of their sunken faces (s. 4-5).

Dette avsnittet er ikke en direkte beskrivelse av Katniss' omgivelser, men heller hennes egen refleksjon over hvordan omgivelsene *pleier* å være. Slik får leseren informasjon om normaltstanden i District 12, selv om beskrivelsen senere settes opp mot de tomme gatene hun observerer akkurat denne dagen. Et bilde males av samfunnets innbyggere som alle er gruvearbeidere i en støvete, grå bygd. Menneskene med «hunched shoulders», «swollen knuckles», «broken nails» og «sunken faces» er slitne og nedbrutt etter årevis med fysisk arbeid. Allitterasjonen «crawling with coal miners» viser til at de er mange om plassen, som maur i en maurtue; og det ligger et lag med kullstøv over det hele. I dette avsnittet får vi også informasjon om at dette gammeldagse gruvesamfunnet kalles District 12, og videre gjennom romanen vender leseren stadig tilbake hit gjennom tilbakeblikk og minner som vitner om hvor fattig og hardt livet her er.

Et eksempel på dette er et tilbakeblikk hvor hovedpersonen, Katniss, er i ferd med å sulte i hjel utenfor bakerens hus. Peeta, som er den andre deltakeren i the Hunger Games fra District 12 og bakerens sønn, brenner med vilje et brød for å kunne kaste det ut til Katniss, selv om han selv får kjefte for dette. Det dette tilbakeblikket skildrer er hvordan hvem som helst i District 12 plutselig kan befinne seg på dødens rand på grunn av fattigdom, og at Katniss selv har erfaring med dette. «Starvation's not an uncommon

fate in District 12» slår hun fast på side 32, noe som er med på å understreke fattigdommen i distriktet.

I løpet av de første kapitlene får altså leseren malt et bilde av District 12 som et fattig, støvete gruvedriftssamfunn, eller, slik Boller og Voigts (2015) beskriver det, som et pre-industrielt samfunn, hvor moderne teknologi er fraværende og man må jakte med pil og bue (s. 417). Vi lærer også at økonomien bygger på byttehandel på svartebørsen, og at jakt i skogen og melk fra geita er viktige næringskilder. Brød blir sett på som en luksus, og mange av innbyggerne lever på randen av å sulte i hjel. Som sagt er et slikt samfunn noe vi kjenner igjen fra vår egen historie. Fra et norsk- eller vestlig perspektiv, minner det ikke om leserens nåtidige verden, men om en fattigere del av verden, eller om leserens verden slik den en gang har vært i fortiden.

Paradoksalt nok er dette grepet; å fremstille en fremtidig verden som gammeldags og primitiv, en gjenganger i dystopier. Selv om dystopier ofte er futuristiske, finnes det mange eksempler på dystopiske fortellinger som blander dette med det gammeldags. Et av eksemplene er Margaret Atwood's *The Handmaid's Tale* (1985/2016), som til tross for at den er satt til leserens fremtid, har et gammeldags syn på både kvinnerollen, og på hva en familie er (igjen i en vestlig kontekst vel og merke). I tillegg gir klær, interiør og mye av omgivelsene i Atwoods roman assosiasjon til noe gammeldags, og flere av tradisjonene, som offentlige henrettelser og straff, er noe vi kjenner igjen fra vår egen historie. At det å beskrive et fremtidssamfunn som gammeldags er et virkemiddel som tas i bruk i *The Hunger Games*, gjør at romanen skriver seg inn i en dystopisk tradisjon, noe som kan virke inn på leserens forståelse av den fiksjonelle verdenen.

Som sagt skjer det en parallell etablering av District 12 som gammeldags, og den fiksjonelle verdenen som annerledes enn leserens nåtidige verden. Til nå har jeg sett på hvordan to eksempler i begynnelsen av romanen skaper et mentalt bilde av et fattig, gammeldags og primitivt District 12, som ligner noe vi kjenner fra historiebøkene. De samme avsnittene er også med på å etablere den fiksjonelle verdenen som annerledes enn leserens. I det første av eksemplene; åpningsavsnittet, er det introduksjonen av konseptet «the reaping» som har denne funksjonen.

«Reaping» betyr innhøsting og er et konsept vi kjenner til fra vår verden. Likevel får leseren en umiddelbar følelse av at ordet har en annen betydning i den fiksjonelle verdenen, ettersom det i åpningsavsnittet knyttes til mareritt og forstyrret nattesøvn.

Når leseren etter hvert får en fullstendig forklaring på hva the reaping er, på side 14 og 15, skjønner man at det er et novum, og følelsen av at ordet betyr noe annet i den fiksjonelle verdenen enn det gjør i vår nåtidige verden bekreftes. Slik det utgår av forklaringen, er the reaping et årlig, obligatorisk arrangement for barn og unge i distriktene, hvor deltakerne til the Hunger Games plukkes ut ved loddtrekning. Denne loddtrekningen har en urettferdig vri, ettersom en person kan kjøpe til seg mat ved å la flere lodd med sitt navn inngå i potten. Fattige barn og unge som er nødt til å benytte seg av denne løsningen for at familien skal ha mat til å overleve, har dermed en større sjanse for å bli trukket ut til å delta i the Hunger Games.

Måten ord og konsepter leseren kjenner til fra sin nåtidige verden gis en ny, og ofte mørkere, betydning, er en verdensbyggende strategi som blir brukt flere ganger gjennom romanen. I dette tilfellet blir ordet «reaping» som vi kjenner til fra før som innhøsting; en idyllisk prosess hvor man høster det man tidligere har sådd, omgjort til et grusomt konsept hvor barn plukkes ut for å drepe hverandre. I sin nye betydning knyttes «reaping» til døden, og betegner måten hovedstaden «høster» inn barn som om de er et produkt, slik Mannen med ljåen, eller «Grim the Reaper», symboliserer død og henter mennesker over til dødens side. Denne verdensbyggende strategien kan forklares med Goodmans prinsipp om «deformation», som går ut på at elementer fra en kjent verden omformes eller omgjøres slik at de får en ny eller annen mening (Goodman, 1978, s. 16). Det er dette som skjer i tilfellet med the reaping; et ord vi kjenner til fra før omgjøres så det får en annen betydning enn det har i leserens nåtidige verden, før det implementeres i den fiksjonelle verdenen. Etter hvert som slike tilfeller av deformasjon dukker opp gjennom romanen, tvinges leseren til å justere sitt syn på den fiksjonelle verdenen, vekk fra virkeligheten de kjenner til.

Fra det andre eksempelet jeg så på tidligere, som beskrev gatene utenfor huset til Katniss morgenen før the reaping-seremonien, finner vi også noe som er viktig for leserens forståelse av den fiksjonelle verdenen som en annen enn sin egen virkelighet. Dette er at stedet Katniss bor og befinner seg får et navn; District 12. Dette er første gang i romanen at et stedsnavn blir nevnt, men dette er ikke et navn som betegner et sted i leserens nåtidige verden, og heller ikke som den kjenner igjen som et historisk sted. Slik Garriot, Jones og Tyler er inne på i introduksjonen til *Space, Place and The Hunger Games* (2014), er oppdelingen av steder ved å gi dem navn viktig i utviklingen av karakterer og plot, og ikke minst en sentral måte Katniss beskriver sine omgivelser på (s. 1-2). Etter

hvert som vi introduseres for flere stedsnavn i romanen, blir det tydelig at de alle har en slags dystopisk klang. I tillegg til at det finnes et District 1, 2, 3 og så videre, kalles hovedstaden bare «the Capitol», engen bortenfor District 12 kalles «the Meadow», treningssenteret i hovedstaden kalles «the Training Centre», og arenaen for the Hunger Games kalles bare «the Arena». Akkurat som med District 12, er også alle de andre stedsnavnene med på å gjøre leseren sikker på at dette er en verden og en virkelighet de ikke har kjennskap til fra før, og som er en annen enn deres nåtidige verden.

Å organisere den fiksjonelle verdenen ved hjelp av stedsnavn er et viktig verdensbyggende grep som på en enkel måte hjelper leseren å forstå og forholde seg til verdenen de leser om i romanen. Goodman kaller denne typen verdensbyggende strategi for «ordering», som går ut på at alle verdener bygger på ulike systemer eller måter å organiseres på (Goodman, 1978, s. 13). I *The Hunger Games'* tilfelle blir måten samfunnet er organisert på i distrikter av ulikt nummer og en hovedstad, et eksempel på «ordering». Systematiseringen ved hjelp av tall skaper en form for hierarkisk orden, som bekreftes ved at vi i romanen får vite at District 11 og 12 er av de fattigste distriktene, mens District 1 og 2 regnes som de rikeste. En slik navngiving av distriktene, som skaper et hierarki i samfunnet, men som også er en måte å organisere det på, forsterker den dystopiske stemningen i romanen.

At navnene har en dystopisk klang kommer av at de er en måte å dehumanisere omgivelsene på, slik at stedene blir upersonlige og generelle. I stedet for navn som inneholder kultur og historie, er stedene gitt navn som er en beskrivelse av deres funksjon, noe «The Meadow», «the Capitol» og «the Arena» er gode eksempler på. Dette er igjen et typisk dystopisk trekk, og man ser det for eksempel også i *The Handmaid's Tale* (Atwood, 1985/2016) hvor menneskene beskrives som «the Commandors», «the Commandor's wives», «the Handmaids» eller «the Marthas», og i *1984* av George Orwell (1949/2008) hvor det styrende partiet bare kalles «the Party».

De generelle stedsnavnene kan også tenkes å være en av måtene romanen arbeider med sitt dystopiske prosjekt på; nemlig å få leseren til å reflektere kritisk over sin egen samtid og sitt eget samfunn (Booker, 2013, s. 5). Ved at navnene er så lite spesifikke, og bare beskriver stedenes funksjon, åpnes det for allegorisering. Det vil si at selv om romanen ikke er en allegori, og heller ikke inneholder noe som tilsier at narrativet skjuler en symbolsk, «egentlig» mening, kan deler av teksten tolkes allegorisk eller i overført betydning (Teskey, 2012, s. 38). Ved å invitere til en slik allegorisering,

hvor den individuelle leseren fritt kan trekke paralleller til steder i sin egen verden, får stedsnavnene en underliggjørende funksjon som kan gi leseren nye perspektiver på sitt eget samfunn. Gjennom de spesifikke stedene og områdene i *The Hunger Games* skapes det dermed rom hvor etablerte sannheter kan utfordres, og hvor leseren kan tenke nytt om kjente tematikker (Garriott et al., 2014, s. 2-3).

Selv om tilstandene i *The Hunger Games* er ekstreme sammenlignet med leserens nåtidige verden, kan man skremmende nok likevel finne visse likhetstrekk. Et eksempel på dette er hvordan de store forskjellene mellom the Capitol og distriktene rundt, setter klasseskiller og sosiale forskjeller man ofte finner i store byer kontra omkringliggende drabantbyer i et nytt lys. Et annet eksempel er parallellene man kan trekke mellom det fattige gruvesamfunnet i District 12 og gamle gruvebyer i «the Rust Belt» i USA. Dette er steder som ikke har klart å følge med i de industrielle utviklingene, og står tilbake som gammeldagse og fattige nettopp slik District 12 beskrives.

Det er også interessant at stedene i *The Hunger Games* på mange måter ikke trenger mer spesifikke navn, ettersom den fiksjonelle verdenen er så avgrenset som den er. Som sagt utgjør landet Panem hele verdenen vi blir kjent med; vi forholder oss ikke til andre «Capitols» og «Meadows», så disse stedene trenger heller ikke egne, unike navn. Romanen forholder seg overhodet ikke til det som måtte befinne seg utenfor Panems grenser, og dette gjelder også etter hvert som den fiksjonelle verdenen utvides og utvikles i de neste bøkene i trilogien. Dette er et eksempel på det Fredric Jameson kaller «world-reduction», som er en måte å beskrive forholdet mellom en fiksjonell verden i science fiction og leserens nåtidige verden på. Verdensreduksjon går ut på at vi presenteres for en forenklet verden, ved at elementer vi kjenner fra virkeligheten systematisk utelukkes (Jameson, 1975, s. 223). I *The Hunger Games'* tilfelle finner vi en forenklet verden ettersom vi har å gjøre med kun én nasjon, mens naboland og grenser til andre nasjoner er utelukket.

En slik form for verdensreduksjon er et eksempel på Goodmans «supplementation and deletion»-strategi når det kommer til verdensbygging. Denne verdensbyggende strategien går ut på at ting som finnes i den allerede kjente verdenen kan være fjernet i den nye verdenen, eller motsatt; at det dukker opp ting i den nye verdenen som ikke er en del av den kjente (Goodman, 1978, s. 14). I den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games* er alle andre land leseren kjenner til fra sin nåtidige verden borte («deletion»), og bare Panem finnes. Panem, som er et land som ikke finnes

i vår verden, men som er det eneste i den fiksjonelle verdenen blir samtidig et eksempel på «supplementation».

Denne bruken av «supplementation and deletion» som fører til verdensreduksjon, er med på å skape den typisk dystopiske følelsen av klaustrofobi, fangenskap og å være innestengt. En slik dystopisk følelse eller stemning finner vi også igjen i beskrivelsene av District 12. Katniss' hjemsted beskrives ikke bare som fattig og gammeldags, men også som et sted som er totalt underkastet the Capitols strenge kontroll. Kontrollen kommer både i fysisk form, som inngjerdinger og avstraffelser, og i psykisk form gjennom følelsen av å være under konstant overvåkning. For leseren, som kjenner til en større verden enn den fiksjonelle verdenen, blir det ekstra tydelig at karakterene, i motsetning til leseren selv, ikke har noen steder å rømme til for å unnsnippe verken den fysiske eller psykiske kontrollen. For dem finnes det ingen alternative steder å dra; de har ikke mulighet til å unnsnippe Panem og samfunnet der, fordi verdenen ikke rommer noe annet eller noe mer.

Et eksempel på den fysiske formen for kontroll, og hvordan den er med på å vekke en dystopisk følelse av fangenskap, klaustrofobi og innestengelse, er beskrivelsen av engen, the Meadow, i utkanten av distriktet:

Our house is almost at the edge of the Seam. I only have to pass a few gates to reach the scruffy field called the Meadow. Separating the Meadow from the woods, in fact enclosing all of District 12, is a high chain-link fence topped with barbed-wire loops

(Collins, 2008, s. 5).

Piggtrådgjerdet vi leser om i dette avsnittet beskrives først som et skille mellom enga i District 12 og skogen rundt. Ser man nærmere på setningen trekkes det også frem, som en slags innskytelse, at gjerdet faktisk går rundt hele District 12. Ordvalget «enclosing» skaper her en følelse av at gjerdet ikke bare omgir District 12, men at det *lukker området inne*, noe som forsterker den klaustrofobiske følelsen. Dessuten assosieres høye piggtrådgjerder med fengsler og ustabile landegrenser; områder som kjennetegnes av fangenskap og kontroll. For leseren virker det sannsynligvis litt ekstremt at et helt lokalsamfunn er inngjerdet av metall og piggtråd, men for Katniss er dette dagligdags, og ikke noe hun tenker videre over.

Det samme gjelder de strenge lovene og reglene som gjelder i den fiksjonelle verdenen, og straffen man kan få for å bryte disse. For eksempel kunne faren til Katniss blitt tatt i å oppmuntre til opprør, hvor den vanlige konsekvensen er dødsstraff ved

offentlig henrettelse (s. 6), og Katniss selv kunne lidd en lignende skjebne hvis hun hadde blitt tatt for å stjele den gangen hun holdt på å sulte i hjel: «All forms of stealing are forbidden in District 12. Punishable by death» (s. 33). Selv om det er sannsynlig at leseren reagerer på hvor lite som skal til for å måtte bøte med livet, er det påfallende at Katniss selv ikke ofrer urettferdigheten en tanke på dette punktet i romanen. Igjen er det snakk om en form for kontroll som er en så grunnleggende del av samfunnet og av hverdagen, at en ung jente som har vokst opp under disse forholdene, ikke innser hvor ekstremt det egentlig er.

De strenge straffene håndheves av utsendinger fra the Capitol som kalles «Peacekeepers»; den fiksjonelle verdenens svar på det leseren kjenner som politi, og enda et av novumene i romanen. Her ser vi igjen et eksempel på Goodmans deformasjons-strategi, ettersom konseptet politi som vi kjenner fra vår virkelighet, forandres og gis et nytt navn før det implementeres i den fiksjonelle verdenen. I de neste to bøkene i trilogien utvides og forandres rollen til the Peacekeepers, og de begynner å ligne mer på en slags tyrannisk hær utsendt av the Capitol til distriktene, og mindre på en politistyrke. På mange måter kan man si at the Peacekeepers, som ut fra navnet skulle tenkes å holde samfunnet fredelig, i praksis er de som skaper ufred. De bringer inn våpen, død og streng kontroll til distriktene, noe som viser seg å ikke virke fredsskapende, men snarere tvert imot. Deformasjonen, eller omgjøringen av det kjente konseptet, trekkes altså så langt at det blir en negasjon. Navnet Peacekeeper blir en slags ironisk, forvrent betegnelse på hva de faktisk er og gjør.

En slik bruk av deformasjon som går så langt at det blir en negasjon, eller en slags forvrengning hvor betegnelsen på konseptet og realiteten er det motsatte av hverandre, er et verdensbyggende grep som er typisk for dystopier. Vi finner det for eksempel i 1984 hvor «Ministry of Peace» har ansvar for krigføringen, «Ministry of Plenty» rasjonerer mat, «Ministry of Truth» omskriver virkeligheten og utgir propaganda, og de andre ministeriene også har navn som mer eller mindre er autoantonymer (Orwell, 1949/2008, s 6). I *The Hunger Games* ser vi dette brukt flere ganger, blant annet ved at det vi kjenner som rådhus kalles «Justice Building» (Collins, 2008, s. 20). Navnet impliserer at det foregår rettferdighet i bygget, men det er her the reaping finner sted, en klart urettferdig ordning. Akkurat som at the Peacekeepers heller skaper ufred enn fred, foregår det i realiteten urettferdighet i rettferdighetsbygningen. På denne måten blir språket misbrukt i et forsøk på å skjønne hva som virkelig foregår, noe som gir

leseren inntrykk av at samfunnet i den fiksjonelle verdenen er bygget på manipulerende og falske premisser. Samtidig vitner en slik bruk av språk som en form for makt om kontrollen the Capitol har over District 12, som er viktig for bildet som dannes av distriktet og for forståelsen av den fiksjonelle verdenen.

Enda en type kontroll the Capitol utøver over District 12 og over folk fra distriktene generelt, er overvåkning. Selv om temaet ikke blir tatt opp i dybden mens Katniss og leseren befinner seg i District 12, blir vi mer kjent med følelsen av å være overvåket utover i boka. Spesielt når Peeta og Katniss befinner seg på treningscenteret i the Capitol før de skal inn i arenaen, blir dette temaet tatt opp. Katniss tenker ting som: «You do have the sense that we might be under surveillance here» (s. 92) og «But that doesn't mean we're not being taped» (s. 93), noe som peker tilbake på den gnagende følelsen hun så vidt er inne på da hun er i skogen i District 12:

'District Twelve. Where you can starve to death in safety,' I mutter. Then I glance quickly over my shoulder. Even here, even in the middle of nowhere, you worry someone might overhear you (s. 6).

Dette sitatet er en god oppsummering av District 12 som setting. Ikke bare beskriver det følelsen av å være overvåket, selv når du er i kjente omgivelser og langt fra sivilisasjon, men gjennom den ironiske replikken hintes det også både til fattigdommen, inngjerdingen og kontrollen i distriktet. District 12, den første av settingene i *The Hunger Games*, etableres altså som et fattig, primitivt sted, nært knyttet til naturen og gammeldags levevis. Samtidig er det en del av en fremtidsverden, som er annerledes enn leserens nåtidige virkelighet, og som er offer for streng kontroll og overvåkning fra landets hovedsete, the Capitol. Et slikt bilde av District 12 viser seg viktig for etableringen av de andre settingene i romanen: det blir leserens nye utgangspunkt å referere tilbake til ettersom den fiksjonelle verdenen utvides til å omfatte flere rom.

Akkurat som at vi bruker vår kjente verden som utgangspunkt når vi leser og lærer om en annen (og i dette tilfelle fiksjonell) verden, er District 12 Katniss' utgangspunkt. For Katniss' er District 12 hele hennes verden, og videre i romanen når hun kommer til the Capitol og arenaen, justerer hun gradvis sitt eget verdensbilde etter det hun ser og erfarer her. På denne måten kan vi videre i romanen snakke om to typer verdensbygging. Den første, som jeg vil undersøke videre i dette kapittelet er etableringen av den objektive verdenen forfatteren har funnet opp og formidler

gjennom fortelleren, og den andre typen en subjektiv verden for hovedpersonen Katniss, som jeg vil komme tilbake til i slutten av kapittel to.

The Capitol

Both Peeta and I run to the window to see what we've only seen on television, the Capitol, the ruling city of Panem. The cameras haven't lied about its grandeur. If anything, they have not quite captured the magnificence of the glistening buildings in a rainbow of hues that tower into the air, the shiny cars that roll down the wide paved streets, the oddly dressed people with bizarre hair and painted faces who have never missed a meal (Collins, 2008, s. 68).

Eksempelet over er fra øyeblikket Katniss ser the Capitol for første gang, som også markerer bytte av setting i romanen fra District 12 til hovedstaden. Som jeg nevnte i innledningen til dette kapittelet er the Capitol alt det District 12 ikke er; en storby med høye, fargerike bygninger, flotte biler, brede gater, rike mennesker og overflod. Bildet som etter hvert males av byen kjennetegnes dessuten av bruken av teknologi i alt fra høyhastighetstog og «hovercrafts» til programmerbare garderober og permanente endringer i utseende. Mens District 12 på mange måter virker gammeldags sammenlignet med leserens nåtidige verden, representerer the Capitol det stereotypiske fremtidssamfunnet som skremmende nok har flere likhetstrekk med leserens virkelighet.

The Capitol som setting etableres hovedsakelig gjennom kontraster til District 12. For at leseren skal kunne danne seg et mentalt bilde av omgivelsene i the Capitol er det derfor essensielt at District 12 er etablert som gammeldags, fattig og primitivt. De viktigste kontrastene som brukes i etableringen av the Capitol som setting, er knyttet til menneskenes utseende og oppførsel, mat, og teknologi. I disse kontrastene ligger grunnleggende forskjeller mellom rikdom og fattigdom, by og land, og teknologi og natur, og the Capitol og District 12 blir stående som ytterpunktene på skalaen.

Denne typen polarisering er en verdensbyggende strategi som går utover de Goodman presenterer i *Ways of Worldmaking*, ettersom den tar utgangspunkt i leserens foreløpige kjennskap til den fiksjonelle verdenen heller en leserens egne, nåtidige verden. Goodmans strategier bygger den nye verdenen gjennom å bruke deler av leserens nåtidige verden som byggesteiner, men tar ikke hensyn til at man på samme måte kan bruke deler av den nye verdenen til videre oppbygning etter hvert som man blir kjent med den. I *The Hunger Games'* tilfelle er leseren allerede kjent med District 12

når den fiksjonelle verdenen utvides, og denne kjennskapen brukes i oppbygningen av the Capitol.

De første eksemplene på hvordan the Capitol etableres for leseren får vi allerede før selve handlingen har forflyttet seg til hovedstaden; mens vi enda befinner oss i District 12. Jeg har allerede vært inne på et eksempel på the Capitols tilstedeværelse i District 12, i analysen av beskrivelser av inngjerding, overvåkning og Peacekeepers. Dette er faste elementer som er en selvsagt del av Katniss og innbyggerne i District 12s hverdag, men som er med på å etablere leserens bilde av hovedstaden. Ser vi videre på den objektive verdensbyggingen, er det enda et par eksempler på hvordan elementer fra the Capitol dukker opp i District 12, som setter tonen for hvordan kontraster brukes som grep for å skape det mentale bildet av hovedstaden.

Begge eksemplene dukker opp på dagen for the reaping og viser hvordan the Capitols mennesker og teknologi skiller seg ut i den fattige gruvebyen. Det første er en beskrivelse av kameraene som er hentet inn for å lage TV-sending av seremonien: «But today, despite the bright banners hanging on the buildings, there's an air of grimness. The camera crews, perched like buzzards on rooftops, only add to the effect» (s. 18-19). Dette er første gang i romanen at noen form for moderne teknologi nevnes, i form av et kameracrew som filmer fra toppen av hustakene. Denne teknologien knyttes eksplisitt til den uhyggelige stemningen i gatene, og forsterker det negative bildet leseren har fått av the Capitol gjennom beskrivelsene av inngjerding, overvåkning og harde straffer. Samtidig sammenlignes kameraene med musvåker, som er en type rovfugl. At teknologien sammenstilles med en del av naturen (i form av en rovfugl) peker på en viktig kontrast mellom the Capitol og District 12; for at teknologien fra den moderne hovedstaden skal gi mening i det gammeldagse distriktet, må den forklares ved hjelp av noe vi finner i naturen. Samtidig skal det sies at musvåken bruker en jaktteknikk hvor den sitter høyt oppe og speider etter føde, litt slik som kameraene på avstand søker å fange opp det som blir god underholdning.

Personbeskrivelser bidrar også til å etablere settingene, og også her finner vi bruk av kontraster for å etablere the Capitol. Et eksempel er beskrivelsen av Effie Trinket under the reaping-seremonien: «Two of the tree chairs fill with Madge's father, Mayor Undersee, who's a tall, balding man, and Effie Trinket, District 12's escort, fresh from the Capitol with her scary white grin, pinkish hair and spring green suit» (s. 20). Mayor Undersee, som her representerer District 12, blir stående i blek kontrast til den

fargerike Effie Trinket fra the Capitol. De sterke fargene, «scary white», «pinkish» og «spring green» er ikke minst oppsiktsvekkende for leseren når de dukker opp i District 12 med sine «black cinder streets» og «squat grey houses» (s. 5). Valget av ordene «scary» og «grin» for å beskrive hvor hvite tennene hennes er, har her betydning for hvordan beskrivelsen er med på å etablere et bilde av the Capitol for leseren. Det bringer et element av ubehag og unaturlighet inn i en beskrivelse som ellers ikke ville hatt noe negativt ved seg. Sammen med det fargerike håret og klærne har beskrivelsen av «her scary white grin» noe klovneaktig og vulgært over seg, og knytter en form for dekadanse til hovedstaden. Både er hovedstaden estetisk sett preget av noe overdrevent og overforfinet, men den står også for fall i de senere bøkene i trilogien. Ordet «scary» i beskrivelsen av Effie Trinket kan også vise til at tennene hennes er skummelt hvite fordi de er unaturlige, noe som gir oss et frempek til hvordan menneskene i the Capitol forandrer utseendet sitt over en lav sko ved hjelp av ulike former ny teknologi: «They do surgery in the Capitol, to make people appear younger and thinner» (s. 144).

Dette kommer tydeligere frem når Katniss befinner seg i the Capitol og møter menneskene som skal «preppe» henne for the Hunger Games. Vi leser om Venia, «a woman with aqua hair and gold tattoos above her eyebrows» (s. 70), om Flavius med oransje korketrekere og lilla leppestift, og om Octavia; «a plump woman whose entire body has been dyed a pale shade of pea green» (s. 71). Beskrivelsene av disse menneskene viser til forfengeligheten og overdådigheten hos innbyggerne i the Capitol, samtidig som det blir stående som en kontrast til menneskene i District 12. I hovedstaden er menneskene så rike og bekvemme at de kan bruke penger og tid på eget utseende, mens de i District 12 har nok med å sørge for mat på bordet for å overleve til neste dag: «We don't have much cause to look nice in District Twelve» (s. 72). Det er sannsynlig at leserens nåtidige verden plasserer seg et sted mellom the Capitol og District 12. Det er ikke ukjent for oss å bruke tid og penger på eget utseende, både i form av sminke, tatoveringer og hårfarge, og ved mer permanente inngrep som krever en annen form for teknolog. Samtidig maler også beskrivelsene et bilde av noe futuristisk; de sterke fargene, grønn hud og gulltatovering minner mer om kostymer, og har noe overdrevent ved seg sammenlignet med det leseren er vant med fra sin nåtidige verden.

