



Læringsmål

Når du har arbeidet med dette kapitlet, skal du kunne

- gjenkjenne sjangertrekk i fantastiske fortellinger, eventyr og myter
- fortelle om grunner til at forfattere velger å skrive fantastiske fortellinger
- bruke eventyrtrekk og skildringer i din egen fantastiske fortelling

10

Fantastiske fortellinger

EKSEMPELTEKST

FØR DU LESER

Se på bildet til venstre og tenk at du er til stede i det – på trygg avstand. Hvilke lyder hører du? Hva lukter det?

Skriv stikkord på et ark. Hva tror du teksten til høyre handler om?

ETTER AT DU HAR LEST

Se på stikkordene du noterte før du begynte å lese. Var teksten slik du forestilte deg den?

Dvergene hørte den fryktelige lyden når han fløy, og de krøp inn mot veggene av den gresskledte avsatsen og krabbet inn under kampesteinene og håpet på en eller annen måte å unnsnippe den jagende dragens grufulle blikk.

Der ville de alle ha omkommet, hadde det ikke vært for Bilbo enda en gang. «Fort! Fort!» gispet han. «Døren! Tunnelen! Her kan vi ikke bli.»

Vekket av disse ordene skulle de akkurat til å krype inn i tunnelen da Bifur ropte ut: «Fetterne mine! Bombur og Bofur – vi har glemt dem, de er nede i dalen!»

«De kommer til å bli drept, og alle ponniene våre med, og alle forsyningene våre går tapt», jamret de andre. «Det er ingenting vi kan gjøre.»

«Sludder!» sa Thorin, som nå gjenvant verdigheten sin. «Vi kan ikke forlate dem. Kom dere innenfor, herr Lommelun og Balin, og dere to, Fili og Kili – dragen skal ikke få oss alle. Nå, dere andre, hvor er tauene? La det gå raskt!»

Dette var kanskje de verste øyeblikkene de hadde vært gjennom til nå. Den fryktelige lyden av Smaugs vrede gav gjenlyd i de steinete juvene langt over dem: hvert øyeblikk kunne han komme flammende ned eller fly hvirvlende rundt og finne dem, der de stod like ved det livsfarlige stupet, halende som gale i tauene. Opp kom Bofur, og ennå var alt trygt. Opp kom Bombur, pesende og prustende mens tauene knaket, og ennå var alt trygt. Opp kom noen redskaper og bylter med forsyninger, og så var faren over dem.

Det hørtes en svirrende lyd. Et rødt lys ble kastet mot toppene av steinene som raget opp. Dragen kom.

Fra J.R.R. Tolkien: *Hobbiten* (1937)
Oversatt av Nils Ivar Agøy



▲ J.R.R. Tolkien (1892–1973) var professor ved universitetet i Oxford. Hans fantastiske verden i blant annet *Hobbiten* og trebinds-verket *Ringenes herre* har blitt enormt populær.

Utdraget på forrige side er hentet fra boka *Hobbiten* av J.R.R. Tolkien. Bilbo Lommelun er en liten hobbit som får i oppgave å hjelpe tretten dverger med å få tilbake skatten som dragen Smaug har stjålet fra dem. Bilbo reiser dermed ut på en spennende ekspedisjon for å ta tilbake skatten.

Handlingen foregår i et fantasiland hvor det finnes mange typer vesener, og hvor litt av hvert uvanlig kan skje. En slik fortelling kaller vi en *fantastisk fortelling*, eller *fantasy* fra engelsk. I fantastiske fortellinger møter vi ofte en eller flere helter som må kjempe mot overnaturlige vesener som ildsprutende drager, troll eller andre monstre.

Kampen mellom de onde og de gode er et viktig tema i fantastiske fortellinger. Som regel er helten den gode, spesielt utvalgt for å kjempe mot den onde. Når den gode vinner over den onde, blir alt igjen som det skal være. I *Hobbiten* ser vi det ved at dragen Smaug blir drept, slik at skatten kan gis tilbake til eieren.

Hvorfor skrive fantastiske fortellinger?

Ordet *fantasi* kan bety en dagdrøm eller en virkelighetsfjern forestilling. Kanskje er det noe av grunnen til at sjangeren fantastiske fortellinger har blitt så populær. Når vi leser fantastiske fortellinger, kjenner vi oss gjerne best igjen i den gode helten, og på den måten kan vi som lesere føle oss både større og bedre enn vi er. En slik dagdrøm blir fort både spennende og underholdende.