Det er ikke bare ved utseende til folk at leseren blir kjent med teknologiens rolle i the Capitol. Stadig vekk nevnes teknologiske oppfinnelser som ligger milevis fra det vi finner i District 12, hvor de verken har dusj eller bil, men som ikke virker så fjernt fra

hva leseren kan forestille seg at teknologien de selv kjenner til kan oppnå. Dette er ting som den syntetiske ilden på Peeta og Katniss' kostymer under åpningsseremonien (s. 77), det elektriske kraftfeltet som hindrer folk å hoppe fra taket på treningscenteret (s. 93), flyvende «hovercrafts» med stiger som låser fast menneskene som klatrer på dem (s. 167), og salver som umiddelbart fjerner all smerte (s. 219). I tillegg er det mange eksempler på det man kan kalle unødvendig teknologi, som bare finnes for å øke bekvemmeligheten til innbyggerne i hovedstaten, og som vitner om luksusen mange der lever med. Et godt eksempel på dette er dusjene på treningscenteret:

The shower alone has a panel with more than a hundred options you can choose, regulating water temperature, pressure, soaps, shampoos, scents, oils and massaging sponges. When you step out on a mat, heaters come on that blow-dry your body (s. 86).

Dette blir stående som en stor kontrast til det vi vet om livet i District 12, hvor ikke alle en gang har dusj hjemme. Tidligere har vi fått vite at Katniss aldri har dusjet før hun kom på toget som tar henne til the Capitol: «I peel off my mother's blue dress and take a hot shower. I've never had a shower before» (s. 49). Selv om en så avansert dusj som beskrives i eksempelet over ikke er noe den gjennomsnittlige leseren selv har vært borti, er det ikke så langt fra konsepter vi vet finnes, som hårføner og massasjedusjer. Grunnen til at slike beskrivelser skaper et inntrykk av luksus og futuristisk teknologi er altså at leserens sammenligning med sin egen virkelighet kombineres med hvordan Katniss opplever omgivelsene i the Capitol sammenlignet med sitt vante liv i District 12.

Nå kan det sies at avanserte dusjer og farging av huden er relativt uskyldig bruk av teknologi. Hakket mindre uskyldig er operasjonene folk i the Capitol gjennomgår med mål om å se ung og tynn ut. I kontrast til District 12, hvor det å se gammel ut er et tegn på suksess ettersom mange dør unge, ligner idealene i the Capitol om å se evig ung ut, på det leseren kjenner fra sitt eget samfunn. Et punkt hvor the Capitol går forbi leserens nåtidige verden i bruk av teknologi, og som på ingen måte kan sies å være uskyldig, er i genmanipulering for å skape det som i romanen kalles «mutts» eller «muttations».

Slik ordet antyder er mutts muterte skapninger, utviklet av the Capitol. I utgangspunktet ble de laget som våpen da distriktene en gang i tiden gjorde opprør: «During the rebellion, the Capitol bred a series of genetically altered animals as weapons» (s. 49). Hver av disse skapningene kan bli sett på som novum, ettersom vi ikke finner dem i vår nåtidige verden, samtidig som at det ikke virker totalt usannsynlig at en slik form for genmodifisering blir mulig i fremtiden. Det første eksempelet vi får er en

spesiell fugl, en «jabberjay», som kan huske og repetere samtaler mellom mennesker, og som ble brukt som en slags avlyttingsmetode under opprøret. De andre eksemplene på mutts ser vi etter hvert som Katniss møter på dem i arenaen under the Hunger Games. Her leser vi om «tracker jacks»; en genmodifisert veps som ble brukt som landminer under krigen. For mange stikk fra disse muterte skapningene fører til hallusinasjoner og død (s. 217). Til slutt er det en form for krysning av menneske og ulv som dukker opp mot slutten av lekene for å skape ekstra action (s. 387). Til felles har alle disse eksemplene på mutts at de er unaturlige vesener konstruert med the Capitols teknologi for bruk mot distriktene, enten i opprøret eller i the Hunger Games.

En annen type kontrast enn den mellom the Capitols teknologi og District 12s primitivitet, som er med på å etablere the Capitol som setting, er den som bygger på mat. Et eksempel som illustrerer kontrasten mellom sulten innbyggerne i District 12 opplever, og overfloden av mat i the Capitol, er lunsjen Katniss har sammen med stylisten sin, Cinna:

He presses a button on the side of the table. The top splits and from below rises a second tabletop that holds our lunch. Chicken and chunks of oranges cooked in a creamy sauce laid on a bed of pearly white grain, tiny green peas and onions, rolls shaped like flowers, and for dessert, a pudding the colour of honey (s. 74-75).

Igjen omtales en type futuristisk teknologi når det tomme bordet åpner seg og avslører et bugnende måltid som ikke var der sekundet før. Måten det luksuriøse måltidet presenteres ved en lang oppramsing av alle dets komponenter er karakteristisk for romanen i delen hvor handlingen foregår i the Capitol. Oppramsingen har i alle tilfellene gjennom romanen den effekten at det setter fokus på mengden mat, som om den er ubegrenset, og på den forseggjorte måten den er tilberedt på, selv om den tilsynelatende dukker opp fra ingensteds. Ofte, som i dette tilfellet, gjør oppramsingen i kombinasjon med allitterasjon («**Ch**icken and **ch**unks of oranges **co**oked in a **cr**eamy sauce») at matbeskrivelsene får en rytme til seg som bidrar til en følelse av at den kunne fortsatt og fortsatt i det uendelige.

I tillegg til at leseren sannsynligvis selv ser kontrasten mellom overfloden av mat i the Capitol og mangelen på mat i District 12, følger Katniss' egen refleksjon rundt situasjonen like etter beskrivelsen av måltidet:

I try to imagine assembling this meal myself back home. Chickens are too expensive, but I could make do with a wild turkey. I'd need to shoot a second turkey to trade for an orange. Goat's milk would have to substitute for cream [...] Fancy rolls would mean another trade with the baker, perhaps for two or three squirrels. As for the pudding, I can't even guess what's in it (s. 75).

Hvis Katniss skulle fått tak i ingredienser som ligner måltidet som plutselig dukker opp på bordet i the Capitol, ville det krevd flere dager, mye jobb og en god porsjon flaks, «and even then it would be a poor substitute for the Capitol version» (s. 75). Slike refleksjoner rundt luksusen, teknologien og overfloden i hovedstaden, forsterker kontrasten mellom District 12 og the Capitol, og er med på å skape et mentalt bilde hos leseren ikke bare av hovedstaden, men også av de store forskjellene som finnes innad i Panem.

Til å servere maten og holde rommet på treningssenteret i the Capitol ryddig, har Katniss sin egen tjener; en såkalt «Avox». Avox er enda et novum i romanen, ettersom det beskriver en spesiell form for tjener, eller kanskje heller en slave, som vi ikke kjenner igjen fra vår nåtidige verden. En Avox er en person som the Capitol ser på som forræder, og som derfor har fått tungen skåret ut av munnen og er dømt til en slavetilværelse i the Capitol. Man skal ikke snakke til en Avox med mindre det er for å gi en ordre, og de er fysisk forhindret fra å svare ettersom de ikke har tunge. Avoxene vitner både om the Capitals nådeløshet, men som tjenere blir de også enda en kontrast til det fattige District 12.

Det aller viktigste kjennetegnet på den overdrevne velstanden i the Capitol er likevel ikke nevnt enda. Dette er selve the Hunger Games; de gladiatorlignende lekene som arrangeres hvert år, både for å minne distriktene på deres totale underkastelse for hovedstaden, men også for å underholde innbyggerne i the Capitol. Dette behovet for underholdning illustrerer enda en kontrast mellom hovedstaden og District 12, samtidig som det setter fingeren på et problem ved post-industrielle samfunn: overfloden av fritid som bare kan løses med en form for «brød og sirkus» (James, 2003, s. 224). I den rike hovedstaden, hvor innbyggerne har alt de trenger, og hvor teknologi har løst alle deres problemer, har de så mye fritid at de trenger underholdning. I distriktene finnes knapt fritid, ettersom hver time av dagen går med på å jobbe for the Capitol og for å overleve.

Arenaen

Som sagt innledningsvis kan man se på arenaen for the Hunger Games, den tredje sentrale settingen, som en slags «verden i verden». Som vi vil se, gjør dette at Goodmans verdensbyggende strategier også kan brukes for oppbygningen av arenaen som «verden» innad i Panem. I arenaen, som er et avgrenset og delvis isolert område, er det andre regler, lover, rutiner og fenomener som gjør seg gjeldende enn i den øvrige fiksjonelle verdenen. Arenaen er ikke et konstant rom i den fiksjonelle verdenen, men et menneskelaget rom som bygges hvert år for the Hunger Games. Hvert år tar derfor arenaen en ny form, som ingen andre enn the Gamemakers, som konstruerer den, vet hvordan ser ut før lekene starter. Det eneste leseren får vite på forhånd om hvordan arenaen, eller denne «verdenen i verdenen» typisk ser ut, er informasjonen vi får i forbindelse med the reaping-seremonien når hele konseptet rundt lekene forklares: «The twenty-four tributes will be imprisoned in a vast outdoor arena that could hold anything from a burning desert to a frozen wasteland» (Collins, 2008, s. 21). Til felles hvert år er det altså at lekene foregår i et stort, avgrenset område utendørs, mens klima, type utendørsmiljø og andre påfunn fra the Gamemakers' side varierer fra år til år.

Et slik avgrenset område hvor egne lover og regler gjør seg gjeldende, minner om Michel Foucaults begrep om «heterotopia». I «Of Other Spaces» (Foucault, 1986) beskrives en heterotopi som et avgrenset rom som kun er tilgjengelig for utvalgte mennesker, til forskjell fra det offentlige rom (s. 26). I tillegg skiller dette rommet seg fra virkeligheten for øvrig, samtidig som det typisk forholder seg til verden utenfor på mer komplekse måter enn først antatt (s. 24). Helt i slutten av artikkelen legges det også vekt på at heterotopien har en funksjon for resten av samfunnet, eller for det som befinner seg utenfor rommet heterotopien er (s. 27). Foucault trekker frem både kinoen, hager, museer og internatskoler som eksempler på hva en heterotopi kan være, og han er tydelig på at den ikke har en universell utforming, men at formen varierer. Dermed tar jeg meg den frihet å se på arenaen i *The Hunger Games* som en heterotopi, ettersom dette begrepet kan være hjelpsomt både for å undersøke hvordan arenaen etableres i seg selv, og for å belyse hvordan denne settingen er med på å bygge opp den fiksjonelle verdenen i romanen som helhet.

I likhet med Goodman, som etablerer fem ulike strategier for oppbygningen av nye verdener, redegjør Foucault i «Of Other Spaces» for seks ulike prinsipper som han mener kan kjennetegne heterotopien. Disse seks prinsippene kan på en egen måte også

sees på som verdensbyggende strategier for den «verdenen i verden» som en heterotopi utgjør, og som vi vil se finnes det en viss overlapp mellom Goodman og Foucaults strategier. For å undersøke arenaen som setting vil jeg ta utgangspunkt i to av prinsippene Foucault beskriver: det tredje og det femte. Det tredje prinsippet for heterotopier går ut på at det heterotopiske rommet har evnen til å forene andre rom som ellers er inkompatible: «The heterotopia is capable of juxtaposing in a single real place several spaces, several sites that are in themselves incompatible» (s. 25). Her bruker han kinoen som et eksempel, som både består av rommet publikum sitter i og rommene som presenteres gjennom filmen på skjermen. Det andre eksempelet han trekker frem er de tradisjonelle persiske hagene som inneholdt planter fra hele verden, og dermed kombinerte rom som i realiteten lå så langt unna hverandre geografisk at de umulig kunne komme sammen. Dette prinsippet er relevant for arenaen som heterotopi fordi den er et avgrenset rom som på mange måter kombinerer de to andre settingene i romanen. I arenaen kommer de rike motsetningene District 12 og the Capitol sammen; den består av omgivelser som ligner skogen rundt District 12 bygget på en bakenforliggende, futuristisk teknologi leseren kjenner fra beskrivelsene av the Capitol.

Dette blir et eksempel på hvordan Goodmans «composition and decomposition», kan sies å være en strategi for verdensbygging i *The Hunger Games*. Denne strategien går ut på at konsepter fra verdenen vi kjenner til brytes ned i mindre bestanddeler; i kategorier og underkategorier («decomposition»), for deretter at disse mindre delene settes sammen igjen på en ny måte og er med på å konstruere en ny verden («composition») (Goodman, 1978, s. 7). Som nevnt tidligere tar Goodmans strategier originalt utgangspunkt i den kjente verdenen, som i vårt tilfelle er leserens nåtidige verden, men her har vi enda et eksempel på hvordan etablerte elementer i den nye (eller fiksjonelle) verdenen brukes til å bygge den opp ytterligere.

I dette tilfellet er det altså ikke fenomener fra leserens egen, nåtidige verden som brytes ned og bygges sammen igjen, men heller fenomener vi allerede kjenner til som deler av den fiksjonelle verdenen. Akkurat slik den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games* er en annen verden innad i vår verden, er som sagt arenaen en verden innad i den fiksjonelle verdenen. Vi kan se på dette som et «lag av verdener» hvor vi på ytterste nivå har leserens nåtidige verden og virkelighet, på neste nivå finner den fiksjonelle verdenen i romanen, og på innerste nivå finner verdenen i arenaen. I dette tilfellet av «composition and decomposition», som brukes til å bygge heterotopien eller verdenen

vi finner i arenaen, beveger vi oss dermed «inn» et nivå: fenomenene som brytes ned og settes sammen på nye måter for å bygge den nye verdenen, stammer fra dens «nærmeste» verden, som er den fiksjonelle verdenen. Hvilke komponenter fra den fiksjonelle verdenen, eller fra the Capitol og District 12, som til sammen bygger opp arenaen kommer jeg nærmere inn på i diskusjonen som følger.

Som sagt er det bare the Gamemakers som vet hva det aktuelle årets arena vil ta form som før selve lekene er i gang. Både Katniss og leseren blir holdt i mørket, og denne usikkerheten kommer tydelig frem i øyeblikkene før Katniss trer inn i arenaen: «I can't stop trying to imagine exactly what terrain I'll be thrown into. Desert? Swamp? A frigid wasteland? [...] But what will the climate be like? What traps have the Gamemakers hidden to liven up the slower moments?» (Collins, 2008, s. 163). Det eneste hintet deltakerne i lekene får er klærne de får utdelt minutter før de sendes inn i arenaen. På bakgrunn av disse gjetter Katniss, sammen med stylisten Cinna, at det kan bli kalde netter i arenaen. En observant leser, på den andre siden, kan kanskje lese mer ut av antrekket enn det Katniss og Cinna gir uttrykk for at de gjør.

Ser man på beskrivelsene av skoene har de nemlig med seg et hint: «The boots, worn over skintight socks, are better than I could have hoped for. Soft leather not unlike my ones at home» (s. 169). Spesielt de siste ordene «not unlike my ones at home», inviterer leseren til å sammenligne antrekket som skal passe til forholdene i arenaen med forholdene vi kjenner fra Katniss' hjemsted, District 12. Resten av antrekket, som består av bukse, bluse, belte og jakken som reflekterer kroppsvarme, kan også passe til bruk i skogen når det ikke er altfor kaldt. Selv om Katniss selv ikke tenker tanken på at arenaen kan ta form av en lignende skog som den hun kjenner fra utenfor gjerdet i District 12, er det sannsynlig at leseren gjør det. Dette fordi Katniss' tanke «not unlike my ones at home» setter leseren på sporet av en slik spekulasjon.

Det aller første møtet med arenaen for det aktuelle årets Hunger Games beskrives slik: «For a moment, my eyes are dazzled by the bright sunlight and I'm conscious only of a strong wind with the hopeful smell of pine trees» (s. 171). Katniss er nettopp kommet opp fra mørket under arenaen, og solen som blander henne gjør at lukten av bartrær er det første som gjør seg gjeldene. Lukten beskrives også som håpefull, og gir dermed leseren enda et hint om at arenaen tar form som et miljø Katniss er kjent i. Når Katniss venner seg til lyset skjønner vi at spekulasjonene er riktige. Store deler av

arenaen er en skog, og ellers består den av en innsjø og et stort åpent område, samt en del Katniss aldri får muligheten til å utforske ettersom hun holder seg mest til skogen.

Når Katniss løper fra området rundt det som kalles the Cornucopia, hvor alle deltakerne befinner seg når lekene settes i gang, setter hun selvfølgelig kursen mot trærne. Her drar hun kjensel på mange av trærne og dyrene hun kjenner til fra skogen rundt District 12, og det blir raskt tydelig at hun er i sitt rette element, forholdene tatt i betraktning: «Funny, though, I don't feel too bad [...] Being in the woods is rejuvenating» (s. 177). Katniss kan kunsten å overleve i skogen; hun vet hvilke planter hun kan spise, hun vet hvordan hun skal jakte og lage snarer, og hun er vant til å bevege seg og orientere seg i skogen. Miljøet ligner altså langt på vei skogen rundt District 12, hvor Katniss har brukt utallige timer sammen med Gale. Samtidig er arenaen menneskelaget og har som sagt innslag av the Capitols futuristiske teknologi.

Måten arenaen som heterotopi kombinerer District 12s natur og primitivitet med the Capitols teknologi og unaturlighet, er ved å pakke omgivelsene som ligner skogen rundt District 12 og «kampen for tilværelsen» som er vanlig i hverdagen der, inn i teknologi og manipulerte fenomener laget av the Capitol. Hele arenaen er som sagt en menneskelig konstruksjon; et område villmark som gjerdes inne av et kraftfelt og en falsk himmel. Bak spakene sitter the Gamemakers med full kontroll over alt fra natt og dag til temperatur. Dessuten kan de når som helst introdusere sine egne genmanipulerte skapninger, eller trigge en falsk naturkatastrofe: «Somewhere, in a cool and spotless room, a Gamemaker sits at a set of controls, fingers on the triggers that could end my life in a second» (s. 205). I den «verdenen i verden» som arenaen utgjør finnes det ingen regler, og naturlovene og logikken er andre enn de som gjelder i verdenen for øvrig.

Eksempler på hvordan the Gamemakers, som guder, eller forfattere, ved hjelp av teknologi styrer spillet i arenaen i ulike retninger er mange. For å hindre Katniss i å bevege seg for langt unna de andre deltakerne setter de for eksempel i gang en skogbrann som jager henne inn på fiendens territorium:

This was no tribute's campfire gone out of control, no accidental occurrence. The flames that bear down on me have an unnatural height, a uniformity that marks them as human-made, machine-made, Gamemaker-made. Things have been too quiet today. No deaths, perhaps no fights at all. The audience in the Capitol will be getting bored (s. 202).

I tillegg til de unaturlige flammene the Gamemakers bruker for å få litt action i arenaen, lager de iskalde netter og en plutselig tørke når spillet nærmer seg slutten. Med få deltakere igjen er publikum lystne på å se en avslutning på lekene, og uten vann tvinges de gjenværende ungdommene til å kjempe mot hverandre for ikke å dø av tørst. Et annet fenomen som bygger på the Capitols teknologi er introduksjonen av ulike former for mutts. Først er det såkalte tracker jackers som settes løs på deltakerne, og mot slutten er det grusomme varulv-lignende skapninger som jager dem: «They resemble huge wolves, but what wolf lands and then balances easily on its hind legs? What wolf waves the rest of the pack forward with its front paw as though it had a wrist?» (s. 387). Senere viser det seg at hver skapning har øynene til de døde deltakerne, og pels som ligner håret deres; en maktdemonstrasjon som viser at the Gamemakers ikke kjenner grenser for hvor langt de går i bruken av teknologi i arenaen. Dette blir et annet eksempel på «composition and decomposition» hvor elementer som allerede er etablerte i den fiksjonelle verdenen inngår i en kollasj som skaper noe nytt. De døde deltakerne fra the Hunger Games brytes ned til mindre bestanddeler, og komponenter som øyne og hår kombineres med ulveskikkelser i oppbygningen av en ny type «mutation».

I tillegg til egne regler og naturlover i arenaen, styrt av the Gamemakers for å lage best mulig underholdning for publikum av the Hunger Games, finnes det også et helt eget sett rutiner i den verdenen arenaen utgjør, som ikke finnes utenfor. Disse rutinene støttes også av the Capitols teknologi. Et eksempel er hvordan en kanon fyres av hver gang en deltaker dør, og at et hovercraft flyr inn i arenaen og henter ut de døde kroppene like etter. En annen rutine i arenaen er en form for dødsoppsummering hvor ansiktene til deltakerne som har dødd i løpet av dagen projiseres på nattehimmelen, akkompagnert av Panems nasjonalsang, hver kveld. Dette er både en måte for de gjenværende deltakerne å holde telling på hvordan de ligger an, og en måte å telle dager på. Slik fungerer dødsoppsummeringen som en slags «gamification» som tydeliggjør spilleelementet i the Hunger Games. Uten muligheten til å se resultatene og å følge med på hvor langt man har kommet i lekene, ville opplegget blitt mindre konkurransepreget og enda mer som en ren kamp på liv og død. Rutinene som hører til i arenaen, som er kjente for Katniss fordi hun i hele sitt liv har sett på the Hunger Games, men som er ukjente for leseren, etableres ved hjelp av gjentakelser, noe jeg ser nærmere på i neste kapittel.

Det andre av Foucaults prinsipper for heterotopier som kan være fruktbart å ta utgangspunkt i for å undersøke arenaen som setting, er det femte prinsippet. Dette prinsippet går ut på at heterotopier har systemer for åpning og lukking som gjør at de ikke er offentlig tilgjengelige. Systemene gjør at det heterotopiske rommet både er isolert og gjennomtrengbart, slik at bare enkelte folk har tilgang til dem (Foucault, 1986, s. 26). Ved første øyekast passer arenaen i *The Hunger Games* åpenbart en slik beskrivelse, ettersom deltakerne, som er de eneste inne i arenaen, er de 24 jentene og guttene som er blitt spesielt utvalgte gjennom the reaping-seremonien. Det er likevel et viktig aspekt ved arenaen og the Hunger Games som jeg bare så vidt har vært inne på tidligere, som problematiserer arenaen som et isolert rom som ikke er allment tilgjengelig.

Dette aspektet er the Hunger Games som underholdning. Lekene hvor ungdommene, isolert i arenaen, kjemper mot hverandre om livet, er også et underholdningsprogram det er obligatorisk å følge med på for alle innbyggerne i Panem. Spesielt for folket i the Capitol blir lekene et slags årlig, altoppslukende reality-show hvor de heier på sine favoritter, vedder penger på deltakerne de tror vil vinne, og alt i alt virker ganske blinde for alvorret i det de følger med på. Liv og død for noen, blir lek og underholdning for andre. For at det som foregår i the Hunger Games skal kunne vises på TV for publikum i the Capitol og i distriktene, finnes det kameraer gjemt rundt i arenaen. Kameraene sørger for at det som skjer i arenaen blir tilgjengelig for alle dem som er utenfor; ergo er arenaen som heterotopisk rom ikke kun for de 24 utvalgte ungdommene, men for alle i Panem.

I Foucaults diskusjon rundt det femte prinsippet trekker han frem at noen heterotopier, til tross for at de ikke er offentlig tilgjengelige rom, skaper en illusjon av at alle kan ta del i den. Rommet virker tilgjengelig for alle, men deltakelsen er en illusjon, og man er i realiteten fortsatt ekskludert fra det som foregår i heterotopien (s. 26). Dette gjelder for eksempel litteraturen, hvor handlingen og den fiksjonelle verdenen i boka blir det heterotopiske rommet som leseren føler den er en del av når den leser. Denne deltakelsen er en illusjon, ettersom man bare *føler* at man er en del av handlingen, men ikke faktisk er det.

Kanskje er dette også tilfellet for publikummet som sitter foran TV-skjermene og på denne måten tar del i lekene som foregår i arenaen. De får med seg de viktige momentene; de actionfylte og kritiske delene av lekene, men de ser langt i fra alt som

skjer på alle kantene og for alle deltakerne i arenaen. Deltakelsen de føler på kan dermed kalles en illusjon, for uansett hvor godt de følger med på skjermen, er de ekskludert fra alle klippene og vinklene som velges bort før det sendes på TV. Dette kommer for eksempel frem i det Katniss, like etter at hun har forlatt området rundt the Cornucopia når lekene akkurat har begynt, tenker: «I'm probably on-screen right now. Not consistently but off and on. There are so many deaths to show the first day that a tribute trekking through the woods isn't much to look at» (Collins, 2008, s. 177). Når ingenting av underholdningsverdi skjer med Katniss, blir deltakerne servert andre vinklinger enn hennes, og de får ikke innblikk i hva som skjer andre steder i arenaen.

Katniss er til enhver tid oppmerksom på at hun ikke bare er en del av konkurransen i arenaen, men at hun også er på TV foran hele Panems befolkning. På mange måter tvinges deltakerne i the Hunger Games til å spille et dobbelt spill: i tillegg til å konkurrere med hverandre om å vinne og å overleve, må de vinne publikums gunst slik at de får sponsorer som kan sende dem hjelpemidler. Katniss spiller spillet med kameraene og publikum aktivt. For eksempel gir hun uttrykk for at hun er glad kameraene er til stede og kan fange opp hennes styrker og kommunisere dem til publikum og sponsorer: «I'm glad for the cameras now. I want the sponsors to see I can hunt...» (s. 192). Den samme type styrke er hun også bevisst på å vise i vanskelige situasjoner: «I can't show weakness at this injury. Not if I want help. Pity does not get you aid. Admiration at your refusal to give in does» (s. 209).

På et eller annet tidspunkt er det sannsynlig at deltakerne vil være avhengig av hjelp fra sponsorer utenfor, noe som blir mer og mer kostbart jo lenger lekene pågår. For å få denne hjelpen er de nødt til å gjøre alt de kan foran kameraene for å skaffe seg tilhengere blant publikum; de må gjøre seg populære slik at sponsorene vil bruke penger på dem. Dette taler for at publikum, menneskene i the Capitol, likevel er en aktiv del av det som foregår i arenaen. De blir en slags øvre sjef for hvordan lekene utvikler seg. Kjeder publikum seg, tvinges the Gamemakers til å komme med påfunn for å lage mer action i arenaen, slik som den falske skogbrannen var et eksempel på. Er deltakerne avhengig av hjelp utenfor er det også til syvende og sist publikum de må sjarmere for å få tak i den.

Katniss er for eksempel nødt til å overspille romansen mellom henne selv og Peeta for å få tak i mat og medisinen de trenger. Dette innser hun når Haymitch sender henne en sponsorgave med buljong etter første gang hun kysser Peeta:

«Haymitch couldn't be sending me a clearer message. One kiss equals one pot of broth [...] And he's right. If I want to keep Peeta alive, I've got to give the audience something more to care about» (s. 305). Etter dette kjører hun romanse-spillet fullt ut, og det ender med at folket i the Capitol blir så overbevist at the Gamemakers tvinges til å endre selve reglene i the Hunger Games. For å tilfredsstille publikum er de nødt til å tillate to vinnere, så lenge disse to er fra samme distrikt, dette for å gi Katniss og Peeta, «the star-crossed lovers», en mulighet til å overleve sammen. Kanskje er det dermed likevel ingen illusjon at publikum er en del av det heterotopiske rommet som er arenaen for the Hunger Games. De spiller i alle fall en sentral rolle i det som foregår på innsiden av den.

Som nevnt tidligere er et viktig trekk ved heterotopien at den har en funksjon overfor samfunnet for øvrig, eller overfor det som befinner seg utenfor det heterotopiske rommet (Foucault, 1986, s. 27). Arenaen blir et viktig rom ettersom det muliggjør the Hunger Games, som har flere funksjoner for samfunnet rundt. Først og fremst fungerer the Hunger Games som en straff for distriktene for at de gjorde opprør mot the Capitol, samtidig som det er hovedstadens måte å bevare maktbalansen i landet på ved å årlig minne distriktene på at noe lignende ikke må skje igjen. For befolkningen i the Capitol fungerer the Hunger Games som underholdning, for folkene i de rike distriktene er det en måte å oppnå rikdom og popularitet, mens for folk i de fattigere distriktene fungerer det som en straff og en uheldig skjebne. I de senere bøkene i trilogien viser det seg også at lekene etter hvert vekker rebelske tendenser, og samler distriktene mot en felles fiende.

Panem

Til slutt kan vi snakke om en fjerde setting, Panem, som en overordnet setting som innehar de tre hovedsettingene jeg har diskutert så langt. Til sammen utgjør District 12, the Capitol og arenaen, sammen med de andre elleve distriktene, nasjonen Panem, som igjen er det som utgjør hele den fiksjonelle verdenen leseren møter i *The Hunger Games*. Det som binder settingene sammen til én fiksjonell verden, til Panem, er mennesker og transport, media og teknologi, og romanens hovednovum; the Hunger Games.