Det er likevel ikke slik at fantastiske fortellinger bare er underholdning. Hvis vi leser nøye, kan vi noen ganger finne et skjult budskap. Det kan være at forfatteren vil fortelle noe om verden rundt oss gjennom sin fantasiverden. Fantastiske fortellinger handler ofte om hva som er godt og ondt, rett og galt. Det kan være at forfatteren vil kritisere noen, men at det er farlig å kritisere dem åpent.

Hobbiten ble skrevet i 1937 etter at forfatteren selv hadde vært i kamp i første verdenskrig. Mange har pekt på at *Hobbiten* sier noe om hvor ødeleggende det er med krig. Etter at dragen Smaug er



▲ Boka om *Hobbiten* ble filmatisert i 2012 med Martin Freeman i rollen som Bilbo Lommelun.

drept, blir det nemlig krig om hvem som skal få beholde skatten. Selv om partene prøver å forhandle seg fram til fred, så er de opptatt av å skaffe mest til seg selv.

OPPGAVER

- 1 Tegn et bilde av det som skjer i utdraget fra *Hobbiten* på side 179.
- 2 Gi eksempler på hva det er i utdraget fra *Hobbiten* som gjør at leseren skjønner at dette ikke foregår i vår vanlige virkelighet, men i et fantasiland?
- 3 Synes du utdraget fra *Hobbiten* var spennende og underholdende? Begrunn svaret ditt.
- 4 a Beskriv det skumleste monsteret du kan forestille deg, som ikke likner på noe du har hørt om før. Skriv en halv side.
b Lag et passende navn til monsteret.
c Hvor bor monsteret?
d Hvordan skal menneskene greie å beskytte seg mot dette monsteret?
- 5 Tenk deg at du skulle skrive en fantastisk fortelling om en helt som kjemper mot et monster, men hvor ditt egentlige budskap skulle være at foreldre må gi tenåringer litt mer frihet. Skriv et kort sammendrag om hva som kunne skjedd i en slik fortelling.

Fantastiske fortellinger og eventyr

TENK OVER

Hva kan være grunnen til at en liten hobbit, uten noen som helst slags eventyrerfaring, ble valgt ut til å hjelpe de tretten dvergene?

I fantastiske fortellinger likner oppbygningen av handlingen på den vi finner i folkeeventyrene. Vi kaller dem folkeeventyr fordi de hadde eksistert muntlig blant folk i flere hundre år før de ble skrevet ned på 1800-tallet. Grunnen til at folk greide å huske eventyrene, var at de følger et ganske fast mønster. Både måten eventyret blir fortalt på, og hvordan starten, midten og slutten pleier å være, er lett å kjenne igjen.

Tenk på et eventyr du kjenner, for eksempel et om Per, Pål og Espen Askeladd. Det starter gjerne hjemme hos helten, Askeladden. Hvor og når vet vi ikke. «Det var en gang...», heter det. Så må helten ut i verden for å løse en oppgave som kan skaffe han noe han mangler. Som regel er det penger, men det kan også være at han skal vinne prinsessa og halve kongeriket. Ute i verden møter han motstand.

P

LIKHETER MELLOM EVENTYR OG FANTASTISKE FORTELLINGER

Eventyrtrekk	Eventyrtrekk i den fantastiske fortellingen <i>Hobbiten</i>
En hovedperson som er helten i eventyret, får et problem å løse.	Bilbo får i oppgave å løse problemet det er å få tilbake skatten som dragen Smaug har stjålet.
Helten drar ut i verden for å løse problemet.	Bilbo og dvergene reiser ut på ekspedisjon for å ta tilbake skatten fra dragen Smaug.
Helten møter motstand i form av troll og andre overnaturlige vesener.	De møter på mange motstandere underveis, f.eks. dragen Smaug.
Helten får hjelp av en magisk gjenstand eller en magisk helper.	Bilbo greier å løse mange av problemene underveis i fortellingen ved hjelp en magisk ring som gjør han usynlig. Dvergene og en rekke andre mer eller mindre magiske vesener er også helpere.
Helten finner på lure ting eller gjør ting av godhet som lønner seg.	Bilbo løser gåter, går frivillig inn i farlige situasjoner og lager lure planer. Han dreper heller ikke motstandere unødig.
Magiske tall: antall ønsker, helpere, oppgaver eller hindringer som helten møter, er ofte gjentatt 3, 7 eller 12 ganger.	På begynnelsen av reisen møter de tre troll, og seinere besøker Bilbo Smaugs innerste hule tre ganger.
Motstanderen i eventyret får straff.	Motstanderen, den onde dragen Smaug, blir drept.
Eventyret ender alltid godt for helten. Helten vender hjem med belønningen eller blir værende med «prinsessa og halve kongeriket».	Bilbo vender hjem med oppdraget utført og rik på erfaringer i tillegg til deler av skatten.