Det er bare Katniss og Peeta vi kan følge gjennom alle de tre settingene, helt fra the reaping i District 12, til treningen for the Hunger Games i the Capitol og til arenaen hvor lekene utspiller seg. Disse to karakterene og deres reise er en sentral faktor som binder settingene i romanen sammen. I tillegg har vi enkelte andre karakterer som

følger dem enten helt eller delvis på reisen gjennom Panem, og som fungerer som guider for Katniss etter hvert som hun legger sin kjente verden i District 12 bak seg. En slik bruk av guider er typisk for science fiction-sjangeren, som ofte benytter en uvitende hovedkarakter som grep for hvordan den fiksjonelle verdenen forklares, noe jeg kommer nærmere inn på i neste kapittel.

I *The Hunger Games* er den viktigste guiden mentoren Haymitch. Haymitch er den eneste karakteren som kjenner alle settingene, ettersom han er fra District 12 og tidligere har deltatt i, og vunnet, the Hunger Games. Dette er også grunnen til at han har fått ansvaret om å lede deltakerne fra District 12, en oppgave han finner så grusom at han konstant drikker seg full. Likevel er Haymitch med Katniss fra District 12 til the Capitol, og gir henne verdifull informasjon om de delene av lekene hun ikke kjenner til fra før. Han er på mange måter også til stede i arenaen under lekene gjennom sponsorgavene han sender til Katniss.

I tillegg til Haymitch fungerer Effie Trinket også som en guide. Hun har det overordnede ansvaret for deltakerne fra District 12 under oppkjøringen til lekene, og er selv fra the Capitol. Hun følger også Katniss fra District 12 til the Capitol, og introduserer henne for forholdene i hovedstaden. Gjennom væremåte og kommentarer demonstrerer hun dessuten hvordan den typiske innbygger i the Capitol er, og blir med dette en brikke i verdensbyggingen. Cinna, Katniss' stylist, kan også beskrives som en guide. Han er bare sammen med Katniss i selve hovedstaden, og krysser ikke grensene mellom settingene slik de andre karakterene jeg har nevnt her gjør. Han er likevel ikke mindre betydningsfull som guide av den grunn, for han guider Katniss gjennom den indre reisen hun foretar seg parallelt med den ytre. Cinna ser Katniss for den hun er, på tross av romanens ytre konflikt, og hjelper henne på veien mot å finne seg selv og stå stødig på egne ben, noe jeg vil komme tilbake til i kapittel tre.

Det som muliggjør at karakterene krysser grensene mellom de ulike settingene er transportmidler. Her er det snakk om høyhastighetstoget som forbinder District 12 med the Capitol, og om hovercrafts som sørger for transporten mellom the Capitol og arenaen. Det finnes også flere kommunikasjonsmidler mellom arenaen og the Capitol. De sølvfargede, små fallskjermene som bringer sponsorgaver til deltakerne er et av dem, og er essensielt for Haymitchs indirekte tilstedeværelse i arenaen. Som jeg har vært inne på tidligere, klarer Katniss og Haymitch å gjøre dette til et kommunikasjonsmiddel seg imellom ved hjelp av kameraene i arenaen. Ut fra hva Haymitch sender Katniss, skjønner

hun hvordan hun skal oppføre seg foran kameraene, og når hun gjør det riktige blir hun belønnet.

Kameraene muliggjør også media som en bro mellom settingene, og er et viktig bindeledd som gjør delene av Panem til en helhet. Alt i arenaen blir filmet av gjemte kameraer, slik at the Hunger Games kan sendes som et obligatorisk TV-program i alle delene av Panem. Dette bringer på mange måter arenaen som setting inn i både the Capitol, District 12 og de andre distriktene via TV-skjermer. Det publikum, og da spesielt i the Capitol, får se på TV, skaper utgangspunktet for en toveis kommunikasjon. De som ser på påvirker sponsorene som kan sende inn mat, medisiner og utstyr, som igjen kan bære et budskap til deltakerne i arenaen, slik buljongen Haymitch sendte til Katniss er et eksempel på. Kameraene som filmer the reaping-seremonien så den kan vises i hovedstaden binder dessuten District 12 og the Capitol sammen, og det samme gjør intervjuer med familiene til de gjenværende deltakerne mot slutten av lekene. Media skaper altså intrikate relasjoner mellom settingene, utover det karakterene som krysser grensene mellom dem gjør i seg selv. Dette er med på å bygge opp den overordnede settingen, Panem, og dermed også den fiksjonelle verdenen for leseren.

Det alle disse broene mellom settingene har til felles, både mennesker og transportmidler, media og teknologi, er at de er knyttet direkte eller indirekte til hovednovumet, the Hunger Games. Menneskene som krysser grensene mellom settingene ved hjelp av ulike transportmidler gjør det for å delta i the Hunger Games, og media, og teknologien den avhenger av, kommuniserer the Hunger Games til alle dem som ikke selv deltar. Som nevnt i oppgavens innledning, er altså the Hunger Games ikke bare sentralt for handlingen i romanen, men også for forståelsen og etableringen av den fiksjonelle verdenen. Lekene er «det nye» i romanen, og en helt essensiell del av det som gjør at den fiksjonelle verdenen er annerledes enn leserens nåtidige verden. Hvordan dette novumet er bygget opp blir dermed også en del av verdensbyggingen, og som vi vil se er det en sammenheng mellom strategiene som brukes i oppbyggingen av novumet, og strategiene som er brukt i oppbyggingen av den fiksjonelle verdenen for øvrig.

Slik etableringen av de ulike settingene, og de verdensbyggende strategiene som er tatt i bruk der viser, er bruken av elementer leseren kjenner fra sin nåtidige verden sentral. På samme måte benyttes relasjoner til leserens virkelighet i oppbyggingen av hovednovumet the Hunger Games. For eksempel kan man se på the Hunger Games som en kollasj av konsepter leseren kjenner til fra før. Vi kjenner igjen elementer fra ting som

reality TV-programmer, krig, gladiatorleker, villmarksliv, og publikumsmedvirkning, bare at disse konsepter som i vår virkelighet er uavhengig av hverandre, er satt sammen til et nytt fenomen i romanen. Dette blir dermed også et eksempel på Goodmans «composition and decomposition». Her blir ikke strategien brukt direkte i verdensbyggingen, som i tilfellene jeg så på med etableringen av arenaen som setting, men heller i oppbygningen av novumet som igjen er viktig for den fiksjonelle verdenen.

Fra krig har the Hunger Games med seg bestanddeler som å drepe, bruke våpen, legge strategier, og forsvare seg selv. Dette er kombinert med elementer fra reality TV-programmer; kameraer, direktesending, tilskuere, sosialt samspill, og eliminering av deltakere. Vi kjenner dessuten til mange TV-programmer hvor det er publikum som har makt over hvem som får bli og hvem som sendes hjem, noe vi også finner i the Hunger Games hvor tilskuerne har stor makt og det er viktig å bli populær blant folket i the Capitol. Ordningen med mentorer og sponsorer kan vi dra kjensel på fra idretten, og å krige i en avgrenset arena kjenner vi fra de historiske gladiatorlekene i det gamle Romerriket. I tillegg kan vi kjenne igjen elementer fra villmarksliv i form av å jakte, sanke spiselige vekster, tenne bål, bevege seg i terrenget, sove ute, og generell overlevelse i naturen. Alle elementene fra de vidt forskjellige konseptene i vår verden er altså satt sammen til noe nytt i romanen, og novumet er på denne måten bygget opp som en form for kollasj.

Som sagt inneholder the Hunger Games mange elementer fra det vi kjenner som reality TV-programmer. Enda en viktig likhet er at the Hunger Games fungerer som et underholdningsprogram i den fiksjonelle verdenen, slik reality TV er underholdning i vår nåtidige verden. Til forskjell fra vår virkelighets utallige slike reality TV-programmer, er the Hunger Games på sin side fremstilt som det eneste underholdningsprogrammet i Panem. Dette er et tilfelle av det Goodman kaller «supplementation and deletion». At alle reality-programmer bortsett fra ett er borte i den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games* er et tilfelle av «deletion». Samtidig er «supplementation» brukt ved at the Hunger Games er et obligatorisk program å se på for alle innbyggerne i Panem, og ved at deltakerne i programmet dør. I vår nåtidige verden er ikke obligatoriske TV-sendinger et utbredt fenomen, og det finnes ingen programmer hvor man bokstavelig talt deltar med livet som innsats.

En annen måte å se på oppbygningen av the Hunger Games på er som «extrapolation», eller ekstrapolasjon, og det Goodman kaller «weighting».

Ekstrapolasjon handler om å basere en fiksjonell verden på utforskningen av en trend fra leserens nåtid, gjennom å følge trendens utvikling, eller kurve, inn i fremtiden og se hvilke konsekvenser den får om den får fortsette uavbrutt. Dette kan settes opp mot å se på science fiction-verk som spekulasjoner, hvor man ikke følger en trends spesifikke utviklingskurve inn i fremtiden, men heller spør mer åpent; «Hva hvis?» (Heinlein, 1977, s. 238-239). Boller og Voigts (2015) argumenterer for at dystopiske narrativer er ekstrapolasjoner som videreutvikler en problematisk trend fra vårt nåtidige samfunn (s. 417), og mener at *The Hunger Games* i bunn og grunn er en undersøkelse av reality TV-trenden vi ser i verden i dag (s. 419).

Suvin, som argumenterer for å definere science fiction på bakgrunn av om verket inneholder novum som fasiliterer kognitiv fremmedgjøring, kaller science fiction-verker som er rene ekstrapolasjoner for «flate», og mener at vi bør slutte å definere science fiction som ekstrapolasjon (Suvin, 2016, s. 76). Samtidig skriver han at ekstrapolasjon kan brukes som et litterært virkemiddel, slik som en hyperbol eller overdrivelse, heller enn som basis for hele den fiksjonelle verdenen (s. 78). På bakgrunn av dette vil jeg argumentere for at ekstrapolasjon brukes som strategi for oppbygning av verdenen i *The Hunger Games*, ved at det bidrar til etableringen av hovednovumet, heller enn at det er basis for hele den fiksjonelle verdenen i romanen. I oppbygningen av hovednovumet kan vi tenke oss at konseptet reality TV, eller underholdningsprogram, er overdrevet og videreutviklet til å bli the Hunger Games. Kanskje kan man tenke seg at reality TV-programmene vi er vant med i dag, vil ende opp med å ligne the Hunger Games hvis de fortsetter å utvikle seg i en ekstrem retning.

En slik bruk av ekstrapolasjon som virkemiddel, heller en basisen for hele den fiksjonelle verdenen slik Boller and Voigts (2015) argumenterer for, faller innunder Goodmans verdensbyggende strategi som kalles «weighting», altså vektlegging. Dette prinsippet handler om hvordan ulike ting er vektlagt, eller tillagt betydning, i ulike verdener (Goodman, 1978, s. 10). I tilfellet med oppbygningen av the Hunger Games som novum kan vi tenke oss at fenomenet reality TV er tillagt en større betydning, og en mer sentral plass i samfunnet, enn i leserens nåtidige verden.

Novumet, the Hunger Games, bygges altså i stor grad opp ved hjelp av de samme strategiene som brukes i oppbygningen av den fiksjonelle verdenen for øvrig. Elementer leseren allerede kjenner til fra sin egen virkelighet brytes ned og settes sammen, fjernes og legges til, og overdrives og tillegges ekstra betydning. På denne måten er det kjente

med på å skape noe nytt; et novum. Som nevnt tidligere er dette novumet en konstituerende del av det som gjør at den fiksjonelle verdenen i et science fiction-verk er annerledes enn leserens virkelighet, og novumets oppbygning blir på denne måten en sentral del av verdensbyggingen i romanen som helhet. Samtidig fungerer novumet, the Hunger Games, som et element som binder hele den fiksjonelle verdenen sammen; det er en slags kjerne ikke bare i fortellingens handling, men også i Panem som helhet.

Kapittel 2: Forteller og formidling

Så langt har jeg sett på hvordan verdenen vi finner i *The Hunger Games* er bygget opp gjennom å undersøke de ulike settingene og hvilke av Goodmans verdensbyggende strategier som er tatt i bruk. I dette kapittelet tar jeg utgangspunkt i enkelte momenter og fenomener for oppbygningen av den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games* som jeg avdekket i kapittel en, og går utover Goodmans strategier for å undersøke den delen av verdensbyggingen som handler om formidling av verdenen til leseren. Goodmans *Ways of Worldmaking* (1978) er ikke skrevet spesifikt for litterære verdener, og inneholder ingen tydelig teori eller strategi knyttet til den delen av verdensbyggingen som handler om formidling av fiksjonelle verdener til en leser. Etersom verdenen i *The Hunger Games* er en fiksjonell verden vi får tilgang til gjennom et litterært verk, er det ikke bare interessant å undersøke hvordan den er bygget opp, men også hvordan den formidles til leseren via teksten som et kommunikasjonsmiddel. Formidlingen, som skjer i form av den skrevne romanen, er essensiell for at den fiksjonelle verdenen skal eksistere utenfor forfatterens eget hode, slik at leseren skal få ta del i den.

Som vi har sett er *The Hunger Games* en science fiction-roman hvor den fiksjonelle verdenen er annerledes enn leserens nåtidige verden. Etersom verdenen er annerledes og ukjent, er leseren avhengig av å få mer informasjon og flere forklaringer av verdenen i romanen enn det den typisk vil trenge i litteratur som er satt til leserens egen verden og virkelighet. For at informasjonen og forklaringene av den fiksjonelle verdenen skal gi mening, kreves det også et ekstra tolkningsarbeid av science fiction-leseren: «Reading it [sf] takes extra work. It demands a layer of ‘information-processing’ above and beyond what is needed to read any work of fiction» (Shippey, 2016, s. 4). Tom Shippey, forsker innen moderne science fiction og fantasy, kaller science fiction for en høyinformasjonssjanger ettersom tekster i denne sjangeren bygger på novum, som er nye, ukjente data for leseren. Formidlingen av informasjonen som gjør leseren kjent med den fiksjonelle verdenen og novumene i romanen, er dermed en viktig komponent i verdensbyggingen.

For å undersøke hvordan den fiksjonelle verdenen og novumene i *The Hunger Games* formidles til leseren, gjør jeg i dette kapittelet en narratologisk analyse hvor jeg tar for meg tekstens forteller, kronologi og frekvens. Mer spesifikt ser jeg på fortellerens rolle og fortellerstemmens særpreg, tilbakeblikk og minner, og gjentakelser. I analysen ligger også en undersøkelse av hvordan leseren lærer å kjenne den fiksjonelle verdenen

gjennom både det som fortelles eksplisitt og det som er implisitt, og bruken av det jeg har valgt å kalle «stemmeløs» informasjon.

Fortellerstemme

I en roman er det fortelleren som gir leseren tilgang på den fiksjonelle verdenen, og som sørger for at leseren transporteres inn i romanens handling og virkelighet. Man kan dermed også tenke seg at fortellerstemmen skaper både mulighetene og begrensningene for hvordan den fiksjonelle verdenen kan beskrives og formidles: «In science fiction, how the reader is brought into the speculative world influences the ways in which that world can be described» (Mendlesohn, 2008, s. xiv). I *The Hunger Games* har vi å gjøre med en førstepersonsforteller som sammenfaller med hovedpersonen, Katniss Everdeen. Dette vil si at det er en personal forteller med intern fokalisering; vi får historien fortalt i jeg-form, og vi ser og opplever alt som skjer gjennom Katniss. Katniss, sammen med de andre karakterene vi møter i romanen, er en integrert del av den fiksjonelle verdenen; de står på innsiden av den og er innforstått med verdenens historie og bakgrunn, hvordan samfunnet fungerer, og hvordan det er å leve der. At Katniss er både integrert, innforstått hovedperson *og* jeg-forteller, er av betydning for hvilke virkemidler og metoder som tas i bruk for å formidle den fiksjonelle verdenen til leseren av romanen.

På den ene siden får leseren en unik tilgang til den fiksjonelle verdenen og hvordan det er å være en del av den, ettersom jeg-personen fra starten av har omfattende kjennskap til verdenen i romanen som en følge av at hun er født inn i den. Dette kan være spesielt nyttig for verdensbyggingen når det kommer til ungdomslesere i romanens målgruppe, noe jeg kommer tilbake til i kapittel tre. Samtidig gjør en integrert og innforstått førstepersonsforteller at det blir utfordrende å formidle informasjon om den fiksjonelle verdenen på naturlig måte, spesielt når det ikke finnes en utenforstående person i fortellingen som trenger å få verdenen forklart, og heller ingen eksplisitt formulert mottaker av Katniss' fortelling. Som vi vil se, dukker det stadig opp setninger og avsnitt med beskrivende, detaljert informasjon om den fiksjonelle verdenen, selv om det ikke er noen grunn til at Katniss skal tenke og kommunisere denne typen detaljert informasjon når ingen av personene i teksten behøver den, og Katniss aldri henvender seg til noen leser eller tilhører av fortellingen. I stedet ender den beskrivende og

detaljerte informasjonen opp med å virke unaturlig og påtatt, til tross for at leseren er avhengig av å få tilgang på den.

En løsning på problemet med unaturlig og påtatt formidling, som ville gitt leseren informasjonen den trenger på en naturlig måte, ville vært å inkludere en utenforstående person som Katniss henvender sin historie til, eller en eksplisitt formulert grunn for hvorfor hun forteller den. På denne måten ville jeg-fortelleren hatt belegg for å formidle informasjonen om den fiksjonelle verdenen, og detaljnivået ville ikke virke like påtatt. Dette er noe vi ser i *The Handmaid's Tale* hvor hovedpersonen er tydelig på at dystopien vi leser er hennes egen historie som hun vil fortelle som et opprør mot et samfunn som prøver å kontrollere henne (Atwood, 2016, s. 39). I slutten av boken får man dessuten vite at historien som utgjør boka kommer fra kassetinnspillinger hovedpersonen har gjort (s. 460-462), og fortellerakten i seg selv blir dermed en del av den fiksjonelle verdenen. At man fra tidlig i romanen vet at hovedpersonen vil fortelle sin historie, og at hun dermed henvender seg til en potensielt utenforstående mottaker, gjør at den detaljerte informasjonen om den fiksjonelle verdenen virker naturlig.

Til tross for at dette er en løsning på problemet med unaturlig formidling av informasjon i science fiction-tekster, er det et uvanlig grep, og ikke noe vi finner i *The Hunger Games*. Dette vil ikke dermed si at det er unaturlig at Katniss forteller historien sin. Som et resultat av livet i et dystopisk samfunn preget av overvåking og ufrihet, hvor det å si sin mening kan være farlig, er det naturlig å vende seg innover med private erfaringer, tanker og opplevelser heller enn å si dem høyt (Krüger, 2018, s. 170). Det som kan virke unaturlig er måten disse tankene om samfunnet er såpass detaljerte og forklarende.

Utover i *The Hunger Games* kommer vi til et punkt hvor det blir klart at Katniss ikke er innforstått med *hele* den fiksjonelle verdenen, og hvordan den formidles til leseren varierer ut fra hvor i verdenen hun befinner seg. Bakgrunnen for en slik variasjon i formidlingsmetode blir tydeligere ved å ta i bruk Farah Mendlesohns fantasybegreper, «immersion fantasy» og «portal-quest fantasy», som hun redegjør for i *Rhetorics of Fantasy* (2008). Mendlesohn har utviklet fire kategorier for fantasy, som hun understreker at også kan brukes for science fiction (s. xiv), basert på hvordan det fantastiske, eller nye, finner veien inn i den narrative verdenen. «Immersion fantasy» og «portal-quest fantasy» er to av disse kategoriene. Fra start av ser *The Hunger Games* ut til å ligne en «immersion fantasy». I denne typen fantasy møter leseren en verden som er

bygget slik at den fungerer som en fullendt verden som alle karakterene er integrerte i, og det tas for gitt at leseren er like mye del av den fiksjonelle verdenen som disse karakterene er (s. 59). Som sagt er alle karakterene i *The Hunger Games* innforstått og integrert i den fiksjonelle verdenen, og ingen av dem trenger forklaringer eller informasjon av verdenen de er en del av. Ettersom det heller ikke gjøres eksplisitt at fortelleren henvender seg til en utenforstående med sin historie, oppstår det en kløft mellom hvilke informasjon om verdenen det er naturlig å formidle mellom innforståtte karakterer, og hvilken informasjon leseren føler den trenger for å få en forståelse av den fiksjonelle verdenen.

Når Katniss forlater District 12; det kjente hjemstedet hvor hun befinner seg i begynnelsen av romanen, og begir seg inn i den ukjente hovedstaden, skifter boka karakter fra å ligne «immersion fantasy» til å virke mer som en «portal-quest fantasy». Det som karakteriserer «portal-quest fantasy» er at hovedpersonen forlater stedet hvor hun er kjent, og går gjennom en portal som leder henne til et ukjent sted (Mendlesohn, 2008, s. 1). Hvis vi ser på høyhastighetstoget som tar Katniss fra District 12 og til the Capitol som en form for portal, er det nettopp dette som skjer i *The Hunger Games*. Katniss beveger seg fra sin kjente verden i District 12, til et nytt, ukjent sted: the Capitol.

Når Katniss befinner seg i the Capitol for å forberede seg til lekene, er hun dermed på mange måter i samme båt som leseren; hun trenger informasjon om den ukjente verdenen rundt seg. I «portal-quest fantasy» inntar leseren en posisjon som «companion-audience», som er knyttet til hovedpersonen og som er avhengig av den for å få den fiksjonelle verdenen forklart og dekodet (s. 1). Etter at handlingen forflytter seg ut av District 12, lærer leseren å kjenne den øvrige fiksjonelle verdenen samtidig som, og sammen med, Katniss. Som en følge av dette, virker ikke lenger formidlingen av informasjon om den fiksjonelle verdenen like unaturlig og påtatt, ettersom en av personene innad i fortellingen er avhengig av disse forklaringene. For eksempel blir enkelte av karakterene brukt som guider som lærer Katniss å kjenne denne ukjente delen av hennes verden, samtidig som de blir en metode for å formidle den fiksjonelle verdenen til leseren. Dette vil jeg komme tilbake til som eksempler på det jeg kaller eksplisitt og implisitt informasjon.

Man kan nemlig snakke om to hovedmåter å formidle informasjon om den fiksjonelle verdenen på. Den eksplisitte informasjonen er fenomener som i sin helhet forklares for leseren, slik at de kan lese informasjonen rett ut av teksten mer eller

mindre bokstavelig. Den implisitte informasjonen kan ikke leses rett ut av teksten, men kommer til uttrykk i form av fenomener og forhold det hintes om. Leseren må selv tolke eller sette sammen hintene til informasjon. Disse to måtene å formidle informasjon på kan sammenlignes med begrepene «showing» og «telling» i det kjente ordtakket «show don't tell», som har røtter tilbake til et brev Anton Chekhov skrev til broren sin om naturbeskrivelser i litteraturen. «Showing» går ut på å *vis*e leseren hva som foregår gjennom handling, slik som med den implisitte informasjonen, og «telling» går ut på å *fortelle* leseren hva som skjer bokstavelig, slik som med den eksplisitte informasjonen. Som Chekhov skal ha skrevet: «For instance, you'll have a moonlit night if you write that on the mill dam a piece of broken bottle glittered like a bright little star» (Yarmolinsky, 1958, s. 14). I *The Hunger Games* finner vi at informasjon om den fiksjonelle verdenen kommuniseres både eksplisitt og implisitt avhengig av hvor komplisert fenomenet er, i hvilke grad det er gjenkjennbart for leseren, og når i handlingsforløpet leseren er avhengig av å få en full forståelse av fenomenet.

For eksempel vil vi se at mindre komplekse fenomener, som hovercrafts og Peacekeepers, som tydelig er bygget opp av biter fra vår verden gjennom deformasjon og «composition and decomposition», forklares implisitt. Mer komplekse og nye fenomener derimot, behøver en eksplisitt forklaring, noe vi vil se gjelde for blant annet the Hunger Games. Slik ser vi at fortellermåte henger tett sammen med verdensbygging. I tillegg til dette kan informasjonen, uavhengig om den er eksplisitt eller implisitt, komme til uttrykk både direkte og indirekte. Dette har å gjøre med hvordan fortelleren, eller Katniss, leverer informasjonen til leseren. Leveres den direkte kommer informasjonen i form av dialog eller tanker Katniss har, mens informasjonen uttrykkes indirekte når den tar form som refleksjon, indre dialog eller gjenfortellinger.

Bruken av guider som gjennom dialog, oppførsel og utseende gir Katniss, og dermed leseren, informasjon om the Capitol og forberedelsene til lekene, er blant annet et eksempel på hvordan eksplisitt informasjon formidles i romanen. Når Katniss forlater det kjente District 12 fungerer både Effie Trinket, Haymitch og Cinna som guider som forklarer den ukjente hovedstaden og fenomener der for henne. Et godt eksempel på dette er hvordan informasjon om novumet «Avox», som jeg nevnte i forbindelse med oppbygningen av the Captiol i kapittel en, forklares. I en dialog rundt middagsbordet på treningssenteret sier Katniss at hun tror hun kjenner igjen en jente som serverer dem mat, og Effie kommenterer at hun synes det er rart at hun kjenner en Avox:

'What's an Avox' I ask stupidly. 'Someone who committed a crime. They cut her tongue out so she can't speak,' says Haymitch. 'She's probably a traitor of some sort. Not likely you'd know her.' 'And even if you did, you're not to speak to one of them unless it's to give an order,' says Effie (Collins, 2008, s. 89).

Hverken leseren eller Katniss vet hva en Avox er, ettersom dette er en del av den fiksjonelle verdenen som bare finnes i the Capitol, og ikke i District 12 eller i leserens nåtidige verden. En Avox er dermed ikke bare et novum for leseren, men på mange måter også et novum for Katniss. Like etter at fenomenet først er nevnt, får vi eksplisitt og direkte informasjon, gjennom dialog fra Haymitch og Effie, om hva en Avox er.

På lignende vis forteller Effie til Katniss og Peeta, når de er på toget på vei til the Capitol, om rollen en mentor har i the Hunger Games: «You know your mentor is your lifeline to the world in these Games. The one who advises you, lines up your sponsors, and dictates the presentation of any gifts» (s. 54). Katniss og Peeta får informasjon de trenger ettersom de skal delta i lekene, mens leseren samtidig får vite helt eksplisitt hvilken betydning ordet «mentor» har i den fiksjonelle verdenen.

Det er ikke bare i form av dialog at guidene er et eksempel på hvordan eksplisitt informasjon kommuniseres til leseren. Som jeg var inne på i det første kapittelet er utseende til befolkningen i the Capitol en del av verdensbyggingen. Et eksempel på hvordan informasjon om dette formidles til leseren, er hvordan Cinnas utseende utløser en intern dialog hos Katniss første gang hun ser han, om hvordan det er vanlig å se ut i hovedstaden: «I'm taken aback by how normal he looks. Most of the stylists they interview on television are so dyed, stenciled and surgically altered they're grotesque» (s. 73). Refleksjonen hennes, motivert av Cinnas utseende, forteller leseren bokstavelig og eksplisitt hvordan de andre stylistene (men også de vanlige folkene) i the Capitol ser ut. Selv om denne informasjonen ikke kommer direkte fra en av guidene, men indirekte gjennom en intern dialog eller refleksjon over utseende til en av dem, er informasjonen likevel eksplisitt formidlet til leseren. Til tross for at informasjonen levers i en intern dialog hos Katniss, sies det bokstavelig og i klar tekst at folk fra the Capitol er så sminket og opererte at de er groteske, slik at dette ikke er informasjon leseren selv må sette sammen ut fra hint og egne observasjoner.

Selv om guidene ofte er kilde til eksplisitt informasjon om den fiksjonelle verdenen, både for Katniss og for leseren, finnes det også tilfeller hvor de kommuniserer en mer implisitt form for informasjon. Et eksempel på dette er det Katniss gjenforteller at Effie Trinket sier til henne da hun kommer inn i kupeen sin på toget til the Capitol:

«There are drawers filled with fine clothes, and Effie Trinket tells me to do anything I want, wear anything I want, everything is at my disposal» (s. 48-49). Det Effie har sagt til Katniss gir oss ingen eksplisitt informasjon om the Capitol, men det gir likevel et inntrykk i tankemåten og innstillingen til livet hos mange av dem som er fra hovedstaden. Effie, som selv er en innbygger i the Capitol, gir Katniss beskjed om at nå som hun har forlatt District 12, kan hun gjøre hva hun vil og ha på seg hva hun vil. I tillegg får hun vite at alt står til hennes disposisjon, noe som kjennetegner livet i hovedstaden for mange. Til tross for at informasjonen ikke handler om et spesifikt novum, men heller ligner den type informasjon man kan få om klassereiser i mange realistiske romaner, bidrar gjenfortellingen av Effies replikk til å etablere landet Panem som et overordnet novum. Denne biten med implisitt informasjon er også et eksempel på hvordan informasjon leveres indirekte, ettersom den kommuniseres til leseren gjennom en gjenfortelling av noe Katniss er blitt fortalt.

Hittil har jeg sett på hvordan guidene kan være eksempler på hvordan informasjon formidles enten eksplisitt eller implisitt. For mye av informasjonen som formidles i romanen er det likevel ikke så svart-hvitt, men det brukes heller en blandingsform av eksplisitt og implisitt informasjon for å forklare et fenomen eller konsept som er viktig for den fiksjonelle verdenen. Et eksempel på dette er the reaping-konseptet som jeg undersøkte i første kapittel. Dette novumet er en bit av den fiksjonelle verdenen som Katniss og de andre karakterene er innforstått med. Dermed må leseren i begynnelsen av romanen nøye seg med implisitt informasjon, eller små hint, om hva the reaping er, som kommuniseres gjennom Katniss' tanker rundt dagen, og i dialogen mellom karakterer. Eksempler på dette er at de eldre innbyggerne i District 12 ønsker barna lykke til (s. 8), at de må pynte seg i spesielle klær (s. 13), og setninger som: «But instead we have to be standing in the square at two o'clock waiting for the names to be called out» (s. 10), og «We have to joke about it because the alternative is to be scared out of our wits» (s. 9). Leseren må forsøke å sette sammen disse, og flere andre hint, til et sammenhengende konsept etter hvert som de dukker opp, for å forstå hva som foregår.

Etter hvert, på side 14 og 15, ender man likevel opp med en fullstendig og eksplisitt forklaring på hva the reaping er, noe som eksemplifiserer problemet romanen har med unaturlig formidling. Frem til dette punktet er det tydelig at the reaping ikke trenger å bli forklart, fordi alle instanser i teksten er innforstått med betydningen av

konseptet. Når det likevel forklares, virker den detaljerte, eksplisitte informasjonen dermed unaturlig og påtatt. Til tross for at informasjonen virker påtatt er dette konseptet såpass komplekst og nytt at leseren er avhengig av en slik eksplisitt forklaring, i motsetning til hva de er med andre fenomener som er enklere og mer gjenkjennelige for leseren.

Tilbakeblikk

En mye brukt metode for å formidle informasjon om den fiksjonelle verdenen til leseren av *The Hunger Games*, er bruken av tilbakeblikk og minner. Her kan vi snakke om både de lengre tilbakeblikkene til Katniss' liv før handlingen i romanen finner sted, om kortere minner som formidler eksplisitt informasjon om samfunnet og landet Panem, og om novum som delvis forklares gjennom tilbakeblikk. Tilbakeblikkene kan være alt fra flere sider lange til bare et avsnitt, men felles for dem er at de lager en pause i handlingstiden. Dette vil si at det ikke er noe tid som passerer i hovedfortellingen når tilbakeblikkene utspiller seg; de blir som et eget rom utenfor tiden som gjelder for hendelsesforløpet i hovedfortellingen.

Hovedfortellingen i romanen foregår i presens, nåtid, mens tilbakeblikkene fortelles i preteritum. De lengre tilbakeblikkene vi stadig får ta del i i løpet av romanen, og som tar leseren tilbake til tiden før romanens handling finner sted, formidler i hovedsak viktige øyeblikk i livet til hovedpersonen. På denne måten utvides leserens bilde av Katniss utover det som skapes i bokas hovedfortelling. I tillegg til å fungere som en måte å bygge opp hovedkarakteren i romanen på, vil jeg argumentere for at tilbakeblikkene også er med på å formidle den fiksjonelle verdenen til leseren, ettersom de inneholder informasjon om District 12 som setting.

De lengre tilbakeblikkene finner alltid sted i District 12 og skogen rundt, og til sammen danner de historien til Katniss frem til punktet hvor romanen starter. Leseren får innblikk i alt fra hva Katniss lærte av faren sin før han døde i en gruveulykke, til hvordan hun deretter måtte ta ansvar for familien sin og begynne å jakte i skogen, hvor hun møtte bestevennen Gale. Vi får også vite om moren og søsterens historie, og hvordan Katniss kjenner til Peeta fra før de blir trukket ut til å delta i the Hunger Games. Samtidig som vi kommer nærmere inn på Katniss' bakgrunn, får vi implisitt informasjon om hvordan livet og forholdene i District 12 er. Dette vil jeg vise gjennom et par eksempler på lengre tilbakeblikk.

Det første eksempelet er tilbakeblikket som forteller historien om første gang Katniss la merke til Peeta. Dette skjedde da Katniss var på randen av å sulte i hjel utenfor bakerens hus, og Peeta med vilje brant et brød så han kunne kaste det ut til henne. I tilbakeblikket får vi vite om tiden rett etter at faren til Katniss døde, og moren var ute av stand til å ta vare på henne og Prim. Katniss måtte ta ansvaret for familien: «At eleven years old, with Prim just seven, I took over as head of the family» (s. 31), men en dag tok det lille de hadde av penger slutt, og de begynte sakte men sikkert å sulte ihjel. Katniss dro ut for å bytte til seg mat, uten suksess, men orket ikke tanken på å dra hjem igjen tomhendt. Slik endte hun opp utenfor bakerens hus hvor hun lette i søppelkassene etter mat, før hun kollapset av sult og ga opp. Det var da hun la merke til Peeta for første gang: han kom ut for å kaste et par brente brød, men ga dem heller til henne. Tilbakeblikket forteller mye om både Katniss og Peeta som karakterer. Om Katniss lærer vi at hun må ta vare på familien sin, og at hun er smart og ganske sta, og om Peeta får vi et inntrykk av den iboende godheten hans. Samtidig forteller tilbakeblikket oss indirekte om District 12 som et fattig sted, hvor det er vanlig at innbyggerne sulter.

Tilbakeblikket inkorporeres i hovedfortellingen ved at noe Katniss opplever trigger et minne som setter retrospeksjonen i gang. I dette tilfellet er det at Peetas navn leses opp under the reaping-seremonien, og Katniss tenker «*Why him?*», og deretter: «We don't speak. Our only real interaction happened years ago. He's probably forgotten it. But I haven't and I know I never will. . . .» (s. 30). I avsnittet under, etter ellipsen, har det skjedd et skifte fra presens til preteritum, og tilbakeblikket er i gang: «It was during the worst time. My father had been killed in the mine accident three months earlier» (s. 30). En slik måte å introdusere tilbakeblikket inn i hovedfortellingen ved at noe trigger et minne, gjør at hoppet i tid, og skiftet fra presens til preteritum, virker relativt naturlig ettersom det ofte også er sånn minner trigges hos folk i det virkelige liv.

Denne metoden brukes ved flere av de senere tilbakeblikkene, slik at leseren etter hvert lærer å kjenne mønsteret for-, og ikke minst kan forutse, når en bit av fortiden er i ferd med å avdekkes. For eksempel trigger mockingjay-fuglen på brosjen Katniss får av Madge et tilbakeblikk om faren som sang for fuglene i skogen (s. 49), og en løvetann ved siden av togskindene på vei til the Capitol setter i gang et tilbakeblikk som forteller historien om da Katniss og Prim begynte å lete etter spiselige vekster i skogen (s. 57). Når solen fyller rommet Katniss bor i på treningssenteret i the Capitol, får leseren innblikk i hvordan Katniss først møtte Gale i skogen og de ble venner og begynte

å jakte sammen (s. 126), og flammene Katniss får malt på neglene sine trigger et minne om hvordan søsteren og moren hjalp ofrene for gruveulykker hjemme på kjøkkenet (s. 208). I alle disse minnene lærer leseren både å kjenne Katniss bedre, samtidig som de får et sterkere mentalt bilde av District 12 som setting og av forholdene der.

Selv om det oftest er ved hjelp av triggere at tilbakeblikkene inkorporeres i hovedfortellingen, er det også i noen tilfeller tatt i bruk en annen metode. Dette er tilbakeblikk som begynner som en dialog hvor Katniss gjenforteller ting hun har opplevd for en annen karakter, uten at det er en tydelig eller direkte trigger som i eksemplene over. Et tilfelle av dette er tilbakeblikket som handler om da Prim fikk seg en geit, og som i utgangspunktet er en historie Katniss forteller til Peeta da de gjemmer seg i hulen i arenaen. Det er ingenting konkret Katniss ser eller opplever i nåtid som henger sammen med innholdet i tilbakeblikket, eller som trigger dialogen og gjenfortellingen. I stedet begynner gjenfortellingen når Peeta ber om å bli fortalt en fin historie, og Katniss bestemmer seg for å fortelle om geita: «'Did I ever tell you about how I got Prim's goat?' I ask. Peeta shakes his head, and looks at me expectantly. So I begin» (s. 314). Deretter begynner tilbakeblikket, og det skjer et skifte til preteritum: «It was a Friday evening, the day before Prim's birthday in late May» (s. 314).

Historien vi får fortalt i tilbakeblikket er igjen en måte å formidle den fiksjonelle verdenen på, ettersom den gir oss viktig informasjon om District 12 som setting. Tilbakeblikket forteller om hvordan Katniss og Gale jakter i skogen og bytter dyrene de skyter mot penger, og igjen hvordan de bruker disse pengene på å kjøpe en geit til Prim, som sikrer fremtiden hennes: «Owning a nanny goat can change your life in District 12» (s. 317). På denne måten ligger det en implisitt underbyggelse av District 12 som gammeldags i tilbakeblikket; som et sted hvor man er avhengig av jakt og husdyr for å leve, og hvor økonomien tar utgangspunkt i byttehandler.

I det første kapitlet av oppgaven kom jeg frem til at informasjon som er med på å etablere District 12 som et fattig og gammeldags sted, er viktig for leserens grunnleggende forståelse av den fiksjonelle verdenen. Dette spesielt med tanke på at resten av verdenen bygges opp med utgangspunkt i leserens kjennskap til District 12. Ved at tilbakeblikkene (slik eksemplene illustrerer) implisitt inneholder informasjon som bidrar til at leseren etablerer et slikt syn på District 12 som noe fattig og gammeldags, er retrospeksjon altså en viktig metode som er tatt i bruk for å formidle den fiksjonelle verdenen til leseren. At disse tilbakeblikkene dukker opp med jevne

mellomrom gjennom hele romanen sørger dessuten for at vi stadig husker, og får ytterligere etablert, District 12 som setting. Når oppbygningen av de andre settingene i romanen, og resten av den fiksjonelle verdenen, er avhengig av leserens mentale bilde av District 12, blir tilbakeblikkene dit selv etter at Katniss i nåtid har forlatt distriktet, hjelpsomme.

Minner og tilbakeblikk brukes også for å formidle en mer eksplisitt form for informasjon til leseren. Spesielt gjelder dette de kortere og mer umotiverte tilbakeblikkene og minnene, som ofte kommuniserer bakgrunnsinformasjon om samfunnet og landet i et større perspektiv. Et eksempel på dette er begynnelsen på et kort tilbakeblikk helt i starten av romanen, som handler om da Katniss lærte at hun ikke skulle snakke høyt om enkelte sider ved samfunnet hun er en del av: «When I was younger, I scared my mother to death, the things I would blurt out about District 12, about the people who rule our country, Panem, from the far-off city called the Capitol» (s. 7). Tilbakeblikket inneholder verdifull informasjon for leseren som akkurat er kommet i gang med å etablere den fiksjonelle verdenen. For første gang leser vi om verdenen utenfor District 12; Panem og the Capitol. Til tross for at dette er kunnskap som er selvfølgelig for Katniss og alle rundt henne, sies det ikke bare at hun skremte moren sin med det hun sa om District 12 og de som styrte landet, men det presiseres at landet heter Panem og at de som styrer det er fra en by langt unna som heter the Capitol.

Det finnes også tilfeller hvor informasjon om den fiksjonelle verdenen gis eksplisitt til leseren gjennom minner heller enn gjennom tilbakeblikk. Det som skiller minnene fra tilbakeblikk, er at den gjennomgående preteritumsformen som kjennetegner tilbakeblikkene mangler. Likevel er det snakk om informasjon som er kommunisert gjennom at fortelleren ser tilbake på noe som skjedde før romanens handling finner sted. Et eksempel på dette er når Katniss tenker på hva de lærte på skolen om hovedstaden. Før avsnittet som inneholder dette minnet befinner Katniss seg på et høyhastighetstog til the Capitol, og tenker over hvor fort hun kommer til å tilbakelegge avstanden mellom District 12 og hovedstaden. Vi finner ingen åpenbar trigger for minnet; det dukker opp tilsynelatende umotivert og gir leseren verdifull bakgrunnsinformasjon om den fiksjonelle verdenen:

In school, they tell us the Capitol was built in a place once called the Rockies. District 12 was in a region known as Appalachia. Even hundreds of years ago, they mined coal here. Which is why our miners have to dig so deep (s. 48).

Igjen gjelder det informasjon leseren trenger for etableringen av den fiksjonelle verdenen, både om verdenens historie og geografiske plassering, men også informasjon om at den fiksjonelle verdenen relateres til leserens nåtidige verden ved at den er satt i fremtiden. I eksempelet brukes det presens i begynnelsen og slutten av avsnittet, og preteritum om det Katniss har blitt fortalt, og som er den interessante informasjonen for leseren i et verdensbyggingsperspektiv. Blandingen av tider skaper inntrykket av en iterativ frekvensform hvor det som fortelles om at skjer én gang, egentlig har skjedd flere ganger. Denne hendelsen er altså både et minne om noe som har skjedd flere ganger før, og en del av nåtiden. På denne måten blir enda et tilfelle av informasjon karakterene er innforstått med, men som leseren trenger, forsøkt levert på en så naturlig måte som mulig.

I tillegg til informasjon som formidles gjennom tilbakeblikk og minner, finnes det også fenomener som formidles implisitt gjennom en blanding av tilbakeblikk og handling i romanens nåtid. I hvert av disse tilfellene dreier det seg om fenomener vi kan kalle sekundære novum, ettersom de er nye for leseren, men underlagt romanens hovednovum, Panem og the Hunger Games. Samtidig ligner sekundærnovumene det er snakk om til en viss grad på fenomener leseren kjenner til fra sin nåtidige verden. På grunn av denne likheten til fenomener leseren kjenner til fra før, behøver ikke novumene forklares eksplisitt; leseren vil etablere en forståelse av dem utfra hvordan de omtales implisitt.

Et godt eksempel på dette, som jeg også undersøkte i det første kapittelet, er fenomenet Peacekeeper. Vi får aldri noen direkte forklaring på hva en Peacekeeper er, men ut fra ordets morfologiske bestanddeler og fortellingens handling, både det som skjer med Katniss i nåtid, og det hun ser tilbake på i tilbakeblikkene, skapes det tilslutt et mentalt bilde og en forståelse av rollen til the Peacekeepers. I nåtid lærer vi at Peacekeepers har ansvar for å eskortere deltakerne i the Hunger Games bort fra folkemengden under the reaping: «The moment the anthem ends, we are taken into custody. I don't mean we're handcuffed or anything, but a group of Peacekeepers marches us through the front door of the Justice Building» (s. 39), og at det er the Peacekeepers som står vakt og bestemmer når avskjedsbesøkene er over før Katniss reiser til the Capitol (s. 46). Implisitt kommer det frem av handlingene the Peacekeepers utfører, at de ligner det vi kjenner som politi. Dette støttes også av ordvalg, ettersom både «custody», «handcuffed» og «marches» gir assosiasjoner til politi eller militærfolk.

Lignende assosiasjoner gir selve navnet Peacekeeper i seg selv; navnet sier noe om funksjonen eller rollen disse menneskene har. Peacekeeper består av de to ordene «peace» og «keeper», noe som gir inntrykk av at deres funksjon er å opprettholde fred og orden, nettopp slik som oppgaven til det vi kjenner som politi.

I tillegg er tilstedeværelsen av the Peacekeepers i enkelte av tilbakeblikkene med på å implisitt etablere dem som et fenomen som ligner politi. I tilbakeblikket hvor Katniss og Peeta møtes for første gang, får vi for eksempel hint om at the Peacekeepers er dem som henter ut kroppene til menneskene som dør av sult: «... and the Peacekeepers are called in to retrieve the body» (s. 32), og at folk kan tilkalle dem hvis man gjør noe galt, ettersom moren til Peeta truer med å gjøre dette når hun finner Katniss utenfor bakeriet: «... and did I want her to call the Peacekeepers» (s. 34). Igjen er dette oppgaver som også er typisk for politiet, akkurat som informasjonen fra handlingen i nåtid beskriver. Ved hjelp av den implisitte informasjonen som formidles til leseren, både fra nåtidshandlingen og tilbakeblikkene, kan man etablere en forståelse av hva the Peacekeepers er og gjør.

Den samme ser vi i formidlingen av fenomenet «hovercraft», som er et teknologisk novum. I romanen er nemlig ikke hovercrafts det samme som det vi kjenner som luftputefartøy fra vår virkelighet, men heller en type futuristisk, høytflyvende fartøy. Hovercrafts er igjen formidlet gjennom implisitt informasjon både i den nåtidige handlingen, når det frakter Katniss inn og ut av arenaen (s. 167 og 404) og ved hjelp av tilbakeblikk når Katniss husker tilbake på hvordan hun gjenkjenner Avox-jenta fordi hun ble fanget i et nett av et hovercraft som fløy over skogen utenfor District 12 (s. 95). Vi får aldri forklart eller beskrevet eksplisitt hvordan type fartøy hovercrafts egentlig er, men gjennom handlingen og tilbakeblikk får vi en implisitt forklaring av hovercrafts som flyvende skip som kan frakte mennesker, men som også kan slippe ned nett, en gripeklo, eller stiger som låser personer fast på utsiden av fartøyet.

Gjennom disse implisitte forklaringene fra tilbakeblikk og handling i nåtid, klarer leseren å etablere et bilde av hva hovercrafts er. Dette er delvis fordi det har lignende egenskaper som fly og helikoptre som leseren kjenner igjen fra sin egen virkelighet, men også fordi det er en del av det vi kan kalle «the science fiction mega-text». Denne megateksten består av en mengde ting man finner igjen i flere science fiction-verk, som har oppstått ettersom flere uavhengige science fiction-forfattere og -fortellinger har tatt opp de samme fenomenene (Broderick, 1995, s. 59). Typiske fenomener som er med på

å konstituere science fiction-megateksten er romskip, roboter, og monstre. Fenomenene som er en del av megateksten har ikke en fastsatt betydning på tvers av verkene de dukker opp i, men varierer i uttrykk fra fortelling til fortelling (s. 60). Jo mer man har lest innen science fiction-sjangeren, jo større blir kjennskapen til megateksten, som igjen gjør det lettere å få forståelse for fenomener i nye eller andre science fiction-verk.

For en person som har lest bøker, spilt spill, eller sett filmer og serier innen science fiction-sjangeren, vil den implisitte informasjonen man får om hovercrafts i *The Hunger Games* dermed gjøre at man knytter fenomenet opp til det man vet om for eksempel romskip eller andre futuristiske transportmidler som er typisk i science fiction-fortellinger. På denne måten lener romanen seg på sjangerens megatekst; leseren etablerer både en forståelse og et mentalt bilde av konseptet hovercraft, delvis på bakgrunn av hintene man får i romanen, og delvis gjennom kjennskap til science fiction-megateksten.

Samtidig er det viktig å huske på at *The Hunger Games* er en ungdomsroman, og selv om den leses av folk i alle aldre, er den skrevet med ungdom som målgruppe. Her melder dermed spørsmålet seg om man kan forvente at ungdom har lest mye science fiction før, og om kjennskap til sjangerens megatekst er noe man kan regne med at de unge leserne har. Selv om kjennskap til megateksten vil gjøre det enklere å etablere en forståelse for noen av fenomenene og delene av den fiksjonelle verdenen, sørger romanen også for at en leser som ikke har denne kjennskapen likevel kan tilegne seg informasjonen den trenger. En måte romanen gjør dette på er gjennom gjentakelser, som på mange måter både formidler informasjon om den fiksjonelle verdenen, og lærer leseren å lese science fiction underveis.

Gjentakelser

Enda et virkemiddel som er brukt for å formidle den fiksjonelle verdenen til leseren er gjentakelser. Her er det snakk om steder i teksten med anaforisk frekvens, hvor en hendelse (eller type hendelse) finner sted flere ganger, og beskrives for hver gang den skjer. Disse hendelsene involverer ofte et novum som må forklares, og som leseren lærer å kjenne og gjenkjenne ved hjelp av repetisjon. Som vi vil se er det hendelsene og novumene som er gjentakende, mens beskrivelsene forandrer seg fra gang til gang.

Gjentakelser er en vanlig metode for å forklare deler av den fiksjonelle verdenen som er noe nytt og ukjent for leseren i science fiction-fortellinger: «Everything in a

science-fiction novel should be mentioned at least twice (in at least two different contexts)» (Delany, 1996, s. 291). Mønsteret som ofte brukes er at novumet først nevnes uten noen forklaring, før det blir forklart i detalj for leseren neste gang det nevnes, slik at man har kunnskap om det når det dukker opp igjen senere. Ved å nevne novumet en gang først, uten noen utdypende forklaring, skapes det et inntrykk av at fenomenet er noe helt vanlig og dagligdags i den fiksjonelle verdenen. Som science fiction-leser blir man dermed nødt til å «lagre» novumene i en slags mental beholder når de først dukker opp, selv om man ikke enda vet hva de betyr og er. På bakgrunn av uforutsigbarheten som følger med novumene, oppnår man deretter en tilfredsstillende løsning når man etter hvert lærer hvordan dette nye og ukjente passer sammen, og man avdekker den underliggende logikken i den fiksjonelle verdenen (Shippey, 2016, s. 15).

I *The Hunger Games* finnes det flere eksempler på hvordan gjentakelser er brukt for å lære leseren å kjenne den fiksjonelle verdenen. Gjentakelsene bidrar til en naturaliseringsprosess hos leseren, hvor det nye og ukjente etter hvert blir kjent og naturlig. Noen følger det typiske mønsteret fra science fiction-sjangeren hvor novumet nevnes først uten noen forklaring, før man får det forklart etter hvert som det gjentas. I andre tilfeller forklares novumet første gang det nevnes. Det kan virke som om dette har en sammenheng med når i romanen novumet introduseres. Ser man bort i fra det første kapitlet, hvor informasjon om the reaping og the Hunger Games holdes tilbake, kan det virke som at novumer som introduseres tidlig i romanen forklares detaljert og i dybden med en gang (gjelder for muttations), mens novumer senere i romanen drøyer forklaringene, som ofte også er mindre omfattende (for eksempel «dødsoppsummeringen»). På denne måten legges det opp til at leseren «lærer å lese» science fiction underveis i romanen, og at de gradvis vennes til hvordan de skal forstå novum og «lagre» bitene av informasjon de får om dem.

Uavhengig av hvor lang tid det går fra novumet nevnes første gang til det forklares detaljert, følger disse eksemplene uansett et lignende mønster i de videre gjentakelsene; fra å være detaljerte og grundige beskrivelser, blir de korte og implisitte de neste gangene hendelsen finner sted. På denne måten endrer beskrivelsen kompleksitet seg i takt med leserens læringskurve og forståelse av de gjentakende hendelsene og novumene.

Et eksempel på gjentakelse som formidlingsmetode er beskrivelsene av «dødsoppsummeringen» som skjer hver kveld for deltakerne i the Hunger Games når de

er i arenaen. Denne oppsummeringen blir en slags rutine for livet i arenaen, og går ut på at de gjenværende deltakerne får en oversikt over hvem som har dødd i løpet av dagen. Hver kveld spilles nasjonalsangen av i arenaen, før et bilde av deltakerne som har måttet bøte med livet den foregående dagen vises på en gigantisk skjerm på nattehimmelen transportert av et hovercraft. Dødsoppsummeringen er altså et novum i seg selv, samtidig som det er en gjentakende hendelse som beskrives like mange ganger som Katniss opplever den. I tillegg knyttes den opp mot hovercrafts som er et teknologisk novum.

Denne rutinen i arenaen, som dødsoppsummeringen er, er en av de tingene ved the Hunger Games som Katniss har kjennskap til fra før hun selv deltar i lekene. Dette kommer frem første gang fenomenet nevnes for leseren, når Katniss lurert på om Peeta har overlevd den første dagen i arenaen: «I wonder about Peeta. Has he lasted through the day? I'll know in a few hours. When they project the dead's images into the sky for the rest of us to see» (Collins, 2008, s. 178). For leseren er dette fenomenet noe helt nytt og ukjent, men den må i første omgang nøye seg med minimalt med informasjon, og et hint om å få vite mer «in a few hours». Katniss kjenner allerede til denne rutinen før den i det hele tatt har funnet sted, ettersom hun har kjennskap til the Hunger Games fra å ha sett det på TV tidligere år, og det er dermed naturlig at tankene hennes ikke er mer utfyllende.

Noen sider etter at leseren har lest om dette novumet for første gang, beskrives fenomenet i detalj. Først forklares det hvordan bildene vises på nattehimmelen:

Night has just come when I hear the anthem that precedes the death recap. Through the branches I can see the seal of the Capitol, which appears to be floating in the sky. I'm actually viewing another screen, an enormous one that's transported by one of their disappearing hovercraft (s. 182).

Deretter reflekterer Katniss over hva hun ser nå som hun er en del av spillet og befinner seg i arenaen, kontra hva som pleide å bli vist hjemme på TV. På TV har hun vært vant til å se en kavalkade av dagens høydepunkter i lekene, mens i arenaen er alt hun ser «simple headshots» av de døde deltakerne som hun teller opp for seg selv for å skaffe en oversikt over hvem som er igjen.

Denne detaljerte forklaringen av rutinen i arenaen er noe det legges opp til at leseren lagrer, slik at en mindre utfyllende beskrivelse er tilstrekkelig for å få leseren til å forstå hva som foregår når hendelsen skjer igjen. Neste gang fenomenet inntreffer

beskrives det slik: «Night falls, the anthem plays, and high in the sky I see the picture of the girl, who was apparently from District 8» (s. 195). Her får leseren beskrevet fenomenet gjennom stikkord som minner dem på den tidligere, detaljerte beskrivelsen. «Night falls» minner om at dette skjer på kvelden, når himmelen er mørk, «the anthem plays» minner om hva som setter i gang rutinen, og «high in the sky I see the picture of the girl» viser til at bilder av deltakerne dukker opp på himmelen. Leserens må altså selv koble opp informasjonen de har fått tidligere til disse stikkordene for å forstå hva som skjer her.

Videre beskrives rutinen mindre og mindre detaljert for hver gang den gjentas. Kjennskapen til hva som skjer hver kveld i arenaen forsterkes hos leseren for hver gang den repeteres, og derfor holder det etter hvert med enkle hint. På side 199 lyder gjentakelsen av fenomenet: «By the time the anthem plays, I feel remarkably better. There are no faces tonight; no tributes died today». Her får leseren igjen nasjonalsangen som stikkord for å vekke kjennskapen til hendelsen, for deretter å få en kort forklaring av fenomenet ved at ingen fjes betyr ingen døde deltakere. På side 307 er gjentakelsen en enda mer implisitt forklaring: «I let him drift off to sleep then and attend to my own needs, wolfing down a supper of goosling and roots while I watch the daily report in the sky. No new casualties». Her vises det til fenomenet som en daglig rapport på himmelen, noe som på dette tidspunktet bør være alt leseren trenger for å forstå hva det er snakk om.

Til slutt, siste gang fenomenet nevnes er det så innlært og naturalisert hos leseren, og så implisitt forklart, at beskrivelsen isolert sett ikke gir noen mening: «I watch the sky, hoping for one less opponent at dawn, but nobody appears tonight» (s. 327). Likevel forstår leseren at denne setningen betyr at det er kveld, og at Katniss ser på den daglige dødsoppsummeringen for å se om noen har dødd i løpet av dagen, slik at hun har færre hun må kjempe mot neste dag. Grunnen til at leseren forstår alt dette ut fra så få ord, er at de foregående gjentakelsene av hendelsen og beskrivelsene av den har gitt leseren en grundig kjennskap til fenomenet og dets betydning.

En lignende læringskurve ser vi i den gjentakende tilstedeværelsen av ulike muterte skapninger som i romanen kalles «mutts» eller «muttations». Som jeg var inne på i kapittel en, er dette et novum som viser leseren den avanserte, futuristiske teknologien the Capitol har, samt mangelen på etiske retningslinjer når det kommer til genmodifisering. I romanen får vi høre om tre ulike former for muttations, så selv om

skapningene i seg selv ikke dukker opp gjentatte ganger, gjentas beskrivelsene av det overordnede fenomenet. I motsetning til eksempelet over, får leseren her en detaljert beskrivelse av novumet allerede første gang det dukker opp. Deretter følges mønsteret hvor beskrivelsene gradvis blir mindre utfyllende og mer implisitte ettersom de gjentas. Til slutt trenger leseren bare å se ordet «Muttations», slik som i begynnelsen av kapittel 25 (s. 387), for å forstå at det er snakk om unaturlige, genmodifiserte skapninger som betyr trøbbel og uhygge.