▲ Askeladden skal løse en vanskelig oppgave. Som belønning får han prinsessa og halve kongeriket.

Oppgaven som må løses, er gjerne svært vanskelig. Ikke sjelden støter han på en motstander, for eksempel et troll, som prøver å hindre han. Men Askeladden er åpen, nysgjerrig og fordomsfri, og derfor treffer han snille folk, overnaturlige vesener eller magiske gjenstander som blir hjelperne hans for å få oppgaven løst. Løsningen innebærer også at motstanderen får sin straff. Og så kan Askeladden til slutt vende hjem igjen med sin velfortjente belønning. Det vil si, noen ganger vender han ikke hjem, for belønningen er gjerne «prinsessa og halve kongeriket». Det er alltid en lykkelig slutt.

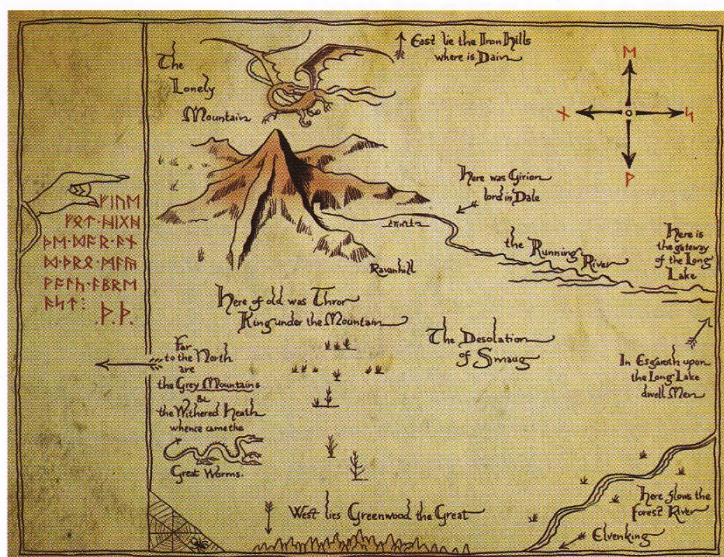
I fantastiske fortellinger likner oppbygningen svært ofte på eventyr. I *Hobbiten* starter vi hjemme hos Bilbo Lommelun. Så får han besøk av trollmannen Gandalf som har valgt ut Bilbo til å løse et problem, nemlig det at dragen Smaug stjal dvergenes skatt. Så reiser Bilbo og de tretten dvergene ut i verden for å finne igjen skatten. For å greie å overvinne alle utfordringene han får underveis, får Bilbo hjelp både av sine gode egenskaper og av en magisk ring som gjør han usynlig når han har den på. Til slutt får de skatten tilbake, og Bilbo kan vende hjem rikere enn før han dro ut på eventyr.

For at folk skulle greie å huske eventyrene, inneholdt de gjentakelser. Hendelser eller ting opptrer gjerne 3, 7 eller 12 ganger. Disse tallene har en slags magisk funksjon i eventyrene. Med fantastiske fortellinger er det litt annerledes. De ble først til som skriftlige fortellinger av en forfatter, så ingen har noen gang behøvd å huske dem utenat. De magiske tallene er derfor ikke nødvendige, men likevel brukes de ofte. I *Hobbiten* treffer vi for eksempel tre troll, og Bilbo besøker Smaugs innerste hule tre ganger. Forskjellen er at tallene som oftest ikke har like stor betydning som i eventyrene. Magiske tall kan hjelpe til med å lage sammenheng og spenning i fortellingen.

P**EVENTYRENE FASTE OPPBYGNING**

- 1 Helten starter hjemme med en mangelsituasjon eller en oppgave som må løses.
- 2 Helten reiser ut i verden for å løse en oppgave som skal fikse mangelsituasjonen.
- 3 Helten møter motstand(er).
- 4 Helten bruker sine egne gode egenskaper og/eller magisk hjelp til å løse oppgaven.
- 5 Helten vender enten hjem igjen med belønningen eller blir hvor han er med prinsessa og halve kongeriket etter å ha vært ute i verden. Mangelsituasjonen er løst, og det blir en lykkelig slutt!