Fra å behøve en detaljert forklaring av et ukjent fenomen, blir leseren gradvis, gjennom gjentakelser, vant til mer og mer implisitte forklaringer for å hente opp igjen den informasjonen de fikk første gang fenomenet inntraff. På mange måter kan vi tenke oss at fenomenene går fra å være noe nytt, et novum, til å bli noe kjent gjennom gjentakelser. I utgangspunktet fører novumene til underliggjøring hos leseren (Suvin, 2016, s. 71), men ved at gjentakelsene gjør enkelte novumer til noe kjent, skjer det en naturalisering av disse fenomenene slik at den underliggjørende effekt avtar og forsvinner.

Stemmeløs informasjon

I et fåtall tilfeller formidles informasjon om den fiksjonelle verdenen gjennom en metode jeg har valgt å kalle «stemmeløs informasjon». Informasjonen som formidles på denne måten handler nesten utelukkende om normer, regler og andre konsepter knyttet direkte til romanens hovednovum, the Hunger Games, og er fakta om lekene som karakterene og fortelleren allerede kjenner til og er innforstått med. Samtidig er informasjonen essensiell for leseren både for å forstå den videre handlingen, men også for å forstå hovednovumet som er en sentral del av den fiksjonelle verdenen. Som vi vil se kjennetegnes den stemmeløse informasjonen av passasjer med informasjon hvor fortellerstemmens særpreg, eller Katniss' stemme, forsvinner helt, og informasjonen formidles eksplisitt med et nøytralt språk og en mer saklig tone. Denne tydelige og eksplisitte formidlingen henger sammen med at det er nødvendig at leseren umiddelbart får en forståelse for det som forklares.

Som jeg redegjorde for i begynnelsen av dette kapitlet, har *The Hunger Games* en gjennomgående førstepersonsforteller som sammenfaller med hovedpersonen. Dette betyr her at fortellerstemmen i romanen bærer et tydelig preg av å tilhøre Katniss; eller at Katniss' stemme kommer til uttrykk gjennom fortelleren. Som det vil utgå av

eksemplene innebærer Katniss' fortellerstemme, at språket i boka er preget av Katniss som karakter: ordvalg er ofte preget av følelser, spesielt av sinne eller redsel, og det har ofte en ironisk undertone. I tillegg er det vi leser farget av Katniss' verdier som er formet av livet hennes i District 12, noe som innebærer en slags partiskhet til distriktet. Når så tilfellene av stemmeløs informasjon dukker opp, blir disse nøytrale passasjene stående i kontrast til språket i resten av boka.

For å undersøke dette nærmere vil jeg begynne med å ta for meg det tydeligste eksempelet på stemmeløs informasjon i romanen. Dette er avsnittet hvor reglene for the Hunger Games forklares under the reaping-seremonien, som en slags forlengelse av en passasje hvor Katniss gjenforteller borgermesterens tale om Panems historie.

Gjenfortellingen av talen er i seg selv en egen metode for å formidle informasjon om den fiksjonelle verdenen til leseren. Her blir bakgrunnsinformasjon om landet Panem kamuflert i en tilsynelatende lang og kjedelig tale borgermesteren forteller under hver reaping-seremoni, og som da nødvendigvis gjentas også dette året. I utgangspunktet er ikke gjenfortellingen av talen stemmeløs, ettersom både Katniss og borgermesteren er til stede i teksten gjennom små kommentarer: «He tells the history of Panem...» og «He lists the disasters...» (Collins, 2008, s. 20). I forlengelsen av talen som tar for seg reglene for the Hunger Games derimot, forsvinner denne gjengivelsen av en annen persons tale med referanse til den som sier det. Det finnes ikke lenger tegn på at dette er noe borgermesteren sier, samtidig som Katniss personlige stemme heller ikke er å spore i avsnittet:

The rules of the Hunger Games are simple. In punishment for the uprising, each of the twelve districts must provide one girl and one boy, called tributes, to participate. The twenty-four tributes will be imprisoned in a vast outdoor arena that could hold anything from a burning desert to a frozen wasteland. Over a period of several weeks, the competitors must fight to the death. The last tribute standing wins (s. 21).

For det første er språket i dette avsnittet helt nøytralt, uten de typiske følelsene og ironien som preger fortellerstemmen ellers. Dette ser man spesielt på fraværet av verdiladede ord, til tross for at konseptet som forklares er fryktelig. De korte setningene som rammer inn avsnittet bidrar også til den saklige tonen. Den første setningen; «The rules of the Hunger Games are simple» står som en slags temasetning som varsler at en forklaring av lekene følger, før den siste setningen oppsummerer lekens mål helt nøkternt og uten å påpeke grusomheten ved det hele. Det er også brukt generelle termer

som ikke viser til spesifikke personer eller hendelser fra hovedhandlingen i romanen. Heller enn spesifikke karakterer fra den fiksjonelle verdenen brukes ord som «girl», «boy», «tributes» og «competitors», og både tid og sted er også ganske vagt: «a vast outdoor arena» og «a period of several weeks». I tillegg er det et fravær av personlig pronomen i dette avsnittet som bidrar til følelsen av at dette ikke fortelles av Katniss. Hovedpersonen gir seg altså ikke til kjenne ved å henvise til seg selv gjennom noe «jeg» eller «vi».

Alle disse trekkene; det nøytrale språket, de generelle termene og fraværet av personlige pronomen, er det som kjennetegner også de andre tilfellene av stemmeløs informasjon i romanen. Det som gjør disse nøytrale bolkene med informasjon, hvor fortellerstemmens særpreg er borte, ekstra påfallende, er at de følges opp av en videre forklaring hvor Katniss' stemme er fullt tilstedeværende. Informasjonen som er blitt gitt i avsnittet før, blir tatt opp igjen fra et personlig perspektiv og kontekstualiseres ut fra Katniss' situasjon. Et eksempel er avsnittet som følger den stemmeløse informasjonen om reglene i the Hunger Games:

Taking the kids from our districts, forcing them to kill one another while we watch – this is the Capitol's way of reminding us how totally we are at their mercy. How little chance we would stand of surviving another rebellion. Whatever words they use, the real message is clear. 'Look how we take your children and sacrifice them and there's nothing you can do. If you lift a finger, we will destroy every last one of you. Just as we did in District Thirteen' (s. 21).

Først og fremst er Katniss til stede i dette avsnittet gjennom personlige pronomen. Her er det snakk om «oss» i form av menneskene som bor i distriktene, satt opp mot «dem» som viser til the Capitol og dem som sitter ved makten der. I andre del av avsnittet som tar form som en tenkt replikk fra the Capitol, snus det om slik at «we» viser til maktøverne, og «you» til distriktene. Dessuten står dette avsnittet i kontrast til den stemmeløse informasjonen før, ved at det er fullt av følelser og verdiladede ord. Her fremmes et negativt syn både på the Capitol som arrangerer lekene, og på the Hunger Games i seg selv, noe som kommer tydelig frem gjennom ord som «taking», «forcing», «kill», «sacrifice» og «destroy». Disse ordene er med på å beskrive det samme fenomenet som den stemmeløse informasjonen gjør, nemlig the Hunger Games, men forskjellen er at den objektive, nøytrale forklaringen er byttet ut med et følelsesladd språk preget av Katniss' personlighet og erfaringer.

I akkurat dette eksempelet gjør ikke Katniss' stemme informasjonen nevneverdig mer spesifikk enn i det stemmeløse avsnittet over. Dette er likevel noe som kjennetegner flere av de andre tilfellene på de mer personlige avsnittene som følger stemmeløs informasjon. Et eksempel er den stemmeløse informasjonen som forklarer hvordan allianser formes i arenaen: «Often alliances are formed in the early stages of the Games. The strong band together to hunt down the weak; then, when the tension becomes too great, they begin to turn on one another» (s. 185). I avsnittet som følger, når Katniss' stemme er tilbake og tar over for den nøytrale, informerende tonen før, spesifiseres informasjonen ved at hun relaterer det til sin egen situasjon: «I don't have to wonder too hard who has made this alliance. It'll be the remaining Career Tributes from Districts 1, 2 and 4. Two boys and three girls. The ones who lunched together» (s. 185). Her snakker hun om den spesifikke alliansen hun observerer, og «the strong» byttes ut med de bestemte deltakere fra distriktene 1, 2 og 4 som spiste lunsj sammen under treningsperioden. En slik lignende spesifisering skjer blant annet også etter den stemmeløse informasjonen som forklarer poengutdelingen etter treningsperioden før lekene (s. 121), og etter avsnittet med informasjon om mutts og jabberjays (s. 217).

I et par tilfeller av stemmeløs informasjon uteblir avsnittet som følger hvor Katniss' stemme er tydelig tilbake og relaterer informasjonen til sin egen situasjon. I stedet er det en ironisk kommentar som bringer inn fortellerstemmens særpreg igjen, noe som får en litt annen effekt. Når avsnittet som følger den stemmeløse informasjonen inneholder personlige pronomen, verdiladete ord og følelser, og en kontekstualisering og spesifisering av informasjonen, slik som i eksemplene over, blir effekten at den nøytrale, stemmeløse informasjonen fremheves på grunn av den store kontrasten i språket. En oppmerksom leser vil dermed legge ekstra merke til at informasjonen stikker seg ut som nettopp stemmeløs, og at det skjer et brudd med tonen som kjennetegner fortellerstemmen ellers i boka. Med den stemmeløse informasjonen som følges opp med en ironisk kommentar, får man heller følelsen av at bolken med informasjon likevel er noe som kommer fra Katniss. Ironien kamuflerer altså informasjonen som først virker stemmeløs, som noe Katniss tenker. Et eksempel er når ordningen med frivillige deltakere til the Hunger Games forklares:

The rule is that once a tribute's name has been pulled from the ball, another eligible boy, if a boy's name has been read, or girl, if a girl's name has been read, can step forward to take his or her place. In some districts, in which winning the reaping is such a great honour, people are eager to risk their lives, and the volunteering is complicated. But in District 12, where the word *tribute* is pretty much synonymous with the word *corpse*, volunteers are all but extinct (s. 25-26).

Igjen ser man alle kjennetegnene på stemmeløs informasjon: nøytralt språk uten sterke verdiladede ord, generelle termer; «boy», «girl», «people», «districts», og fravær av personlige pronomen. Det er en nøktern og presis forklaring på hvordan prosessen med å melde seg som frivillig til the Hunger Games foregår. I den siste setningen relateres denne informasjonen til District 12, og dermed til Katniss selv, gjennom en ironisk kommentar om at å melde seg frivillig som deltaker i the Hunger Games betyr å melde seg frivillig til å bli et lik. Effekten av denne ironiske kommentaren, som det er naturlig å tilskrive Katniss som forteller, er at man også tilskriver henne den foregående informasjonen hvor stemmen hennes er fraværende. I motsetning til å skape en kontrast som fører til usikkerhet rundt hvem som forteller informasjonen før, fører den ironiske kommentaren til at denne usikkerheten blir mindre og at den stemmeløse informasjonen blir en mer naturlig del av Katniss' tankerekke.

Uavhengig av hva passasjen med stemmeløs informasjon, og bruddet med den øvrige fortellerstemmens tone og særpreg, følges opp av, er dette en interessant måte å formidle informasjon om den fiksjonelle verdenen til leseren på. Informasjonen som formidles på denne måten, og som handler om regler og andre konsepter tilknyttet the Hunger Games, er som sagt informasjon hovedpersonen og resten av karakterene i romanen kjenner til fra før. Like fullt er det detaljert og ny informasjon som det er viktig at leseren får en korrekt forståelse av, noe som gjør det nødvendig med eksplisitte forklaringer selv om det kan virke unaturlig.

På mange måter kan denne formidlingsmetoden minne om infodumping. Infodumping er mye brukt når man snakker om science fiction, og betegner passasjer i en science fiction-roman som inneholder større mengder deskriptiv bakgrunnsinformasjon («Infodump», 2020). Ofte knytter man negative egenskaper til infodumping, som at informasjonen forstyrrer flyten i narrativet, eller at forfatteren ikke klarer å knytte bakgrunnsinformasjonen om den fiksjonelle verdenen inn i fortellingen på en mer naturlig måte. Igjen er dette noe som kan sammenlignes til «showing» and «telling», og idealet om «show don't tell», hvor man streber etter å *vis*e gjennom

handling heller enn å *fortelle* gjennom lange beskrivelser. Selv om passasjene med stemmeløs informasjon er relativt korte, kan de beskrives som tilfeller av «telling» og infodumping. Avsnittene er med for å gi leseren nødvendig bakgrunnsinformasjon om fenomener knyttet til the Hunger Games, og som vi har sett blir de stående som brudd med stilen i det øvrige narrative. Ved å se på den stemmeløse informasjonen som infodumping blir det igjen tydelig at romanen har en utfordring i å formidle nødvendig informasjon til leseren på en måte som virker som en naturlig del av narrative.

En annen måte å forsøke å sette ord på det som skjer i avsnittene med stemmeløs informasjon, er gjennom beskrivelse av fortellerstemmen. I romanen har vi en personal forteller med intern fokalisering, men en slik forteller er fraværende i avsnittene med stemmeløs informasjon. Disse avsnittene har som vi har sett en mer nøytral, generell og forklarende tone som er vanligere å finne hos en tredjepersonsforteller med nullfokalisering som ikke filtrerer informasjonen gjennom en av karakterene i fortellingen. Dette vil ikke si at det faktisk finner sted et skifte av fortellerinstans, men heller at det er et fravær av en bestemt fortellerstemme. Leser man de stemmeløse passasjene isolert er de nettopp stemmeløse, og man vil ikke kunne finne belegg for hvilken type forteller som står bak informasjonen. Samtidig har den stemmeløse informasjonen trekk som ligner mer på en tredjepersonsforteller enn på den personale fortelleren som finnes i resten av romanen.

Selv om både infodump-begrepet og fortellerstemme kan gi en slags forklaring på hva den stemmeløse informasjonen er i seg selv, gir de ingen forklaring på effekten denne formidlingsmetoden har for leseren av romanen. For å undersøke dette ser jeg på den stemmeløse informasjonen i lys av «deictic shift theory», slik Peter Stockwell redegjør for den i kapittel fire av *Cognitive Poetics: A New Introduction* (2020). Denne teorien er en modell for hvordan en leser blir en del av verdenen i en tekst, gjennom å ta et kognitivt standpunkt innad i den fiksjonelle verdenen. Dette blir mulig ved at leseren flytter sitt eget deiktiske sentrum over på en forteller eller karakter i teksten, slik at de ser og opplever den fiksjonelle verdenen fra perspektivet til noen som er en del av den (s. 56). Et deiktisk sentrum er sammensetningen av hvem som snakker; «jeg», sted; «her», og tid; «nå» (s. 51). I *The Hunger Games* er det deiktiske sentrumet som etableres i begynnelsen av romanen et «jeg» som er Katniss Everdeen, mens stedet er District 12 i landet Panem, og tiden er presens, altså nåtid, som vi senere får vite at er i leserens

tenkte fremtid. Det er altså dette deiktiske sentrumet leseren flyttes over til når de leser romanen, og som dermed drar dem inn i den fiksjonelle verdenen.

Videre i sin redegjørelse av «deictic shift»-teorien introduserer Stockwell begrepene «push» og «pop». Skifter, eller endringer, i deler av en teksts etablerte deiktiske sentrum kan føre til at leseren dyttes dypere inn i den fiksjonelle verdenen slik at man føler seg som en del av den og «glemmer seg selv» (push), eller det kan føre til at man blir mer bevisst på rollen som leser av fortellingen i sin egen nåtidige verden (pop) (s. 56). Jeg vil argumentere for at det er dette som skjer i avsnittene med stemmeløs informasjon i *The Hunger Games*. Som vi har sett av eksemplene skjer det et perseptuelt skifte hvor den som snakker; jeg-et i det deiktiske sentrumet, forsvinner i de stemmeløse avsnittene, uten at sentrumet skifter over på en annen instans. I kombinasjon med dette skjer også et sosialt skifte. Et skifte i sosial deiksis betyr at det skjer en endring i stilen og tonen som er knyttet til det deiktiske sentrumet; det Stockwell kaller fortellerens eller karakterens «mind-style» eller stemme (s. 65). Dette ser vi i avsnittene med stemmeløs informasjon hvor Katniss' stemme, som er full av følelser og preget av hennes situasjon, byttes ut med et nøytralt språk. Følelsen av at det er en sosialt situert person som snakker eller tenker, forsvinner med dette skiftet.

Effekten av disse skiftene; både det perseptuelle og det sosiale, er at leseren opplever et såkalt «pop» i møte med den stemmeløse informasjonen, hvor oppmerksomheten deres trekkes ut av teksten og den fiksjonelle verdenen. Dette fører potensielt til et brudd med innlevelsen i fortellingen hvor man blir oppmerksom på seg selv som leser, og som en utenforstående som trenger at informasjonen gis. Som vi har sett tidligere, følges de stemmeløse avsnittene alltid opp med et skifte tilbake til det opprinnelige deiktiske sentrumet, både perseptuelt og sosialt, og dermed til et «push» for leseren inn i den fiksjonelle verdenen igjen. Likevel er det paradoksalt at nettopp de avsnittene som gir leseren økt tilgang på den fiksjonelle verdenen gjennom nødvendige forklaringer, også er de som trekker leseren ut av teksten og fortellingen.

Som del av artikkelsamlingen «*Tell Freedom I said Hello*». *Issues in Contemporary Young Adult Dystopian Fiction* (2018), trekker Rüdiger Heinze frem at dystopier skrevet for ungdom ofte har færre og kortere deskriptive passasjer med nullfokalisering enn hva klassiske dystopier skrevet for voksne har. Ungdomsdystopiene lener seg i større grad på plot, konflikt og hovedkarakter for å bygge opp den fiksjonelle verdenen (s. 30). Dette er en påstand *The Hunger Games* er med på å bekrefte ettersom avsnittene med

stemmeløs informasjon vi finner i romanen verken er overdrevent lange eller mange. Et par av tilfellene med stemmeløs informasjon i romanen, blant annet eksempelet hvor the Hunger Games forklares, er et helt avsnitt langt, mens de andre tilfellene ikke strekker seg over mer enn to til tre setninger på det lengste. Likevel er det effektivt å formidle informasjon om den fiksjonelle verdenen til leseren på denne måten; det er presist og nøytralt og bidrar dermed til den objektive verdensbyggingen.

Subjektiv verdensbygging

I *The Hunger Games* kan vi snakke om både en objektiv verden og en subjektiv verden, og dermed også om objektiv- og subjektiv verdensbygging. Den objektive verdenen, eller den fiksjonelle verdenen objektivt sett, er verdenen og samfunnet forfatteren har funnet opp og formidler gjennom fortelleren. Den subjektive verdenen er den samme verdenen, men slik den oppleves for hovedpersonen Katniss. Vi kan snakke om en subjektiv verdensbygging etter hvert som Katniss' forståelse av verdenen og samfunnet hun lever i utvikler seg i løpet av romanens handling. Ettersom Katniss også har rollen som forteller i *The Hunger Games*, henger den objektive- og den subjektive verdensbyggingen tett sammen. Samtidig som leseren, til en viss grad, etablerer den fiksjonelle verdenen objektivt sett, vil Katniss' opplevelse og forståelse av verdenen hun lever i virke inn på leserens etablering av den. Disse to formene for verdensbygging foregår altså parallelt, og påvirker hverandre.

Den objektive verdenen blir tilgjengeliggjort for leseren særlig gjennom den stemmeløse informasjonen og annen deskriptiv bakgrunnsinformasjon som blant annet blir gitt gjennom tilbakeblikk og minner. Dette er mer eller mindre nøytral fakta om den fiksjonelle verdenen, som gjør at leseren kan danne seg et bilde av hvordan den er bygget opp og fungerer. Det objektive bildet av den fiksjonelle verdenen vil kort sagt være et land bestående av tolv distrikter og en hovedstad hvor landet styres fra. Distriktene har ansvar for å forsyne landet med alt av ressurser. Som et middel for å opprettholde dette samfunnet, arrangerer hovedstaden the Hunger Games hvert år: en folkefest for noen og en grusom skjebne for andre.

Dette er likevel ikke hele bildet leseren danner seg av den fiksjonelle verdenen. Katniss' rolle som forteller og hovedkarakter, og hennes subjektive verdensbygging, påvirker leserens forståelse av den fiksjonelle verdenen slik at den blir mer nyansert. Verdien og personligheten til Katniss som karakter skinner gjennom når hun forteller

historien, og leseren som får presentert den fiksjonelle verdenen gjennom dette filteret, vil ta Katniss' parti og se verdenen på samme måte som henne. Fortellerstemmen, som er full av følelser og verdier basert på Katniss' bakgrunn og erfaring formidler verdenen slik den ser ut for en ung jente fra et fattig distrikt: landet Panem består av tolv distrikter som er undertrykkede og kontrollert av makthaverne i hovedstaden. Befolkningen der er rike og bortskjemte, mens de som bor i distriktene arbeider for dem. Synet på the Hunger Games som noe fælt intensiveres; dette er hovedstadens måte å vise makt på, hvor uskyldige barn må dø. Uansett hva man gjør, er og blir man en brikke i makthavernes spill.

I dette kapitlet har jeg presentert de viktigste virkemidlene som er brukt for å formidle informasjon om den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games* til leseren: tilbakeblikk, både i form av lengre tilbakeblikk og kortere minner med og uten triggere, gjentakelser som lærer leseren å kjenne spesifikke fenomener, og stemmeløs informasjon som formidler normer og regler knyttet til hovednovumet, the Hunger Games. På tvers av disse virkemidlene finner vi dessuten gjenfortelling av tale som metode for formidling av informasjon, eksemplifisert både av borgermesterens tale, og Effies beskjed til Katniss på toget. Informasjonen formidles både eksplisitt til leseren, og implisitt slik at leseren aktivt må «lagre» det de leser så de selv kan koble sammen hint til informasjon.

Alle disse virkemidlene fører til effektiv kommunikasjon av informasjon om den fiksjonelle verdenen, noe som er nødvendig for leseren for å forstå verdenen de leser om ettersom den er annerledes enn deres nåtidige verden. I tillegg er det også viktig å legge vekt på at hovedpersonen, Katniss, er en viktig brikke i formidlingen av den fiksjonelle verdenen for leseren. Hennes personlighet, erfaringer, verdier og subjektive verdensbygging skinner gjennom fortellerstemmen og påvirker hvordan leseren forstår den fiksjonelle verdenen. I neste kapittel ser jeg nærmere på Katniss' personlige og politiske utvikling, og hvordan hennes erfaringer og opplevelser er spesielt viktig for verdensbyggingen når det kommer til ungdomslesere i romanens målgruppe.

Kapittel 3: Ungdomsperspektivet og ungdomserfaringen

Da *The Hunger Games* ble utgitt i 2008 skrev den seg inn i en tradisjon for dystopisk ungdomslitteratur som begynte på 80- og 90-tallet med bøker som *Ender's Game* (Card, 1985) og *The Giver* (Lowry, 1993) (Fitzsimmons, 2020, s. 4). Selv om tradisjonen skriver seg tilbake til 80- og 90-tallet, var det likevel ikke før etter at *The Hunger Games*-trilogien kom ut at den dystopiske ungdomslitteraturen virkelig fikk luft under vingene. Det siste drøye tiåret markerer et stort oppsving for ungdomslitterære dystopier, og de har blitt både mange og populære.

En måte å definere ungdomslitteratur på er utfra hvilken type leser den er skrevet for; dette er litteratur som er utgitt med ungdom som målgruppe. Ut fra en slik definisjon kan ungdomslitteratur-begrepet romme alle typer litteratur som har det til felles at de formidler det Stein Slettan i *Ungdomslitteratur – ei innføring* (2014) kaller ungdomsperspektivet. Dette innebærer at forfatteren, som ofte selv er voksen, har en grunnleggende solidaritet med ungdom og streber etter å fremstille ungdomserfaring og ungdomsliv på en slik måte at leseren kan oppleve gjenkjennelse og identifikasjon (s. 12-13). På bakgrunn av dette handler mye ungdomslitteratur nettopp om det å være ung, og har som oftest en hovedperson som er ungdom, slik som målgruppen og den implisitte leseren (s. 13).

Innen ungdomslitteraturen finner vi også visse temaer som ofte går igjen. Dette er temaer som står sentralt i ungdomserfaringen og ungdomsperspektivet, som blant annet identitet, kropp og følelser, samt frihets- og selvstendighetstrang (Fauske & Øia, 2003, s. 48 & 209). Disse temaene finner vi også igjen i dystopiene i ungdomslitteraturen, hvor det typisk ungdomslitterære kombineres med temaer og motiver man ofte finner i tradisjonelle dystopier, som totalitære stater, overvåkning, kontroll og ufrihet, samt politikk og problemer på samfunnsnivå. Ungdomsdystopiene bruker ofte mer tid på personlige temaer enn det de tradisjonelle dystopiene gjør, men til gjengjeld kommuniseres sosiale og politiske problemer indirekte gjennom hvordan de påvirker karakterene personlig (Heinze, 2018, s. 32).

Det er også mulig å se på dystopien som en metafor på ungdomstiden. En måte å se denne metaforen på er gjennom at livet i et dystopisk samfunn kjennetegnes av overvåking, undertrykking og ufrihet, og at dette blir en slags speiling av hvordan ungdom typisk føler seg både begrenset og kontrollert av foreldre og andre autoriteter. På en annen side kan opprøret og omveltningene et dystopisk samfunn må gjennomgå

for å bevege seg vekk fra overvåkning, undertrykking og ufrihet, ha store likhetstrekk med utfordringene ungdom føler på vei mot å bli voksen (Hintz & Ostry, 2003, s. 9-10). Metaforen har altså både grunnlag i at følelsene knyttet til ungdomstid og dystopier kan sidestilles, og at det er likheter mellom utviklingen ungdommer og dystopiske samfunn gjennomgår.

Ungdomstid og ungdomsperspektivet kan altså brukes som en inngang til dystopiske verdener, og i dette kapitlet vil jeg se nærmere på hva det å være en ungdomsleser i romanens målgruppe har å si for verdensbyggingen i *The Hunger Games*. For å undersøke dette tar jeg utgangspunkt i sammenhengen mellom Katniss' indre reise gjennom ungdomstiden og hennes ytre reise gjennom en dystopisk verden, og ser på hvordan temaene identitet og kropp tas opp i romanen og kobles til ungdomstiden og det dystopiske. I tillegg ser jeg på hvordan Katniss' utvikling fører frem til en politisk oppvåkning. Avslutningsvis sammenligner jeg dystopi og ungdomstid som liminale overgangstilstander, og ser på hvordan dette åpner for å lese dystopien som en metafor for ungdomstiden.

Identitet

I *The Hunger Games* foretar Katniss en reise, både fysisk og mentalt, som følger hjemme-borte-hjemme-mønsteret som er typisk for dannelsesromanen. I dannelsesromanene følger man utviklingen til et ungt menneske fra barndom, gjennom en mer åpen og usikker ungdomstid som er preget av identitetssøking og grensetesting, til en moden fase med en avklart identitet når hovedpersonen returnerer hjem igjen (Slettan, 2014, s. 16). Bortefasen inneholder altså en tid borte fra hjemme og ute i verden, som på en eller annen måte forandrer hovedpersonen slik at den kommer hjem igjen som en annen, og ofte bedre versjon av seg selv. På denne måten inneholder hjemme-borte-hjemme-reisen både en forflytning i rom mellom kjente og ukjente steder, og en utvikling av hovedpersonen fra barn til voksen både fysisk og mentalt. Ungdomstiden og utviklingen som skjer når hovedpersonen er borte fra hjemstedet, kan også beskrives som en typisk liminal overgangstilstand, noe jeg diskuterer nærmere mot slutten av kapitlet.

I *The Hunger Games* igangsettes utviklingen fra barn mot voksen, eller det jeg kaller Katniss' indre reise, av hennes fysiske, ytre reise. Den fysiske reisen går fra Katniss' hjemsted, District 12, til hovedstaden hvor hun aldri har vært før, og inn i arenaen hvor the Hunger Games foregår. I de siste kapitlene av romanen reverseres

denne reisen, og Katniss kommer tilbake til District 12 som en annen enn da hun dro, forandret på godt og vondt av tiden i hovedstaden og arenaen. Det som skiller Katniss' dannelsesreise i *The Hunger Games* fra den man finner i tradisjonelle dannelsesromaner, er at reisen ut i verden ikke bare starter en forandring i henne, men at hun også har satt i gang en forandring i samfunnet.

Den ytre reisen igangsettes av the reaping-seremonien hvor deltakere til årets Hunger Games fra District 12 plukkes ut. Året vi leser om i romanen er det Katniss' lillesøster, Prim, som blir trukket ut, men Katniss melder seg frivillig til å ta hennes plass. Dermed fraktes Katniss til togstasjonen i District 12, hvor et høyhastighetstog tar henne til hovedstaden, og reisen er i gang. Etter hvert som geografiske grenser krysses, først ved hjelp av høyhastighetstoget mellom distriktet og hovedstaden, og deretter med hovercrafts mellom hovedstaden og arenaen, går Katniss fra å være kjent i verdenen hun befinner seg i, til å befinne seg i en verden som virker ukjent for henne, til tross for at den er den samme. Som jeg var inne på i forrige kapittel, endrer romanen karakter fra å ligne såkalt «immersion fantasy», til å bli mer lik en «portal-quest fantasy», hvor transportmidlene som tar oss mellom de ulike settingene representerer portalen.

I begynnelsen av romanen, når Katniss befinner seg hjemme i District 12 er hun kjent med omgivelsene og livet i lokalsamfunnet. Dette er før konflikten i romanen tilter, og både fysisk og mentalt kjennetegnes livet til Katniss på dette tidspunktet i romanen av en stabilitet. Verdenen leseren presenteres for er hard å leve i, men den er stabil, og det samme gjelder Katniss' identitet. Hun vet hvem hun er, og kjenner sin rolle i familien og i samfunnet. Selv om hun har mye ansvar til å være så ung, ved at hun forsørger familien med mat, passer på lillesøsteren og moren sin, er ute i skogen og jakter hver dag og gjør byttehandler på svartemarkedet, representerer denne stabiliteten i identitet en form for barndom.

Stabiliteten i identitet kommer spesielt tydelig frem i vennskapet hennes med Gale, som vi lærer om i begynnelsen av romanen og senere gjennom tilbakeblikk som forteller oss biter av deres historie. De to har kjent hverandre lenge, er gode venner og trygge på hverandre. Sammen med Gale vet Katniss godt hvem hun er, og hun kan slappe av og være seg selv: «In the woods waits the only person with whom I can be myself. Gale. I can feel the muscles in my face relaxing...» (Collins, 2008, s. 7).

Den daglige rutinen Katniss har sammen med Gale er også viktig for den stabile identiteten, og følelsen av at hun vet hvem hun er og kjenner sin plass i samfunnet.

Denne rutinen får vi innblikk i helt i begynnelsen av romanen. Måten dagen til Katniss beskrives på her gir inntrykk av at det vi leser om er noe som skjer hver dag. Hun kler på seg skjorte og jaktstøvler, og går ut i gatene, som beskrives i forhold til hvordan de vanligvis er på denne tiden av døgnet: «Our part of District 12, nicknamed the Seam, is usually crawling with coal miners heading out to the morning shift at this hour» (s. 4). Senere ankommer hun the Meadow, hvor hun beskriver at hun alltid lytter etter lyden av elektrisitet i gjerdet som skiller engen fra skogen: «I always take a moment to listen carefully for the hum that means the fence is live» (s. 5). Deretter kravler hun under et fast sted i gjerdet som har vært løst i årevis: «I almost always enter the woods here» (s. 5). Ord som «usually», «always» og «for years» i disse beskrivelsene av den aktuelle morgenen i Katniss' liv, gir et inntrykk av en iterativ frekvensform, og at dette er rutine og noe hun har gjort hver dag i mange år. Dette er noe fast, og noe Katniss vet hun må gjøre hver dag for å forsørge familien, og man sitter igjen med et inntrykk av at det å dra ut i skogen og jakte med Gale er en viktig del av hennes identitet.

Man blir også kjent med resten av den daglige rutinen til Gale og Katniss, hvor de har en fast runde for å selge og bytte bort viltet de har skutt. De er innom både bakeren, borgermesteren og Greasy Sae på svartemarkedet på veien, og disse menneskene både kjenner dem og venter dem daglig. Et nabolag hvor alle kjenner deg og føler et slags ansvar for deg, gir assosiasjoner til barndom. Dette er altså også del av stabiliteten i Katniss' liv i begynnelsen av romanen, og noe som bidrar til en følelse av at hun er der hun skal være; på kjent grunn, blant kjente folk, hjemme i distriktet sitt.

Som sagt begynner hennes fysiske reise med the reaping-seremonien som ender med at hun tas med til the Capitol og skal delta i the Hunger Games. Dette blir også en katalysator for en endring i Katniss' identitet. At hun skal delta i the Hunger Games sender alt som kalles barndom og stabilitet inn i et eneste stort kaos. Hun blir nødt til å forlate alt det kjente, alle hun bryr seg om, og ikke minst den personen hun vet hun er, samtidig som hun tvinges til å vokse opp og finne seg selv på nytt i en ny, større og ukjent verden. På denne måten markerer reisen til-, og oppholdet i the Capitol begynnelsen på Katniss' ungdomstid.

Et godt eksempel på Katniss tap av identitet, og problemer med å finne ut hvem hun er i denne nye verdenen, er det som skjer før hun skal bli intervjuet i the Capitol i forkant av the Hunger Games. Dette er obligatoriske intervjuer for alle deltakerne, hvor det er essensielt å gjøre et godt inntrykk på publikum for å skaffe seg sponsorer, og

dermed øke sjansen for å vinne lekene og å overleve betraktelig. Her kommer det tydelig frem at the Hunger Games ikke bare er en kamp mellom deltakerne i arenaen, men like mye et spill med publikum. Man er avhengig av å bli likt for å overleve, og ettersom Katniss er en innesluttet og privat person ovenfor alle andre enn Gale, er hun nødt til å spille en rolle hvis hun vil komme hjem igjen i live. Før intervjuet må Katniss gjennom trening med Effie i å smile pent, gå med lang kjole og ha på høye heler, etterfulgt av at Haymitch skal veilede henne i hva hun skal si og hvordan hun skal fremstå på scenen: «I'm trying to figure out what to do with you [...] Are you going to be charming? Aloof? Fierce?» (s. 134). Det er altså ikke nok, i Haymitch og Effies øyne, at Katniss bare er seg selv, hun må tre inn i en rolle.

Ingen deler av treningen til intervjuet gir resultater, og Katniss ender i en identitetskrise etter å ha prøvd ut diverse roller hun kan spille foran kameraene:

The next hours are agonizing. At once, it's clear I cannot gush. We try me playing cocky, but I just don't have the arrogance. Apparently, I'm too 'vulnerable' for ferocity. I'm not witty. Funny. Sexy. Or mysterious. By the end of the session, I am no one at all (s. 137).

Effie og Haymitchs forsøk på å hjelpe henne resulterer i at Katniss mister seg selv, og at selvfølelsen er på bunnen: «No matter what we tried, I couldn't do it. I just can't be one of those people he wants me to be» (s. 140). Usikkerheten resulterer i at hun overspiser på rommet sitt, før et voldsomt sinne får henne til å kaste tallerkener rundt i rommet: «taking out my anger at Haymitch, at the Hunger Games, at every living being in the Capitol by smashing dishes around my room» (s. 137). Katniss' sterke følelser og spontane reaksjoner når hun er trist, føler seg urettferdig behandlet, eller ganske enkelt bare vil sette seg opp mot autoritetene rundt seg, er en gjenganger i romanen. Hun spiser med hendene som en reaksjon på at Effie sier at hun er overrasket over at Peeta og Katniss er så sofistikerte (s. 52), hun kyler en kniv i bordplaten mellom fingrene til Haymitch etter han slår Peeta i ansiktet (s. 56), og hun sender en pil mot the Gamemakers når de overser henne under treningstesten (s. 117).

Identitetskrisen Katniss går gjennom etter at hun har ankommet the Capitol, og reaksjonene som er knyttet til den, representerer følelser som er vanlige i ungdomstiden. Å bli kastet inn i nye miljøer, og å føle på høye forventninger om å fremtre perfekt, slik at man kjenner seg nødt til å spille en rolle fordi det ikke lenger holder å være seg selv, er vanlige utfordringer for en ungdom i et moderne samfunn. Hele ungdomstiden er et sosialt spill hvor det er normalt å føle et press om å fremtre på

spesifikke måter for å bli likt. Konsekvensene av en slik usikkerhet: sterke, ukontrollerbare følelser, gjerne sinne, og trossing av autoriteter, er ikke bare noe Katniss opplever som følge av sin identitetskrise, men er også reaksjoner man finner hos ungdom i vår nåtidige verden. I dystopiske verdener, slik som den vi finner i *The Hunger Games*, settes disse følelsene på spissen.

De unge hovedpersonene i dystopier sliter med typiske problemer knyttet til ungdomstiden, samtidig som de må slite med dette i et grusomt, dystopisk miljø som motarbeider dem. Ungdommelig angst og usikkerhet rundt egen rolle i samfunnet speiles i terroren fra livet under dystopiske forhold, og de to forsterker hverandre (Krüger, 2018, s. 166). Katniss må altså prøve å finne ut av hvem hun er og hvilke rolle hun skal spille, samtidig som hun må holde ut urettferdigheten og frykten i forbindelse med deltakelsen i the Hunger Games og den totale kontrollen dette spillet har over hennes identitet. For Katniss føles det ikke bare viktig å finne en rolle som kan gjøre henne sosialt akseptert og likt, det er livsnødvendig for at hun skal overleve. En følelse ungdom fra vår virkelige verden sitter med, blir i romanen gjort dødsalvorlig: Katniss må på liv og død spille sin sosiale rolle overbevisende, slik som det kan *føles* for ungdom at de må.

I dystopier blir dessuten problemene ungdommen har med autoriteter, også en konflikt med det dystopiske samfunnet for øvrig (Krüger, 2018, s. 166). Konflikten Katniss har med Effie og Haymitch før intervjuene, hvor de mener Katniss ikke er god nok som seg selv, men at hun må spille en rolle, blir også til en konflikt på samfunnsnivå hvor Katniss til slutt gjør opprør mot spillet hun er en brikke i, og med samfunnet hvor hun er tvunget til å spille en rolle for å overleve. Igjen blir en konflikt den gjennomsnittlige ungdom har med autoriteter blåst opp til å gjelde på samfunnsnivå i dystopien. Dette er både en måte for forfatteren å vise at de tar ungdom og deres erfaringer på alvor, samtidig som det blir en måte å bruke personlige anliggender typiske for ungdomstiden for å forklare hvordan det dystopiske samfunnet fungerer og hvordan livet der er.

Følelsen Katniss har av å ha mistet seg selv og sin identitet i the Capitol, bedres litt med hjelp fra stylisten Cinna. Cinna, som fungerer som en av guidene til Katniss i the Capitol, viser seg som en god venn i motsetning til de andre voksenpersonene Katniss har rundt seg. Han ser alle Katniss' gode kvaliteter, og oppmuntrer henne til å bare være seg selv på en måte som når inn til henne. Senere, når the Hunger Games er i gang og

Katniss kommer inn i arenaen, finner hun dessuten delvis tilbake til sin gamle identitet. Som jeg diskuterte i kapittel én, tar arenaen form som en skog som ligner den Katniss pleier å jakte i utenfor District 12. Dette fører til at hun i arenaen finner tilbake til sitt vante jeg, og til den stabile identiteten som bygger på rutinene hun har med Gale, og med jakt, sanking og overlevelse i skogen. Likevel er hun ikke fri fra spillet hun ble tvunget inn i under oppholdet i the Capitol. I arenaen kommer dette spillet, og den rollen og identiteten Katniss er tvunget til å påta seg, blant annet til syne i romansen mellom henne og Peeta.

Romansen mellom Katniss og Peeta er tilsynelatende også en del av spillet de er nødt til å spille for å bli likt av publikum. Romansen er en veloverveid strategi laget av Haymitch og resten av teamet til de to deltakerne fra District 12. Målet er å lage god underholdning som vinner hjertene til befolkningen i the Capitol; en romanse mellom to unge mennesker fra et fattig distrikt, som er dømt til å ende i tragedie ettersom bare en av dem kan overleve. Vinner de publikums gunst og lager god underholdning øker som kjent sjansene for å få sponsorer, og dermed for å overleve. Leseren skjønner fort at denne romansen ikke er noe spill for Peeta, og at følelsene hans for Katniss er ekte, mens Katniss på sin side ikke innser dette og kjenner på en usikkerhet rundt sine egne følelser.

Det er tydelig på flere punkter i romanen at Katniss ikke føler seg klar for et romantisk forhold, og at hun aldri kan se for seg å en dag gifte seg og få barn (Collins, 2008, s. 11, 365, 435). Dette finner vi også i forholdet hun har til Gale i begynnelsen av romanen: «There's never been anything romantic between Gale and me» (s. 11). Forelskelse og romantiske følelser har ingen plass i Katniss' stabile identitet, noe som også forklarer Katniss' problemer med å forholde seg til den falske romansen hun må spille en del av, og ikke minst til Peetas følelser for henne. Da Peeta avslører at han er forelsket i Katniss i intervjuet før lekene begynner, reagerer Katniss igjen med et spontant sinn som hun tar ut på Peeta: «Peeta has only just stepped from his car when I slam my palms into his chest. He loses his balance and crashes into an ugly urn filled with fake flowers» (s. 157). På dette tidspunktet kjenner ikke Katniss til strategien med romansen, og hun føler seg lurt og utestengt. Sinnet blir igjen en reaksjon mot autoritetene som kontrollerer hvordan hun skal fremstå og hva som skjer med henne, samtidig som det uttrykker usikkerheten Katniss har rundt romantiske følelser og hvordan man håndterer dem.

Publikums engasjement for «the star-crossed lovers» fra District 12, gjør at the Gamemakers endrer reglene for lekene slik at det er mulig med to vinnere fra samme distrikt. Når dette annonseres mot slutten av lekene, finner Katniss frem til en skadet Peeta, og hun forsøker å pleie sårene hans og få bukt med feberen. For å få tak i viktig medisin og mat, tvinges Katniss til å spille ut romansen med Peeta gjennom intime samtaler og fysisk nærhet, noe hun i utgangspunktet ikke føler seg komfortabel med: «Since I've never been in love, this is going to be a real trick» (s. 306). Det som begynner som et nødvendig spill for kameraene utvikler seg likevel gradvis til å bli ektefølt også fra Katniss' side, og plutselig slår tanken henne at hun er redd for å miste Peeta:

And while I was talking, the idea of actually losing Peeta hit me again and I realized how much I don't want him to die. And it's not about the sponsors. And it's not about what will happen back home. And it's not just that I don't want to be alone. It's him. I do not want to lose the boy with the bread (s. 349).

Dette blir et slags vendepunkt for Katniss, og etter dette er ikke kyskene og kjærtegnene lenger bare en del av et spill for å overleve: «This is the first kiss where I actually feel a stirring inside my chest. Warm and curious. This is the first kiss that makes me want another» (s. 350). Det som i utgangspunktet var en overlevelsesstrategi på tross av motviljen mot romantiske følelser har utviklet seg til en form for første forelskelse, noe som ofte er en del av ungdomstiden og ungdomserfaringen.

De fleste ungdomsdystopier har en romanse i sentrum av narrativet, slik vi for eksempel ser i *The Hunger Games* mellom Katniss og Peeta, *Divergent* (Roth, 2011) mellom Tris og Four, og i *The Maze Runner* (Dashner, 2009) mellom Thomas og Teresa. Romansen blir stående som en kontrast til det som skjer i den dystopiske verdenen, samtidig som at det dystopiske samfunnet gjør romansen vanskelig eller umulig (Mauro-Schröder, 2018, s. 54). I *The Hunger Games*, før reglene for lekene etterhvert forandres, er forholdet mellom Peeta og Katniss dømt til å ende tragisk ettersom bare en av dem kan overleve; det er altså et godt eksempel på hvordan det dystopiske samfunnet gjør romansen umulig. Romansens funksjon i dystopisk ungdomslitteratur er ofte å være en katalysator for å avdekke samfunnets feil og mangler, både for hovedpersonen og for leseren (s. 55). I *The Hunger Games* er mye av samfunnets feil og mangler allerede avdekket både for leseren og hovedpersonen før romansen blir en del av handlingen. Vi vet allerede om the Capitols totalitære styre, om de grusomme lekene, og om fattigdommen i distriktene. I førsteomgang er det heller overfor befolkningen i the

Capitol, de eneste i den dystopiske verdenen som virker uvitende om samfunnets egentlige tilstand, at romansen fører til en avdekking av feil og mangler.

Katniss og Peetas strategi om å spille forelsket for å vinne publikums gunst, blir en suksess. Befolkningen i the Capitol reagerer sterkt på urettferdigheten i at det unge paret, «the star-crossed lovers», blir frarøvet et liv sammen ettersom minst en av dem må dø i the Hunger Games. Faktisk reagerer de så sterkt at reglene endres, noe som får videre følger for samfunnet. Publikums innvirkning på the Gamemakers og reglene i the Hunger Games avdekker i sin tur både for leseren og for hovedpersonen en alvorlig svakhet ved samfunnets organisering; det er styrt av sine uvitende borgere.

Romansen i *The Hunger Games* avdekker altså samfunnets feil og mangler, i første omgang for befolkningen i the Capitol, men også for leseren og hovedpersonen. Samtidig blir den også en katalysator for forandring av samfunnet. I bunn og grunn er det forholdet mellom Katniss og Peeta, og handlingen med de giftige bærene når the Gamemakers vil trekke tilbake den nye regelen om to vinnere, som setter i gang revolusjonen og the Capitols fall som beskrives i de neste to bøkene i trilogien. På denne måten blir romansen ikke bare et eksempel på hvordan det personlige og typisk ungdomslitterære i en dystopi, her representert av forelskelse, første forhold og holdninger til romantiske følelser, brukes for å kommunisere sosiale og politiske problemer knyttet til det dystopiske samfunnet. I tillegg blir den et eksempel på hvordan ungdomslitterære følelser, slik som en romanse, kan få politisk funksjon ved å motgå sosial kontroll som er karakteristisk i dystopier, og ved å igangsette endringer i samfunnet.

Politisk oppvåkning

Typisk for den nye bølgen av ungdomsdystopier som kom utover på 2000-tallet, er det at den individuelle utviklingen hos den unge hovedpersonen går hånd i hånd med en politisk oppvåkning, og at opprøret mot det som begrenser dem personlig også blir et opprør mot sosiale og politiske strukturer bestemt av det dystopiske samfunnet (Mauro-Schröder, 2018, s. 63). En slik trend, hvor det ikke bare er fokus på en indre utvikling, men også en politisk oppvåkning, kan ha sammenheng med økningen i politisk interesse og deltakelse på 2000-tallet for unge personer i vestlige land, etter en periode med lav politisk deltakelse blant unge i tiårene før (Fisher, 2012, s. 121-122).

Denne parallelle utviklingen av et indre selv og en politisk bevissthet er noe vi også finner i *The Hunger Games*. Katniss' indre reise går altså ikke bare ut på utviklingen av hennes personlige identitet, men inneholder også en utvikling i hennes oppfattelse og forståelse av samfunnet hun lever i. Parallelt med at Katniss forlater barndommen og den stabile identiteten hun har i District 12, skjer det altså en politisk utvikling som etter hvert gjør at måten hun ser på samfunnet forandres. Hun gjennomgår en politisk oppvåkning, hvor hun for alvor får øynene opp for urettferdigheten og ufriheten i den dystopiske verdenen hun lever i.

Som nevnt tidligere i kapittelet har Katniss en stabil identitet og tilværelse når romanen starter og hun befinner seg i District 12. Verdenen hennes på dette tidspunktet er liten; selv om hun er klar over at det finnes flere distrikter og en hovedstad, har hun aldri vært utenfor District 12. På samme måte er hun klar over at verdenen hun bor i er urettferdig, og at distriktene blir dårlig behandlet av makthaverne i the Capitol, og til tider føler hun også dette på kroppen; hun lever et hardt liv og har opplevd både sult og sorg. Likevel er dette livet stabilt. Som sagt er bestevennen, Gale, en sentral brikke for stabiliteten i Katniss tilværelse, og er en stor del av grunnen til at hun føler seg trygg og for at hun kjenner sin plass.

Likevel viser det seg raskt at det også er Gale som skal skape de første momentene av usikkerhet i Katniss' stabile tilværelse. Gale, som er to år eldre, har allerede innsett hvor urettferdig samfunnet er, og at makthaverne i the Capitol har skylden. Han uttrykker ofte sinne over denne urettferdigheten, og selv om Katniss på sett og vis er enig, synes hun det er unødvendig å bruke energi på:

His rages seem pointless to me, although I never say so. It's not that I don't agree with him. I do. But what good is yelling about the Capitol in the middle of the woods? It doesn't change anything. It doesn't make things fair (Collins, 2008, s. 16).

Dette viser at selv om Katniss er klar over urettferdigheten i samfunnet, har hun ikke fullstendig innsett alvoret av den. Hun er fortsatt et barn, og hun føler på en form for hjelpeløshet ovenfor situasjonen i samfunnet. Hjelpeløsheten kommer til uttrykk ved en holdning som tilsier at det ikke er noe poeng i å bruke energi på å irritere- og bekymre seg over urettferdigheten og ufriheten, for det er ingenting å gjøre med den. I tillegg er hun trygg på livet hun lever, og hun ønsker ikke at noe skal rokke ved hennes stabile tilværelse.

En samtale med Peeta, natten før de the Hunger Games begynner og de skal inn i arenaen og kjempe for livet, viser også Katniss' følelse av hjelpeløshet ovenfor samfunnet og situasjonen de befinner seg i:

'I don't know how to say it exactly. Only . . . I want to die as myself. Does that make any sense?' he asks. I shake my head. How could he die as anyone but himself? 'I don't want them to change me in there. Turn me into some kind of monster that I'm not [...] Only I keep wishing I could think of a way to . . . to show the Capitol they don't own me. That I'm more than just a piece in their Games' says Peeta. 'But you're not,' I say. 'None of us are. That's how the Games work' (s. 165).

Peeta, i likhet med Gale, har gjort seg opp en mening om urettferdigheten i samfunnet og hvordan han stiller seg til den. Katniss, på sin side, er klar over urettferdigheten og grusomheten til the Capitol, men er fortsatt passiv og maktesløs ovenfor den. Selv timer før hun skal inn i arenaen og delta i et grusomt spill som har som formål å sørge for at distriktene fortsatt er underkastede hovedstaden, føler hun på en maktesløshet og resignasjon. I hennes øyne er det ingenting de kan gjøre annet enn å spille spillet slik det er lagt opp.

Vendepunktet, eller det vi kan se på som den politiske oppvåkningen, kommer etter en tid i arenaen når Rue, som er Katniss' venninne og allierte, blir drept av et spyd gjennom magen. Det er tydelig i romanen at Rue minner Katniss om lillesøsteren Prim, noe som kommer av at begge to er unge, uskyldige og urettferdig behandlet av samfunnet. Jeg vil argumentere for at disse likhetene mellom Prim og Rue spiller en stor rolle for konsekvensene Rues død har for Katniss, nemlig en politisk oppvåkning. Prim er den viktigste personen i Katniss' liv, noe som kommer frem ved at Katniss alltid har forsørget henne, ved at hun ofret seg selv for søsteren ved å ta Prims plass i the Hunger Games, og at det er tanken på at Prim fortsatt trenger henne som gir henne motivasjonen til å kjempe for livet i lekene. I øyeblikkene etter at Rue dør, skjer det en slags sammensmeltning av Rue og Prim i Katniss' hode, og hun opplever det som om Prim, som hun har ofret alt for, likevel dør. Dette kommer til syne når Katniss vurderer Rues siste ønske om å bli sunget for: «But if this is Prim's, I mean, Rue's last request, I have to at least try» (s. 273). Det er denne følelsen av at det er Prim som dør i the Capitols grusomme leker, samtidig som at den eneste vennen hun har i arenaen på dette tidspunktet faktisk er død, som får øynene hennes opp for sannheten i situasjonen:

It's the Capitol I hate, for doing this to all of us. Gale's voice is in my head. His ravings against the Capitol no longer pointless, no longer to be ignored. Rue's death has forced me to confront my own fury against the cruelty, the injustice they inflict upon us (s. 276).

Plutselig forstår Katniss Gales sinne og frustrasjon, og like etter skjønner hun også hva Peeta mener når han vil vise the Capitol at han ikke bare er en brikke i spillet deres. Hun får en trang til å ydmyke the Capitol, til å holde dem ansvarlig for grusomhetene, og til å vise at det er dem hun er sint på, ikke på de andre deltakerne. Denne innstillingen beholder hun gjennom resten av lekene, og når hun til slutt blir nødt til å drepe Cato, den siste av motstanderne, gjør hun det ikke ut av hat: «Pity, not vengeance, sends my arrow flying into his skull» (s. 398). Hun er ikke lenger en brikke i the Capitols spill, og mentalt sett kjemper hun ikke lenger mot de andre deltakerne. Hun har endelig innsett sannheten om det dystopiske samfunnet hun lever i, og alvoret i urettferdigheten og ufriheten. Ikke minst er den tidligere resignasjonen vekk, og sammen med den politiske oppvåkningen kommer lysten og trangen til å handle, og til å stå opp for det hun mener er rett.

Kropp

Kropp og det kroppslige er et viktig krysningspunkt mellom ungdomstid og dystopi. I ungdomstiden er kropp et sentralt tema; kroppen utvikles og forandres i puberteten, og man får en ny og annen bevissthet om sin egen kropp sammenlignet med det man har som barn. Den kroppslige utviklingen ligger i stor grad utenfor ungdommens kontroll, og er noe som skjer med dem uten at det lar seg styre. Det er heller ikke mulig å unnslipe kroppen sin, og mange føler seg fanget i en kropp i utvikling som kan virke ukjent og ukontrollerbar. Samtidig spiller kropp en sentral rolle for manges selvfølelse, noe som kommer til uttrykk i en økt oppmerksomhet rundt ting som klær, sminke, og utseende for øvrig i ungdomstiden. Kroppens sentrale rolle i ungdomstiden og i ungdomserfaringen finner vi naturligvis også igjen i mye ungdomslitteratur, både som hovedtema, eller som mindre sentral sidetematikk.

I dystopier finner vi også et nært forhold til kropp og det kroppslige, særlig knyttet til mangelen på kontroll og frihet som kjennetegner tradisjonelle dystopier. I dystopiske samfunn slik de beskrives i litteraturen, finner man ofte en totalitær stat som har total kontroll over innbyggernes liv, og som frarøver dem friheten. Ufriheten manifesteres gjerne kroppslig ved at staten eier innbyggernes kropp og bruker dem

som ressurs, eller ved en mer indirekte form for eierskap gjennom overvåkning og fysisk innesperring. Et eksempel hvor begge formene for eierskap finner sted er i *The Handmaid's Tale* (Atwood, 1985/2016), hvor såkalte «Handmaids» har som formål å føde barn for rike familier som ikke selv kan få barn. Samtidig er de utsatt for streng kontroll over hvor de kan bevege seg, og lever med en konstant følelse av å være overvåket av det hemmelige politiet; «the Eye». The Handmaids er fratatt all frihet; de kan ikke ha egne forhold, og de får ikke ha en relasjon til barn de føder. Kroppen deres eies av staten, og brukes som ressurs for å øke befolkningen. Samtidig er overvåkning og begrensning i hvor man kan bevege seg også en kroppslig form for kontroll, ettersom begge deler fratrar menneskene frihet over hvor de går, hva de bruker kroppen sin til og hva de sier og gjør.

Mangelen på kontroll og frihet som kjennetegner dystopiske samfunn, fører også med seg sterke, kroppslige følelser. Dystopier og beskrivelsen av livet i dem i litteraturen, vekker en intens form for klaustrofobi, ikke bare for de litterære personene, men også hos leseren. Klaustrofobien vokser ut av følelsen av å være innesperret både fysisk og mentalt, og av desperasjonen og håpløsheten knyttet til situasjonen. Det er en mørk, pressende følelse man kjenner på kroppen, nettopp fordi grunnen til den er så fysisk og knyttet til kroppen og det kroppslige.