184 | Kapittel 10 Fantastiske fortellinger



Forskjeller mellom fantastiske fortellinger og eventyr

Det er også noen forskjeller mellom eventyr og fantastiske fortellinger. Fantastiske fortellinger pleier ikke å starte med «det var en gang». Vi vet hvor det skjer, og på en måte når det skjer. *Hobbiten* foregår i Midgard i «gamle dager». Vi har til og med et eget verdenskart, noe vi ofte finner i fantastiske fortellinger.

▲ Dette er kartet Bilbo og de tretten dvergene bruker for å finne fram til skatten som Smaug har stjålet. Runetegnene til venstre er på et eget språk som Tolkien skapte, og som alvene får i oppgave å tyde. Tegnene forteller hvor skatten er.

En annen forskjell mellom eventyr og fantastiske fortellinger er at fantastiske fortellinger pleier å være mye lengre enn eventyr. For eksempel er *Hobbiten* nesten 300 sider lang. Dermed har fantastiske fortellinger plass til detaljerte skildringer og mer innviklet handling. I fantastiske fortellinger er det heller ikke like enkelt å skille de gode hjelperne klart fra de onde motstanderne. Noen personer endrer også væremåte underveis i fortellingen, fra god til ond eller fra ond til god.

P

FORSKJELLER MELLOM EVENTYR OG FANTASTISKE FORTELLINGER

Eventyr	Fantastiske fortellinger
Starter med «Det var en gang...» – vi vet ikke når eller hvor.	Vi vet hvor og på en måte når. <i>Hobbiten</i> foregår i «gamle dager» i Midgard, som vi har kart over.
Korte og uten detaljerte skildringer.	Ofte lengre fortellinger med detaljerte skildringer.
Handlingen følger den faste oppbygningen av eventyr.	Handlingen kan være mer innviklet enn den faste oppbygningen av eventyr.
Klart skille mellom hjelpere og motstandere eller gode og onde.	Ikke alltid klart skille mellom hjelpere og motstandere eller gode og onde. Personene kan forandre seg underveis i fortellingen.

OPPGAVER

- 6 Se på utdraget fra *Hobbiten* igjen.
- Kan du finne bruk av tall slik vi kjenner det fra eventyrene?
 - Finnes det noen setninger som antyder at Bilbo har gjort noe lurt?
 - Hvilke tre adjektiv vil du bruke for å beskrive Bilbo ut fra det du nå vet om han?
- 7 a  Velg deg et eventyr du har hørt før, og fortell det til en annen elev etter hukommelsen.
- Brukte du noen av eventyrtrekkene som er nevnt ovenfor? Hvilke?
 - Finn deretter eventyret i skriftlig form og les det. Hadde du glemt noe fra eventyret?
- 8 Ta utgangspunkt i utdraget fra *Hobbiten* på side 179.
- Du er dragen Smaug, og mens du hviler i hula di med alle skattene dine, kan du lukte en inntrenger. Du vet med én gang at det må være den samme som gjorde innbrudd hos deg i går. Hvordan reagerer du? Skriv et kort referat av hva du tenker.
 - Beskriv personligheten til en drage som er motstanderen til helten i en fantastisk fortelling. Du kan la det være dragen Smaug eller dikte opp en helt ny.
 - c  Sammenlikn beskrivelsen av dragen med de tre adjektivene om Bilbo fra oppgave 6c. Hvordan ble de forskjellige? Diskuter med en medelev.

Fantastiske verdener

▼ *Hobbithullet slik det er framstilt i filmen fra 2012.*



En av forskjellene på eventyr og fantastiske fortellinger er at fantastiske fortellinger inneholder detaljerte skildringer av personer og steder. Vi pleier å dele fantastiske fortellinger inn i fire forskjellige verdens-typer for å vise hvilke typiske trekk som finnes i de fleste av dem.

En fremmed verden

Den første verdensstypen er en helt egen verden som ikke forholder seg til vår vanlige, normale virkelighet. En slik verden har vi i Tolkiens *Hobbiten*. I Midgard finnes det mennesker, trollmenn, alver, dverger, hobbiten, tusser, drager og andre monstre. Boka åpner slik:

I et hull i bakken bodde det en hobbit. Ikke et ekkelt, skittent, fuktig hull med en gjørmete lukt og hvor det krøp mark i veggene, heller ikke et tørt, nakent, sandete hull hvor det ikke fantes noe å sitte på eller å spise: det var et hobbithull, og det betyr hygge.

TENK OVER

Hva slags person tror du at hobbiten som bor i dette hullet, er?