I ungdomsdystopier møtes disse to vinklingene på kropp og det kroppslige, og igjen kan vi se hvordan det personlige og ungdomslitterære er med på å formidle sosiale og politiske problemer i det dystopiske samfunnet, denne gangen med utgangspunkt i forholdet til egen kropp. I *The Hunger Games* har kropp både en politisk funksjon, slik som i typiske dystopier, og betydning for hovedpersonens identitetsutvikling, slik som i ungdomslitteraturen. Disse to funksjonene som kroppen har i romanen, er tett vevd inn i hverandre, og kommer tydelig frem blant annet i klesmotivet. I romanen dukker det stadig opp detaljerte beskrivelser av antrekkene og sminken Katniss går i. På en side kan dette sees på som typisk for ungdomslitteratur rettet mot jenter, men på en annen side har altså disse beskrivelsene en underliggende funksjon både for hovedpersonens identitetsutvikling og for det politiske spillet som foregår i det dystopiske samfunnet.

Som en del av forberedelsene til the Hunger Games blir Katniss sendt til «the Remake Centre» i det øyeblikket hun ankommer the Capitol. Her møter hun først et «prepp-team» som gir henne diverse behandlinger slik at stylisten hennes skal ha et godt grunnlag for å kle henne opp:

This has included scrubbing down my body with a gritty foam that has removed not only dirt but at least three layers of skin, turning my nails into uniform shapes, and primarily, ridding my body of hair. My legs, arms, torso, underarms and parts of my eyebrows have been stripped of the stuff, leaving me like a plucked bird, ready for roasting

(Collins, 2008, s. 71).

I samme vending som hun ankommer et helt nytt sted, etter å ha forlatt hjemstedet og barndommen sin, blir hun fysisk vasket og skrubbet så grundig at alle synlige spor etter den hun var og stedet hun kommer fra slettes fra kroppen. Behandlingen blir en slags konkretisering av at Katniss tvinges til å legge barndommen bak seg. Å fjerne uønsket kroppshår, skrubbe seg ren for møkk, og å ha rene og pene negler blir en slags fysisk overgang fra barnet hun var i District 12, til den voksne personen hun forventes å bli i the Capitol. Behandlingen, og senere de ulike antrekkene og sminken hun må gå med, blir en del av identitetskrisen Katniss har i the Capitol. Hun ser ikke lenger ut som personen hun en gang var, og det føles som at hennes gamle jeg er vasket vekk og at hun dermed ikke lenger vet hvem hun er.

Under oppholdet i the Capitol blir det fort klart at Katniss ikke har noen kontroll over hva som skjer med egen kropp og eget utseende. Hun er totalt overgitt til prepp-teamet og stylisten sin, og har fått beskjed om å godta alt de foreslår å gjøre med henne. Som en følge av at hun ikke har noen råderett over hvordan hun skal se ut, virker hvert nye antrekk i ubalanse med hvordan hun faktisk føler seg. Dette kommer tydelig frem i hvordan hun blir kledd opp til intervjuene hun gjør før lekene begynner, og etter at hun har vunnet lekene. Under det første intervjuet er det ikke lenge siden Katniss forlot District 12 og det relativt uskyldige barnet hun var der. Likevel blir hun kledd i en stor, tung kjole, og sminket med mørke farger og sterke rødtoner, med mål om å få henne til å virke voksen og mystisk:

The team works on me until late afternoon, turning my skin to glowing satin, stencilling patterns on my arms, painting flame designs on my twenty perfect nails. Then Venia goes to work on my hair [...] They erase my face with a layer of make-up and draw my features back out. Huge dark eyes, full red lips, lashes that throw off bits of light when I blink (s. 139).

Når hun ser seg i speilet, kjenner hun ikke lenger igjen personen hun ser: «The creature standing before me in the full-length mirror has come from another world» (s. 139). Hun ser ikke lenger ut som jenta fra District 12 som hun fortsatt føler at hun egentlig er.

Tilsvarende i utakt med hvem Katniss føler at hun er, er antrekket som bestemmes for intervjuet etter at lekene er over, når Peeta og Katniss har vunnet. Nå som Katniss har vært gjennom de grusomme lekene, og er blitt tvunget til å utvikle seg til en mer moden person som har kjempet for livet sitt, sett venner dø, drept andre mennesker, og ikke minst holdt på å dø selv, kles hun opp som det motsatte. Til dette intervjuet kles hun opp som en jentunge:

My hair's loose, held back by a simple hairband. The make-up rounds and fills out the sharp angles of my face. A clear polish coats my nails. The sleeveless dress is gathered at my ribs, not my waist [...] The hem falls just to my knees. Without heels, you can see my true stature. I look, very simply, like a girl. A young one. Fourteen at the most. Innocent. Harmless (s. 414-415).

Nå, når hun både er og føler seg som det motsatte, skal hun fremstå både ung og uskyldig. Etter at hun har vist seg som en farlig person i arenaen, skal hun gjennom antrekket ufarliggjøres både ovenfor publikum og for makthaverne i the Capitol. Kontrasten til personen hun ble kledd opp til å fremstå som før lekene begynte er stor. Håret som nå er løst bortsett fra et hårbånd er noe helt annet enn den stramme fletten, og de nøytrale neglene noe helt annet enn flammedesignet fra det første intervjuet. Det samme gjelder kjolen og skoene. Begge antrekkene er helt ute av takt med Katniss' mentale selv, men hun har verken kontroll eller frihet til selv å ta valg når det kommer til egen kropp og eget utseende, og mister derfor enda mer av sin identitet.

Det er likevel ikke vilkårlig hvordan hun kles opp på for de ulike intervjuene. Det hele er en del av spillet; både av the Hunger Games, og av et bredere politisk spill som i de senere bøkene utvikler seg til et opprør og en revolusjon for å styrte the Capitol. Først eies kroppen hennes av the Capitol og av lekene de arrangerer: hun må se ut og opptre på spesifikke måter for å få publikum til å like henne, og dermed ha større sjanse for å overleve. Etter at hun har vunnet lekene, og har kommet på kanten med the Capitol på grunn av måten det skjedde på, fortsetter antrekkene og utseende å spille en rolle for hennes overlevelse. Nå må det virke som at alt hun gjorde i arenaen, og spesielt hvordan hun ydmyket the Gamemakers og the Capitol, ble gjort fordi hun var hodestups forelsket i Peeta. Hun må virke ung, uskyldig og uvitende. I de senere bøkene fortsetter klærne, kroppen og utseendet til Katniss å eies og brukes som en ressurs, denne gangen for opprørerne og revolusjonen. Blant annet blir hun kledd opp i et spesialdesignet kostyme for å være ansiktet utad for opprøret mot the Capitol.

Attpåtil, som jeg har vært inne på tidligere i oppgaven, går Katniss med en konstant følelse av å være overvåket, samtidig som hun på flere vis sperrer inne fysisk. I District 12 er det snakk om en vag følelse av å bli overhørt, og av et gjerde som omringer distriktet, men som det finnes smutthull i. Når hun tas med til the Capitol intensiveres følelsen av å være overvåket, og ikke en gang på taket av treningssenteret dekket av lyden fra vinden, føler hun at hun kan snakke fritt: «I've never seen tributes on the Training Centre roof before. But that doesn't mean we're not being taped» (s. 93). Her kommer det også tydelig frem hvor fysisk fanget de er på treningssenteret, når Katniss spør Peeta om hvorfor arrangørene ikke er redd for at deltakerne skal hoppe fra taket: «'You can't,' says Peeta. He holds out his hand into seemingly empty space. There's a sharp zap and he jerks it back. 'Some kind of electric field throws you back on the roof.'» (s. 93). I the Capitol er det fysisk umulig å unnslippe stedet de er plassert, ikke en gang ved å hoppe i døden. I arenaen er overvåkingen og innesperringen åpenbar. Her filmes alt deltakerne gjør av små, skjulte kameraer for å sendes på TV, og de er sperret inne i et avgrenset område av det samme type kraftfeltet som på taket av treningssenteret, helt uten mulighet til å unnslippe eller rømme.

Katniss eier altså ikke sin egen kropp i noen forstand, spesielt ikke etter at hun plukkes ut til å delta i the Hunger Games. Hun er overvåket og innesperret, og dermed fratatt friheten til å bevege seg hvor hun vil og til å si det hun vil. Samtidig blir kroppen hennes et sted for sosial kontroll, og brukes som en brikke i et spill; først the Capitols spill mot distriktene og senere distriktenes spill mot the Capitol. Hun har ingen kontroll over hva som blir gjort med kroppen hennes, og heller ingen kontroll over hvordan hun ser ut og hva hun har på seg. Til sammen er dette med på å skape den typisk dystopiske følelsen av klaustrofobi, håpløshet og desperasjon. I tillegg er klær, kropp og utseende viktig for Katniss identitet, og mangelen på kontroll over denne delen av seg selv virker inn på Katniss identitetskrise. Følelsen av usikkerhet og at hun ikke lenger vet hvem hun er øker, og på denne måten forsterkes hennes ungdommelige angst og usikkerheten knyttet til livet under dystopiske forhold.

Mangelen på kontroll over egen kropp som Katniss føler på, og den klaustrofobiske følelsen dette er med på å skape, kan igjen sees på som en måte å sette noe vanlige ungdommer fra vår nåtidige verden sliter med, på spissen. I likhet med Katniss kan ungdom føle på mangelen på kontroll over sin egen kropp som er i utvikling. Den typisk dystopiske følelsen av klaustrofobi som oppstår som en følge av Katniss'

fysiske ufrihet, og som man som leser kan føle på kroppen, kan ligne følelsen av å ikke kunne unnsnippe en kropp i forandring og å føle seg sperret inne i den når man helst vil vekk. Igjen kan måten Katniss både må slite med typiske ungdomsproblemer, her spesielt følelser knyttet til egen kropp, og med et dystopisk samfunn som motarbeider henne og hvor kroppen hennes blir brukt i et politisk spill, være en måte å vise ungdomsleseren at deres utfordringer er reelle og tas på alvor.

Liminale overgangstilstander

Sammenhengene mellom ungdomstiden og dystopiske samfunn er altså mange, og for å samle trådene vil jeg nå se på både ungdomstiden og dystopier som liminale overgangstilstander. Dannelsesromanens mønster; hjemme-borte-hjemme, som *The Hunger Games* og mye annen ungdomslitteratur følger, kan føres tilbake til såkalte «rites-de-passage», eller overgangsriter. Selve begrepet rites-de-passage ble innført av Arnold van Gennep tidlig på 1900-tallet, før det ble videreutviklet av den britiske antropologen Victor Turner. Overgangsriter er riter som markerer overgangen fra en stabil tilstand til en annen for et individ eller en gruppe, og kjennetegnes av tre faser: separasjonsfasen, liminalfasen og reintegrasjonsfasen (Turner, 2002, s. 235). I separasjonsfasen løsrives individet fra den stabile tilstanden den er i, i liminalfasen er individet midt i mellom to faser; verken det ene eller det andre, og i reintegrasjonsfasen kommer individet inn i en ny, stabil tilstand.

Det er disse fasene vi finner igjen i dannelsesromanens mønster, hvor en fysisk reise vekk fra hjemmet og tilbake, sammenfaller med en individuell modningsprosess fra barn til voksen. Barndom og voksenlivet blir de to stabile fasene, mens ungdomstiden kan beskrives som en liminal overgangstilstand hvor man er midt imellom, og verken det ene eller det andre (Slettan, 2014, s. 16). I liminalfasen, noe ungdomstiden altså er et godt eksempel på, snus vante ting på hodet, fremtiden blir usikker, og man setter spørsmålsteget ved egen identitet. Som en følge av dette kan man få nye perspektiver og innsikter som fører til en mer selvstendig identitetsutvikling.

I ungdomslitteraturen, slik som vi ser i *The Hunger Games*, vil både leseren i romanens målgruppe, altså en ungdomsleser, og hovedpersonen i fortellingen befinne seg i en slik liminal overgangstilstand. Som vi har sett tidligere i kapittelet begynner Katniss i en stabil tilstand, nemlig barndom, før hun kommer inn i en separasjonsfase hvor hun løsrives fra det stabile når hun må dra fra hjemstedet sitt for å delta i the

Hunger Games. Deretter kan man tenke seg at Katniss gjennomgår flere liminalfaser. Den mest sentrale, og lengste, er ungdomstiden. For Katniss er ikke denne liminalfasen ordentlig over før i trilogiens avslutning, i epilogen til *Mockingjay*. Da reintegreres hun inn i en ny, stabil tilstand som voksen, hvor hun har en avklart, stabil identitet, har giftet seg, bosatt seg, og fått barn. I mesteparten av trilogien er altså Katniss i en liminal overgangstilstand; ungdomstiden, sammen med ungdomsleseren.

På en annen side kan vi tenke oss at det inngår flere mindre liminalfaser i Katniss' ungdomstid. Et eksempel på dette er at selve deltakelsen i the Hunger Games representerer en liminal overgangstilstand. I det første kapittelet i oppgaven undersøkte jeg arenaen for the Hunger Games som en heterotopi; en verden i verden som følger en annen logikk og andre regler enn resten av samfunnet. Tiden hvor Katniss befinner seg i arenaen blir dermed en periode hvor hun på sett og vis er utenfor samfunnet. Hun går fra en stabil tilstand før the Hunger Games starter, inn i en liminal overgangstilstand når hun er i arenaen og deltar i the Hunger Games, og hun reintegreres inn igjen i samfunnet etter at lekene er over.

Verken reintegrasjonen etter deltakelsen i the Hunger Games, eller etter at ungdomstiden hennes er over i slutten av trilogien, kan sies å være en fullstendig reintegrasjon, ettersom samfunnet hun reintegreres i er et annet enn det hun separertes fra. Som jeg var inne på tidligere er det ikke bare Katniss som forandres i løpet av liminalfasene hun går gjennom, men hun forandrer også samfunnet. Det som gjør Katniss' situasjon spesiell er altså at samtidig som hun går gjennom både ungdomstiden og the Hunger Games og befinner seg i liminalfaser, kan man også si at samfunnet rundt henne gjør det samme.

Som sagt er det ikke bare individer som opplever de tre fasene knyttet til overgangsriter; det kan også foregå på gruppenivå eller for hele samfunn. Turner (2002) nevner blant annet krig som en overgangsrite (s. 235), og den danske antropologen Bjørn Thomassen (2015) skriver om liminalitet på samfunnsnivå som perioder hvor orden og struktur kollapser, og hvor det stilles spørsmål ved det som før ble tatt for gitt (s. 51-52). Det er likevel to sentrale forskjeller mellom et individs og et samfunns liminale overgangstilstand. For individet vil liminalfasen som oftest være klart definert i tid og rom; det vil finnes en vei inn og ut av den. Man vet at perioden hvor man befinner seg midt imellom før eller siden vil ende, og man har klart for seg hvilken tilstand man skal reintegreres i, fordi andre har gjennomgått det samme før. Ungdomstiden som

liminalfase er et eksempel på dette; man vet at ungdomstiden bare varer i en periode, som ender med en reintegrasjon inn i voksenlivet. For et samfunn gjelder ofte det motsatte. Fremtiden er uviss ettersom ingen har gått gjennom en lik liminalfase før, og man vet verken om man vil nå en reintegrasjon eller eventuelt hvordan denne tilstanden vil se ut (s. 52).

Med Turner og Thomassens syn på overgangsriter og liminalfaser på samfunnsnivå i bakhodet, kan vi se på dystopien som en liminal overgangstilstand på to måter. Først og fremst kan vi tenke oss at det er opprøret mot det dystopiske samfunnet og de som sitter med makten, som representerer liminalfasen. Dette innebærer at vi ser på samfunnets dystopiske periode som en stabil tid, eller en preliminal periode, og at vi ser på perioden som kommer etter opprøret som en ny stabil tid; en postliminal periode. I *The Hunger Games* kan vi tenke oss at samfunnet vi møter i begynnelsen av boka er et stabilt, preliminalt samfunn, og at liminalfasen settes i gang da Katniss og Peeta skal til å spise de giftige bærene som vil ta livet av dem begge når de får høre at de ikke kan vinne the Hunger Games begge to. Denne handlingen skaper ubalanse i samfunnet, ettersom det avslører hvor skjør makten til the Capitol egentlig er. Selv om det tar tid før revolusjonen er et faktum, er det denne handlingen som kaster samfunnet ut i en usikker tilstand og som vekker spørsmål og mistenkeligheter ved hittil stabile sannheter om verdenen.

Den andre måten å se på et dystopisk samfunn som en liminal overgangstilstand forutsetter også en eller annen form for revolusjon som fører til at det dystopiske samfunnet faller, og at et nytt samfunn etableres. Det er nemlig bare hvis man har mulighet til å se tilbake på en dystopisk periode, fra en ny tilstand hvor de undertrykkende og kontrollerende faktorene er tilbakelagte, at man kan kalle det dystopiske samfunnet i sin helhet for en liminal overgangstilstand. Sammenlignet med periodene før og etter (sett at disse er betraktelig bedre enn perioden imellom), vil et dystopisk samfunn virke ustabil og usikkert, og representere en periode hvor strukturer og ordenen i samfunnet kollapse når man ser tilbake på den. Samtidig er det viktig å huske på at før det dystopiske samfunnet eventuelt overvinnes og avskaffes, vil det ikke representere en liminal overgangstilstand. Dystopier har ofte tydelige samfunns- og maktstrukturer, og selv om disse samfunnene kan være grusomme er de likevel stabile. Det er altså kun når man er i en posisjon hvor man kan se tilbake på en

periode med en dystopisk samfunnsorden, at dystopien vil kunne oppfattes som en liminal overgangstilstand.

I *The Hunger Games'* tilfelle kan vi tenke oss at vår egen nåtid, som vi vet at er den tenkte fortiden til den fiksjonelle verdenen, representerer den stabile, preliminale fasen. Samfunnet vi leser om i romanen; nasjonen Panem som består av tolv undertrykkede, overvåkede og ufrie distrikter, og maktsentrumet i hovedstaden, representerer en slags liminalperiode. Samfunnsstrukturer og orden, slik vi som leserne kjenner det, har kollapset, og verdenen vi leser om i romanen virker å være i en slags mellomtilstand som vi håper vil ta slutt uten at vi vet sikkert hvordan fremtiden vil se ut for dette samfunnet. I slutten av trilogien faller det dystopiske samfunnet, og selv om vi ikke får innblikk i detaljene om det nye samfunnet som etableres, gis både leseren og Katniss muligheten til å se tilbake på den dystopiske perioden som en avsluttet liminalperiode.

Både ungdomstid og dystopier kan altså karakteriseres som liminale overgangstilstander, eller «liminal, even traumatic 'states of crisis'» (Krüger, 2018, s. 161). Både som ungdom og som del av et dystopisk samfunn lever man i en slags ustabil tilstand på terskelen til et mer stabilt voksenliv, eller til et bedre, mer stabilt samfunn. Ungdomstiden og dystopien er midlertidige, intense terskeltilstander som begge karakteriseres av usikkerhet, begrenset personlig frihet, og en kamp mot undertrykkende autoriteter, enten i form av voksenpersoner eller totalitære samfunnsledere.

For ungdomslesere er det også mulig å se på selve lesningen av *The Hunger Games* som en liminal overgangstilstand. Når man leser romanen og lever seg inn i den fiksjonelle verdenen gjennom Katniss, går man på mange måter inn i en liminalfase hvor man er utenfor samfunnet og ting snus på hodet, sammenlignet med eget liv og virkelighet. I denne liminaltilstanden vil leseren både lære å kjenne en ny, annerledes verden, samtidig som den vil lære og lese science fiction, som jeg så vidt var inne på i kapittel to. Når lesningen er over, eller for hver gang man legger boken fra seg, vil man reintegreres i eget liv, og ha med seg nye perspektiver på egen verden takket være romanens underliggjørende effekt.

Dystopi som metafor

Allerede i 2003, før *The Hunger Games* kom ut, og før den store oppblomstringen av dystopier i ungdomslitteraturen, skrev Carrie Hints og Elaine Ostry i *Utopian and*

Dystopian Writing for Children and Young Adults om hvordan dystopier kan leses som kraftfulle metaforer for ungdomstiden. Bakgrunnen for denne påstanden er at følelser knyttet til ungdomstiden ligner følelsene knyttet til livet i dystopiske samfunn, og at utvikling fra barn til voksen ligner utviklingen et dystopisk samfunn gjennomgår på vei mot noe nytt og bedre (s. 9-10). Ved å se på likhetene mellom ungdomstid og dystopier som liminale overgangstilstander, og gjennom eksemplene fra *The Hunger Games* knyttet til identitet, politisk oppvåkning, og kropp, kan vi utvide dette grunnlaget for å lese dystopier som metaforer for ungdomstiden.

I ungdomstiden er det normalt å oppleve en grad av identitetskrise, eller et tap av identitet som kaster individet ut i usikkerhet og kaos. Samtidig er det en tid hvor man har en trang til å teste grenser, utforske og ta selvstendige valg, men hvor man føler seg begrenset og styrt av foreldre og andre voksenpersoner. Som vi ser hos Katniss når hun mister sin identitet, og føler seg styrt av autoritetspersoner rund seg, er det vanlig for ungdom, også i vår nåtidige verden, å føle på usikkerhet og kaos, og at man passes på og styres. Når man leser dystopier, hvor overvåkning og kontroll er vanlige tematikker, og karakterene fratras sin selvstendighet og tvinges til å være en del av massen, kan man gjenkjenne egne personlige følelser i samfunnet som beskrives.

I løpet av ungdomstiden er det også vanlig å innse at verden er større enn sin egen sfære. Man bli oppmerksom på det som skjer i samfunnet, både lokalt og på verdensbasis, og man oppdager samfunnets feil og mangler i form av urettferdighet og utilstrekkelighet. Akkurat som hos Katniss, er det vanlig å føle på både maktesløshet og håpløshet ovenfor situasjoner som virker for omfattende til å kunne gjøre noe med, samtidig som det hos mange våkner et sinne og en trang til å handle og å stå opp mot det man mener er feil. Maktesløshet og håpløshet er også følelser som preger livet i et dystopisk samfunn, hvor man ofte er underkastet noe annet enn sin egen vilje, og dermed er ute av stand til å gjøre noe med situasjonen; både sin egen og samfunnets.

I ungdomstiden står kroppen sentralt. Ungdom skal gjennom puberteten, og må leve med en kropp i utvikling som de ikke kan kontrollere eller unnslippe. Dystopier er tilsvarende kroppslige: man er under noen andres kontroll, og man er innestengt både fysisk og mentalt. Dette fører med seg en intens, klaustrofobisk følelse, som kan føres direkte tilbake til opplevelsen av kropp i ungdomstiden.

Både ungdomstid og dystopi kan sees på som liminale overgangstilstander. Som ungdom er man i en mellomtilstand hvor man verken er barn eller voksen. Tiden preges

av en ustabilitet og en usikkerhet hvor ting kan oppleves som det er snudd på hodet, og man har hele tiden forventninger til voksenlivet og venter på å tre inn i denne nye fasen. Dystopier kan også sies å være en slik terskeltilstand hvor strukturer og orden har kollapset, forutsett at man er i en posisjon hvor man kan se tilbake på det dystopiske samfunnet som en avsluttet periode. De som lever i samfunnet føler på en usikkerhet, og ikke minst på en frihetstrang og et håp om at den dystopiske perioden skal ta slutt, noe som ligner følelsene knyttet til ungdomstiden.

Likhetene mellom ungdomstid og dystopi, og det at dystopier kan leses som metafor på ungdomstiden, gir en ungdomsleser en unik tilgang til den fiksjonelle verdenen i dystopisk litteratur, og i dystopisk ungdomslitteratur spesielt. Noe lignende vil gjelde eldre lesere med en nærhet til ungdomserfaringen, som evner å sette seg inn i følelser, utfordringer og problemer fra egen ungdomstid. I tillegg til at ungdomsleseren vil kunne gjenkjenne sin egen situasjon og sine egne følelser i selve samfunnet i dystopisk litteratur, vil de også kunne identifisere seg med hovedpersonen de leser om. Hovedpersonen i dystopisk ungdomslitteratur er sannsynligvis også ungdom, og vil dermed dele mange av de typiske problemene og utfordringene som knyttes til ungdomstiden, med en ungdomsleser. Gjennom dette ungdomsperspektivet tilbys ungdomsleseren enda en inngang til å forstå den fiksjonelle verdenen, og problemene på samfunnsnivå i en dystopi.

Ungdomsperspektivet i romanen, når det kombineres med en ungdomsleser, blir altså enda en strategi for verdensbygging i *The Hunger Games*, men også i annen dystopisk ungdomslitteratur. En nærhet til ungdomserfaringen og en forståelse av hvordan ungdomstiden oppleves, slik en ungdomsleser uunngåelig vil ha i leseøyeblikket, gir bakgrunn for forståelse av den dystopiske følelsen og hvordan det er å leve i en dystopisk verden. Ungdomsperspektivet, og likheten mellom dystopi og ungdomstid, både i *The Hunger Games* og i andre ungdomsdystopier, blir enda en metode for å formidle en fiksjonell verdenen som er ukjent og annerledes enn vår egen virkelighet, ved hjelp av noe som er kjent for leseren. Samtidig kan det å lese om følelsene knyttet til livet i dystopiske samfunn ha en underliggjørende effekt som gir ungdomsleseren et nytt perspektiv på egne problemer og utfordringer.

Avslutning

Gjennom tre kapitler har jeg undersøkt hvilke strategier som er tatt i bruk for å bygge opp den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games*, ved å se på hvordan settingene i romanen etableres og er med på å bygge opp en helhetlig fiksjonell verden, hvilke virkemidler som er brukt for å formidle denne fiksjonelle verdenen til leseren gjennom tekst, og hvordan ungdomsperspektivet brukes i verdensbyggingen for en leser i romanens målgruppe. Avslutningsvis oppsummerer jeg hva de verdensbyggende strategiene jeg har funnet i *The Hunger Games* innebærer, før jeg reflekterer rundt hva disse funnene kan si oss om dystopisk verdensbygging generelt, og om ungdomsdystopier spesielt.

I det første kapitlet gjorde jeg en analyse av de tre hovedkapitlene i romanen, og undersøkte hvordan disse bygges opp, og til sammen utgjør hele den fiksjonelle verdenen Panem. I tillegg var jeg interessert i å avdekke hva det er ved både settingene og handlingen som får leseren til å forstå at den fiksjonelle verdenen er annerledes enn deres egen, nåtidige verden. Ikke overraskende er det novumene i romanen som får leseren til å forstå at den fiksjonelle verdenen er annerledes enn deres. Hovednovumet, *The Hunger Games*, spiller en avgjørende rolle for hvordan det dystopiske samfunnet i romanen er annerledes enn leserens virkelighet, men også de mindre novumene, knyttet til nye samfunnsroller og ny teknologi, er med på å justere leserens mentale bilde av verdenen de leser om vekk fra å ligne deres egen.

Både i oppbygningen av novumene og av settingene i *The Hunger Games* finner vi eksempler på Goodmans «ways of worldmaking» i bruk. «Ordering» er brukt for å strukturere samfunnet i romanen i nummererte distrikter, som utgjør et slags hierarki med hovedstaden på toppen, og «weighting» er brukt for å skape inntrykket av et samfunn hvor reality TV er tillagt stor betydning. Det som fremstår som de viktigste av Goodmans strategier for oppbygningen av den fiksjonelle verdenen i romanen er likevel «deformation» og «composition and decomposition», og til en viss grad også «supplementation and deletion» som brukes som middel for verdensreduksjon.

«Deformation» er brukt for å omgjøre ord og konsepter som er kjent for leseren, til å få nye betydninger og funksjoner i den fiksjonelle verdenen. Her tas det altså utgangspunkt i ord og konsepter som leseren kjenner til, for å bygge opp nye deler av den fiksjonelle verdenen. Med bruken av deformasjon i *The Hunger Games* er det viktig å merke seg at den nye betydningen ord og konsepter får, som oftest er mørkere enn

betydningen de har i leserens verden. Eksempler på dette er novum som the reaping, hvor ordet «reaping» omgjøres fra å bety innhøsting av det man har sådd, til å betegne utplukkingen av barn til the Hunger Games, og Peacekeeper-konseptet som er en omgjøring av det vi kjenner som politi til en mer grusom, hjerteløs form for autoritet.

Vi ser også flere eksempler på bruk av «composition and decomposition», hvor biter av leserens kjente verden settes sammen på nye måter, slik at de er med å bygge opp settingene og novumene i den fiksjonelle verdenen. Denne strategien er sentral for oppbygningen av hovednovumet, the Hunger Games, som kan sees som en slags kollasj bestående av elementer fra krig, reality TV, idrett og villmarksliv. Også arenaen hvor the Hunger Games foregår bygges opp ved hjelp av «composition and decomposition», men her tas det utgangspunkt i leserens foreløpige kjennskap til den fiksjonelle verdenen heller enn i deres egne, nåtidige verden. Arenaen bygges opp som en heterotopi; en verden i verden som står utenfor det øvrige samfunnets normer, regler og logikk, og består av elementer fra District 12 og elementer fra the Capitol.

Måten arenaen som setting er bygget opp på som en sammensetning av naturen fra District 12 og teknologien fra the Capitol, peker mot et annet viktig funn for verdensbyggingen. Dette er at oppbygningen av den første settingen, District 12, er essensiell for leserens videre etablering av den fiksjonelle verdenen. Et annet eksempel på dette er at polariseringsstrategien som brukes for å bygge opp the Capitol som setting, bare fungerer satt opp mot et allerede etablert District 12. Leserens bilde av hovedstaden bygges opp av kontraster til District 12; der distriktet er fattig, primitivt og grått, er hovedstaden et sted med rikdom, teknologi, farger, overdådighet og luksus. At leseren får en etablert forståelse og mentalt bilde av District 12 er dermed både viktig for at polariseringsstrategien i oppbygningen av the Capitol skal virke, og for at «composition and decomposition»-strategien i oppbygningen av arenaen skal gi resultater.

Polarisering som strategi nevnes ikke av Goodman. Det gjør heller ikke verdensreduksjon, som kan sees på som en annen viktig verdensbyggende strategi i *The Hunger Games*. I romanen er den fiksjonelle verdenen redusert til kun en nasjon, Panem, og i fortellingen forholder man seg ikke til en verden utenfor denne nasjonens grenser. Goodmans «Supplementation and deletion»-strategi bidrar til verdensreduksjon blant annet ved at alle land og nasjoner vi kjenner til fra vår verden er tatt vekk («deletion») og er erstattet av en ny nasjon; Panem («supplementation»). Ekstrapolasjon er også en

verdensbyggende strategi som ikke nevnes av Goodman, men som vi finner eksempler på i romanen. Blant annet brukes ekstrapolasjon, sammen med andre strategier, i oppbygningen av hovednovumet, the Hunger Games. Her utvikles trenden med reality TV-programmer, som vi kjenner igjen fra vår verden, til det ekstreme, slik at the Hunger Games kan forstås som et slags fremtidens reality-program.

Den siste strategien som brukes i forbindelse med oppbygningen av settingene og novum er at romanen skriver seg inn i en dystopisk sjangertradisjon ved å benytte seg av flere kjente sjangertrekk. Blant annet brukes generelle, beskrivende stedsnavn, forvrengning av språk, og beskrivelser av fremtidssamfunn som gammeldagse, i tillegg til at vi finner fenomener fra science fiction-sjangerens megatekst i romanen. For en leser som er kjent med dystopi- og science fiction-sjangeren vil disse sjangertrekkene både gi forventninger til hvordan den fiksjonelle verdenen er, og de vil være med å skape en dystopisk tone som er viktig for følelsen av verdenen i *The Hunger Games*. Som jeg kommer tilbake til helt til slutt, er ikke denne strategien nødvendigvis noe som vil hjelpe lesere i romanens målgruppe, ettersom ungdom ikke kan forventes å ha lest nok innen dystopi- og science fiction-sjangeren til å kunne bruke dette i verdensbyggingen.

I kapittel to gikk jeg videre fra hvordan den fiksjonelle verdenen og novumene bygges opp, til hvordan informasjonen om denne verdenen formidles til leseren gjennom romanen som kommunikasjonsmiddel. Det jeg kom frem til her var at metodene som er brukt i formidlingen av den fiksjonelle verdenen avhenger av hva som er kjent og ukjent for hovedpersonen, Katniss. At det er førstepersonsforteller uten en eksplisitt formulert mottaker eller tilhører, virker også inn på formidlingsmetodene, og gjør det til tider utfordrende for romanen å formidle informasjon på en måte som virker naturlig. Samtidig gjør førstepersonsfortelleren at leseren får Katniss' perspektiv på den fiksjonelle verdenen, og hennes subjektive verdensbygging, erfaringer, og syn på samfunnet rundt seg, virker uunngåelig inn på leserens oppfattelse av den.

Informasjon leseren trenger for å kunne etablere et mentalt bilde og en forståelse av den fiksjonelle verdenen, formidles både eksplisitt slik at leseren får informasjonen bokstavelig, og implisitt slik at de selv må tolke frem informasjonen. I tillegg er det enkelte virkemidler som er hyppig brukt som formidlingsmetode, slik som tilbakeblikk og minner, gjentakelser, og stemmeløs informasjon. Tilbakeblikkene og minnene brukes spesielt for å formidle informasjon som er med å etablere District 12 for leseren, og for å gi bakgrunnsinformasjon om Panem som nasjon. Gjentakelsene er særlig brukt som

formidlingsmetode for informasjon om novumene i romanen, og sørger for at leseren etter hvert blir så godt kjent med dem at de til slutt ikke lenger føles som noe nytt når de dukker opp. Den stemmeløse informasjonen formidler utelukkende informasjon om hovednovumet, the Hunger Games, og om normer og regler knyttet til lekene. Dette er informasjon Katniss er innforstått med fra før, og som det ikke viker naturlig at hun skal tenke detaljert gjennom. I stedet ender denne informasjonen opp som korte, nøytrale avsnitt som ligner infodumping, hvor jeg-fortelleren og Katniss' tone er fraværende.

I det siste kapittelet undersøkte jeg hvordan ungdomsperspektivet kan virke inn på verdensbyggingen hos lesere i romanens målgruppe. Her så jeg nærmere på Katniss' indre og ytre reise gjennom romanen, og på hvordan Katniss må håndtere problemer og utfordringer knyttet til både ungdomstiden og livet i et dystopisk samfunn. *The Hunger Games* følger mønsteret som er typisk for dannelsesromanen, hvor hovedpersonen drar på en fysisk reise vekk fra hjemmet, og kommer tilbake som en mer moden person med nye perspektiver. I Katniss' tilfelle er det ikke bare hun som forandrer seg i løpet av reisen; hun setter også i gang en forandring i samfunnet.

Når Katniss forlater sin stabile identitet i District 12, og begir seg inn i det ukjente med reisen til the Capitol og deltakelsen i the Hunger Games, opplever hun mange utfordringer som er typisk for ungdomstiden. Hun gjennomgår en identitetskrise, trosser autoriteter, føler på usikkerhet og sinne, går gjennom en form for første forelskelse, opplever en politisk oppvåkning, og får et økt fokus på egen kropp og eget utseende. Samtidig er hun hele tiden en del av et politisk spill hun har minimal kontroll over, og hun utsettes for overvåkning og innesperring som bringer med seg en følelse av ufrihet og klaustrofobi man kan gjenfinne både i ungdomsopplevelsen og i dystopier.

Parallellene mellom ungdomstiden og dystopier kan oppsummeres ved å se dem som liminale overgangstilstander. Dette er perioder som er preget av kollaps av struktur, følelsen av at ting er snudd på hodet, og en generell ustabilitet man ønsker å slippe fri fra. Dystopier kan på mange måter leses som en metafor for ungdomstiden, og nærhet til ungdomserfaringen som den typiske ungdomsleseren har, gir en unik inngang for å forstå livet i dystopiske samfunn. På denne måten er ungdomsperspektivet en viktig strategi for verdensbyggingen for lesere i romanens målgruppe; gjennom sin egen situasjon vil disse leserne ha bakgrunn for å etablere en forståelse av verdenen i romanen og livet i den. Samtidig kan følelsene av ufrihet, klaustrofobi og en trang til frihet og selvstendighet, som er knyttet til livet i det dystopiske samfunnet, ha en

underliggjørende effekt som setter ungdomsleserens problemer og utfordringer i et nytt perspektiv.

Verdensbyggingen i *The Hunger Games* er altså mangefasettert. I stor grad handler den om å skape et mentalt bilde hos leseren av de ulike settingene som til sammen utgjør den fiksjonelle verdenen, men ettersom denne verdenen er en litterær verden vi finner mellom permene i en bok, er også formidlingen av den gjennom tekst en essensiell del av verdensbyggingen. Enda en dimensjon legges til for en ungdomsleser i romanens målgruppe, når leserens egen livssituasjon i kombinasjon med en ung forteller og hovedperson også blir en brikke i etableringen og forståelsen av den fiksjonelle verdenen.

Ungdomsperspektivet kan altså kalles for en strategi for dystopisk verdensbygging i *The Hunger Games*, sammen med Goodmans strategier; spesielt «deformation» og «composition and decomposition», og polarisering, verdensreduksjon, ekstrapolering, og til dels også situering i den dystopiske sjangeren. For formidlingen av verdenen disse strategiene er med å bygge opp, er fortellerperspektivet sentralt, sammen med tilbakeblikk, gjentakelser og stemmeløs informasjon. Det er viktig å presisere at dette er strategier for dystopisk verdensbygging som er avdekket gjennom undersøkelsen av én dystopisk roman, *The Hunger Games*, og at disse funnene dermed ikke nødvendigvis sier noe konkluderende om verdensbygging i dystopier generelt. Her sier jeg som Goodman; strategiene jeg har avdekket er på ingen måte en fullstendig, obligatorisk liste over verdensbyggende strategier i dystopier. Likevel tror jeg det er mulig å trekke ut noen viktige poenger om dystopisk verdensbygging på bakgrunn av strategiene som er brukt i *The Hunger Games*.

Verdensreduksjon er en av strategiene som kan være viktig for dystopisk verdensbygging generelt. Ved å fremstille verdenen i dystopien som redusert i størrelse eller avgrenset fra omverden, vil den oppleves mer håndterlig for leseren, og det vil føles enklere å få en fullstendig forståelse av den fiksjonelle verdenen. Samtidig er verdensreduksjon med på å skape den klaustrofobiske følelsen som er typisk for dystopier. I *The Hunger Games* er hele den fiksjonelle verdenen begrenset til én nasjon, Panem, og en eventuell verden utenfor Panems grenser blir aldri nevnt. Dette gjør at menneskene som lever i det dystopiske samfunnet ikke har muligheten til å rømme fra det, ettersom det bokstavelig talt ikke finnes noe sted å rømme til. Verdensreduksjonen

umuliggjør friheten, og forsterker dermed den intense følelsen av innestengelse, ufrihet og klaustrofobi som er typisk for dystopier.

I dystopier skrevet for voksne er det ofte slik at det er tydelig fra begynnelsen av fortellingen at det finnes en verden utenfor det dystopiske samfunnet, men at denne verdenen er utilgjengelig, og dermed virker fjern for hovedpersonen. I *1984* (Orwell, 1949/2009) er det snakk om «Airstrip One» i «Oceania», hvor hovedpersonen befinner seg, som er i krig med to fjerne superstater, og i *The Handmaid's Tale* (Atwood 1985/2016) er «Gilead», stedet hovedpersonen bor, en del av Amerika som har isolert seg fra resten av landet. Noe lignende ser vi i *Kallocain* av Karin Boye (1940), hvor hovedpersonen bor i «Världsstaten» som det kommer frem at er i krig med den fjerne «Universalstaten». De fiksjonelle verdenene er altså mindre reduserte enn den vi finner i *The Hunger Games*, men hovedpersonene befinner seg likevel i områder som er avgrenset fra den fjerne omverdenen.

I ungdomsdystopier virker verdensreduksjonen å være større, slik vi ser i *The Hunger Games*. Ser vi til *Divergent* (Roth, 2011) blir den fiksjonelle verdenen beskrevet som en dystopisk fremtidsversjon av Chicago, omkranset av høye murer, og i *The Maze Runner* (Dashner, 2009) blir man introdusert for en verden som består av en gigantisk labyrint med hjemstedet «the Glade» i midten. I de første bøkene i seriene er den fiksjonelle verdenen altså sterkt redusert sammenlignet med leserens nåtidige verden, og den dystopiske følelsen av klaustrofobi er umiddelbart til stede gjennom høye murer og veggene i en labyrint.

Det viser seg likevel at graden av verdensreduksjon i *The Hunger Games*, hvor verdenen forblir begrenset til en nasjon, skiller seg fra disse to andre eksemplene på ungdomsdystopier. Både i *Divergent* og i *The Maze Runner* vokser den fiksjonelle verdenen i de neste bøkene i seriene til å inkludere større områder, og det viser seg for leseren at de dystopiske samfunnene man møter i de første bøkene bare er en liten del av en stor verden. Både utenfor Chicago i *Divergent* og labyrinten i *The Maze Runner*, befinner det seg hele, ubegrensede verdener som åpenbarer seg i de neste bøkene.

I *The Hunger Games* derimot, bidrar ikke de neste bøkene i trilogien med noen utvidelse av den fiksjonelle verdenen utover Panems grenser. Verdenen vokser sammenlignet med hvilke deler av den leseren får tilgang på i den første boka, ved at flere av distriktene og flere deler av hovedstaden introduseres, men det er fortsatt innenfor nasjonen Panem. En større verden «der ute» er aldri et tema i Collins' trilogi.

Dette fører med seg at den dystopiske stemningen; den intense klaustrofobien, og følelsen av å være innesperret uten mulighet til å slippe fri, aldri letter i *The Hunger Games*-trilogien.

I tillegg til verdensreduksjon, vil jeg også trekke frem «deformation», «composition and decomposition» og ekstrapolasjon som strategier som kan være viktige for dystopisk verdensbygging utover *The Hunger Games*. Det disse strategiene har til felles er det tydelige utgangspunktet de tar i en verden som er kjent for leseren. Gjennom å omgjøre betydningen av det kjente, kombinere det kjente på nye måter, og videreutvikle en kjent trend, skaper disse strategiene noe nytt og annerledes. Det som er kjent for leseren brukes som byggesteiner for det nye, slik at den fiksjonelle verdenen, som er ny, annerledes og ukjent, grunnleggende sett består av kjente bestanddeler. På en måte er det disse strategiene gjør; å bruke det kjente som byggeklosser for å skape en ny og annerledes verden, uunngåelig. Det er ikke mulig å bygge en ny verden uten byggeklosser, eller med byggeklosser man ikke vet om. På en annen side vil jeg argumentere for at det er et poeng i dystopisk verdensbygging generelt at den nye, ukjente verden har en klar og opplagt relasjon til leserens nåtidige verden.

Dystopier forsøker som oftest å fremstå som en mørk, fremtidig versjon av leserens nåtidige verden, noe en tydelig relasjon mellom den fiksjonelle verdenen og leserens verden i verdensbyggingen vil være med på å fremheve. Dystopiens prosjekt kan sies å være å bruke det undertrykkende, dystopiske samfunnet som fremstilles, som et middel til å oppmuntre leseren til å tenke kritisk, og å overføre denne kritiske tenkningen til sin egen nåtidige verden (Booker, 2013, s. 5). Dette henger sammen med underliggjøringen Suvin trekker frem som et kjennetegn på science fiction, hvor det at den fiksjonelle verdenen er annerledes enn leserens, gjør at de kan se sin egen verden fra et nytt perspektiv.

For at underliggjøringen skal være mulig er det essensielt at den fiksjonelle verdenen skiller seg fra leserens nåtidige verden, og at den virker tilstrekkelig ukjent. Dette er noe novumene bidrar til. Samtidig, for at dystopien skal lykkes med sitt prosjekt med å få leseren til å tenke kritisk over sitt eget samfunn, er det nødvendig at leseren forstår relasjonen og sammenhengen mellom sin egen verden og den fiksjonelle verdenen. Det er denne nødvendige sammenhengen jeg mener strategiene som tydelig bruker elementer fra leserens nåtidige verden som byggeklosser for den nye verdenen

bidrar med å få frem, og som gjør at akkurat disse strategiene egner seg for dystopisk verdensbygging.

For en ungdomsleser i romanens målgruppe, vil ungdomsperspektivet også fungere som en verdensbyggende strategi som tar utgangspunkt i noe som er kjent for leseren og bruker dette som byggeklosser for den nye verdenen. Ungdomsperspektivet, som tilhører den unge hovedpersonen, inviterer en ung leser til identifikasjon og til å koble sine egne følelser knyttet til ungdomstiden opp mot de typiske dystopiske følelsene av innestengelse, ufrihet og klaustrofobi. Til tross for at den dystopiske verdenen virker annerledes og ukjent, vil en ungdomsleser altså ha grunnlag for å forstå hvordan det er å være en del av denne verdenen, fordi de vil finne igjen følelsene de kjenner på i forbindelse med egen ungdomstid i den unge hovedpersonens beskrivelsene av livet i det dystopiske samfunnet.

Science fiction, og herunder dystopier, er altså en krevende sjanger som utfordrer leserne med en ny, ukjent og annerledes verden. I oppbyggingen av dystopiske verdener er det derfor viktig å ta i bruk strategier som bevarer en balanse mellom det kjente og det ukjente, slik at den fiksjonelle verdenen både viser en tydelig relasjon til leserens nåtidige verden, samtidig som den kan bidra til underliggjøring. I tillegg vil strategier som bidrar til å skape den karakteristiske dystopiske følelsen av klaustrofobi være viktige for etableringen av dystopiske verdener hos leseren.

For en leser av science fiction og dystopier, vil det å ha erfaring med å lese innen sjangeren uunnngåelig også være til hjelp for å etablere nye, fiksjonelle verdener. Jo mer man leser, jo mer «trening» får man i å sette sammen informasjonen fortellingene gir til fiksjonelle verdener. Kjennskap til sjangerens megatekst vil også være til hjelp når man skal forstå nye fenomener og novumer. For ungdomsdystopier, slik *The Hunger Games* er et godt eksempel på, er en slik kjennskap til sjangeren ikke noe som forventes av en leser i målgruppen. At dystopisk ungdomslitteratur generelt, og *The Hunger Games* spesielt, har oppnådd såpass stor suksess og popularitet blant unge, viser at det er noe ved disse romanene, eller ved ungdomsleserne, som gjør en ellers vanskelig sjanger tilgjengelig uavhengig av hva man har lest før.

Det er mulig at hemmeligheten ganske enkelt er at unge mennesker har lettere for å tilegne seg ny kunnskap, og dermed enklere forstår den nye, ukjente fiksjonelle verdenen i romanen, eller at vår nåtidige verden ikke lenger er så ulik og annerledes et dystopisk samfunn, og dermed enklere å forstå. Det er også en mulighet at

ungdomsperspektivet, som gjør at ungdomsleseren kan tilegne seg en forståelse av den fiksjonelle verdenen på bakgrunn av sin egen livssituasjon, er det som gjør det relativt enkelt å sette seg inn i denne verdenen uavhengig av om man har erfaring med å lese science fiction fra før. I tillegg til dette mener jeg at formidlingsmetodene for den fiksjonelle verdenen i *The Hunger Games* kan fortelle oss noe om hvorfor ungdomslitteraturen gjør dystopi-sjangeren så tilgjengelig.

På mange måter lærer romanen opp leseren i å lese science fiction underveis i fortellingen. De tydelige og detaljerte forklaringene man får gjennom den eksplisitte og stemmeløse informasjonen i *The Hunger Games* kan virke unaturlige, men er også effektiv i sin kommunikasjon av den fiksjonelle verdenen til leseren. Dette gjør at det ikke er nødvendig å ha perfektionert kunsten det er å lese i uvitenhet, lagre hint, og pusle sammen bitene underveis, slik Shippey mener en science fiction-leser må kunne (Shippey, 2016, s. 15). I tillegg til de eksplisitte, detaljerte forklaringene, sørger særlig gjentakelsene i romanen for at leseren tas med gjennom en naturaliseringsprosess hvor den lærer å prosessere og forstå det nye i romanen, slik at det til slutt ikke lenger oppleves som noe nytt.

Lesningen av romanen blir en slags liminalfase hvor vi som lesere forlater vår stabile verden og identitet til fordel for den fiksjonelle verdenen i romanen. Når vi lukker boken og reintegreres tilbake i vårt eget liv utenfor fortellingens univers, har vi ikke bare lært en ny, fiksjonell verden å kjenne, vi har også lært å lese science fiction, og ikke minst har vi fått et nytt perspektiv på vår egen, kjente verden.

Litteraturliste

- Atwood, M. (2016). *The Handmaid's Tale*. Vintage.
- Baccolini, R., & Moylan, T. (Red.). (2003). Introduction: Dystopia and Histories. I *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination* (s. 1–12). Routledge.
- Blasingame, J. (2009). An Interview with Suzanne Collins. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(8), 726–727. <https://doi.org/10.1598/JAAL.52.8.8>
- Boller, A., & Voigts, E. (2015). Young Adult Dystopia: Suzanne Collins' *The Hunger Games* Trilogy (2008-2010). I A. Boller & E. Voigts (Red.), *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse: Classics—New Tendencies—Model Interpretations* (s. 411–427). WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Booker, M. K. (Red.). (2013). *Dystopia*. Salem Press.
- Boye, K. (1940). *Kallocain: Roman från 2000-talet*. Albert Bonniers förlag.
- Broderick, D. (1995). *Reading by Starlight. Postmodern Science Fiction*. Routledge.
- Card, O. S. (1985). *Ender's Game*. Tor Books.
- Cass, K. (2012). *The Selection*. HarperCollins Publishers.
- Claeys, G. (2010). The Origins of Dystopia: Wells, Huxely and Orwell. I G. Claeys (Red.), *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (s. 107–132). Cambridge University Press.
- Collins, S. (2008). *The Hunger Games*. Scholastic.
- Collins, S. (2009). *Catching Fire*. Scholastic.
- Collins, S. (2010). *Mockingjay*. Scholastic.
- Connors, S. P. (Red.). (2014). *The Politics of Panem: Challenging Genres*. Sense Publishers.
- Dashner, J. (2009). *The Maze Runner*. Delacorte Press.
- Delany, S. R. (1996). Shadows. I *Longer Views: Extended Essays* (s. 253–323). University Press of New England.
- Fauske, H., & Øia, T. (2003). *Oppvekst i Norge*. Abstrakt forlag.
- Fisher, D. R. (2012). Youth Political Participation: Bridging Activism and Electoral Politics. *Annual Review of Sociology*, 38(1), 119–137. <https://doi.org/10.1146/annurev-soc-071811-145439>

- Fitzsimmons, R. (2020). Exploring the Genre Conventions of the YA Dystopian Trilogy as 21st Century Utopian Dreaming. I R. Fitzsimmons & C. A. Wilson (Red.), *Beyond the Blockbusters: Themes and Trends in Contemporary Young Adult Fiction* (s. 3–19). University Press of Mississippi.
- Foucault, M. (1986). Of Other Spaces (J. Miskowiec, Overs.). *Diacritics*, 16(1), 22. <https://doi.org/10.2307/464648>
- Garriott, D. A. E., Jones, W. E., & Tyler, J. E. (Red.). (2014). *Space and Place in The Hunger Games: New Readings of the Novel*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Gavins, J. (2007). *Text World Theory. An Introduction*. Edinburgh University Press.
- Goodman, N. (1978). *Ways of Worldmaking*. Harvester Press.
- Guanio-Uluru, L. (2016). Female Focalizers and Masculine Ideals: Gender as Performance in Twilight and The Hunger Games. *Children's Literature in Education*, 47(3), 209–224. <https://doi.org/10.1007/s10583-015-9263-1>
- Hassel, H., & Lem, E. (2012). «Killer» Katniss and «Lover Boy» Peeta: Suzanne Collins's Defiance of Gender-Genred Reading. I M. Pharr & L. A. Clark (Red.), *Of Bread, Blood, and the Hunger Games: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy* (s. 118–127). McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Heinlein, R. A. (1977). Pandora's Box. I D. Knight (Red.), *Turning Points: Essays on the Art of Science Fiction* (s. 238–258). Harper & Row.
- Heinze, R. (2018). Through a Glass, Darkly: Contemporary Young Adult Dystopias. I C. Ludwig & N. Maruo-Schröder (Red.), *«Tell Freedom I said Hello»: Issues in Contemporary Young Adult Dystopian Fiction* (s. 27–46). Universitätsverlag Winter.
- Hintz, C., & Ostry, E. (2003). Introduction. I C. Hintz & E. Ostry (Red.), *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults* (s. 1–20). Routledge.
- Infodump. (2020). I J. Sheidlower (Red.), *Historical Dictionary of Science Fiction*. <https://sfdictionary.com/view/1214/infodump>
- James, E. (2003). Utopias and Anti-Utopias. I E. James & F. Mendlesohn (Red.), *The Cambridge Companion to Science Fiction* (s. 219–229). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CCOL0521816262.017>
- Jameson, F. (1975). World-Reduction in Le Guin: The Emergence of Utopian Narrative. *Science Fiction Studies*, 2(3), 221–230.

- Jones, W. E. (2014). Katniss and Her Boys: Male Readers, the Love Triangle and Identity Formation. I D. A. E. Garriott, W. E. Jones, & J. E. Tyler (Red.), *Space and Place in the Hunger Games: New Readings of the Novels* (s. 60–82). McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Krüger, N. (2018). «The Odds Are Never in Our Favor»: Dystopia as Metaphor for Adolescence. I C. Ludwig & N. Maruo-Schröder (Red.), «*Tell Freedom I said Hello*»: *Issues in Contemporary Young Adult Dystopian Fiction* (s. 161–178). Universitätsverlag Winter.
- Lowry, L. (1993). *The Giver*. Houghton Mifflin.
- Ludwig, C., & Maruo-Schröder, N. (Red.). (2018). «*Tell Freedom I said Hello*»: *Issues in Contemporary Young Adult Dystopian fiction*. Universitätsverlag Winter.
- Mafi, T. (2011). *Shatter Me*. HarperCollins Publishers.
- Mauro-Schröder, N. (2018). Technological Progress, Adult Power, and Teenage Bodies in 21st-Century Dystopias. I C. Ludwig & N. Maruo-Schröder (Red.), «*Tell Freedom I said Hello*»: *Issues in Contemporary Young Adult Dystopian Fiction* (s. 47–72). Universitätsverlag Winter.
- McEvoy-Levy, S. (2017). The Hunger Games: Theorizing Opportunities for Peace Education. *Peace and Conflict: Journal of Peace Psychology*, 23(1), 23–30. <https://doi.org/10.1037/pac0000203>
- Mendlesohn, F. (2008). *Rhetorics of Fantasy*. Wesleyan University Press.
- Meyer, S. (2005). *Twilight*. Little, Brown and Company.
- Murphy, S. O. (2012). The Child Soldier and the Self in *Ender's Game* and *The Hunger Games*. I M. Pharr & L. A. Clark (Red.), *Of Bread, Blood, and the Hunger Games: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy* (s. 199–208). McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Orwell, G. (2008). *1984*. Penguin Books.
- Pharr, M., & Clark, L. A. (Red.). (2012). *Of Bread, Blood, and the Hunger Games: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Roth, V. (2011). *Divergent*. Katherine Tegen Books.
- Rowling, J. K. (1997). *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Bloomsbury Publishing.
- Scholastic. (2010, 2. september). *Mockingjay Tops All National Bestseller Lists with Sales of More Than 450,000 Copies in its First Week of Publication*. Scholastic News Room. <http://mediaroom.scholastic.com/node/363>

- Shippey, T. A. (2016). *Hard Reading: Learning from Science Fiction*. Liverpool University Press.
- Simmons, A. M. (2012). Class on Fire: Using the Hunger Games Trilogy to Encourage Social Action. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 56(1), 22–34.
<https://doi.org/10.1002/JAAL.00099>
- Slettan, S. (2014). Introduksjon. Om ungdomslitteratur. I S. Slettan (Red.), *Ungdomslitteratur—Ei innføring* (s. 9–27). Cappelen Damm.
- Stockwell, P. (2020). Deixis and Projection. I *Cognitive Poetics: A New Introduction* (Second edition, s. 49–69). Routledge.
- Suvin, D. (2016). *Metamorphoses of Science Fiction*. Peter Lang.
- Teskey, G. (2012). Allegory. I R. Greene, S. Cushman, C. Cavanagh, J. Ramazani, P. F. Rouzer, H. Feinsod, D. Marno, & A. Slessarev (Red.), *The Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics* (4th ed, s. 37–39). Princeton University Press.
- Thomassen, B. (2015). Thinking with Liminality: To the Boundaries of an Anthropological Concept. I Á. Horváth, B. Thomassen, & H. Wydra (Red.), *Breaking Boundaries: Varieties of Liminality* (s. 39–58). Berghahn Books.
- Turner, V. (2002). Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage. I *The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual* (12. utg., s. 234–243). Cornell University Press.
- Williams, J. (2018). Dying to Save: Child Sacrifice in the *Harry Potter* and *The Hunger Games* Series. *The Journal of Religion and Popular Culture*, 30(2), 75–86.
<https://doi.org/10.3138/jrpc.2016-0002r1>
- Yarmolinsky, A. (1958). *The Unknown Chekhov: Stories and Other Writings Hitherto Untranslated*. The Noonday Press.