Det hadde en trillende rund dør som et skipsvindu, grønnmalt, med et blankt gult messinghåndtak akkurat midt på. Døren åpnet seg inn mot en rørformet gang, som en tunnel: en svært hyggelig tunnel uten røyk, med panel på veggene og fliser og tepper på gulvene, utstyrt med polerte stoler og massevis av knagger for hatter og frakker – hobbiten likte godt å få besøk.

*Fra J.R.R. Tolkien: Hobbiten (1937)
Oversatt av Nils Ivar Agøy*

**En dobbeltverden**

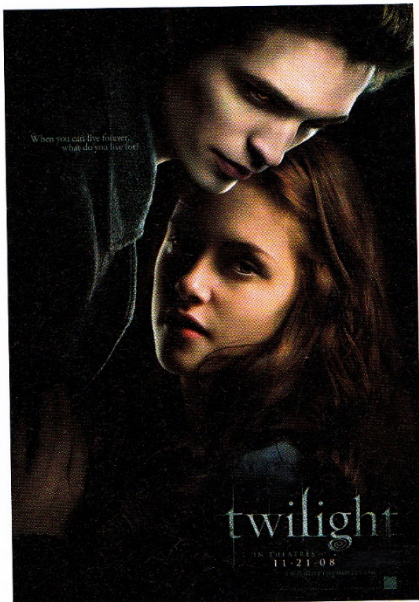
Den andre verdenstypen starter i vår kjente, normale virkelighet, men etter hvert beveger personene seg over i en ny fantastisk verden. Der hender det magiske ting som ikke kan skje i virkeligheten. Slike fortellinger har som oftest det vi kaller en magisk portal, for eksempel en dør, en mur eller en tunnel mellom verdenene. Helten kan bevege seg fra den ene verdenen til den andre og tilbake igjen. I *Løven, heksa og klesskapet* (1950) av C.S. Lewis havner de fire barna Peter, Susan, Edmund og Lucy i fantasilandet Narnia gjennom et magisk klesskap.

▲ Lucy er den som først går inn i klesskapet og oppdager at det er en portal der til et eget fantasiland, Narnia. Mens hun er der, står tiden stille i den normale virkeligheten.

Det unormale i det normale

I den tredje verdenstypen dukker det opp noe unormalt, som overnaturlige vesener og magiske gjenstander i vår normale virkelighet. Fortellinger om superhelter fra tegneserier og filmer som Supermann, Spiderman og Hulken er noen eksempler. Hvis du vil skrive en slik fortelling, er det viktig at det fremmede skaper frykt eller skrekk.

Twilight-sagaen, hvor jenta Bella innleder et forhold til vampyren Edward, er en fortelling om det unormale i det normale. Her møter vi både vampyrer og varulver, men det foregår i en ellers normal virkelighet. Indianeren Jacob avslører her for Bella hva slags vesener den mystiske Edward og familien hans egentlig er:



«Det er flere av dem nå, en ny jente og en ny gutt, men de andre er de samme. I oldefars tid kjente de allerede lederen, Carlisle. Han hadde vært her og dratt igjen før ditt folk i det hele tatt hadde slått seg ned her.» Han kjempet med et smil.

«Og hva er det?» spurte jeg til slutt. «Hva er de kalde?»

Han smilte dystert.

«Bloddrikkere,» svarte han med kjølig stemme. «Ditt folk kaller dem vampyrer.»

Fra Stephenie Meyer: *Evighetens kyss* (2005)

En tenkt framtidig verden

En fjerde verdenstype er når fortellingen foregår et sted i framtiden. Denne typen kjenner du sikkert under navnet *science fiction*. Når vi kaller det *science fiction*, er fortellingen gjerne preget av mye framtidsaktig teknologi.

I *Dødslekene* av Suzanne Collins finner vi en mørk framtidsverden der styresmaktene undertrykker folket. Folk får mat i bytte mot lodd til deltakelse i den tv-overførte konkurransen *Dødslekene*. Den fattige heltinnen Katniss blir trukket ut, men det er ikke en konkurranse hun ønsker å delta i:

Reglene for Dødslekene er enkle. Som straff for opprøret må hvert av distriktene sende én gutt og én jente, som blir kalt tributter, for å delta. De tjuefire tributtene blir sendt ut på en enorm utendørs arena som kan romme alt fra en glohet ørken til en frossen ødemark. I løpet av en periode på flere uker må deltakerne kjempe for livet. Den siste tributten som overlever, vinner.

Fra Suzanne Collins:
Dødslekene (2008)



F

Dataspill dreier seg også ofte om virtuelle interaktive fantasiverdener. Det vil si at du er med som spiller eller skaper av verdenen.

P**VERDENSTYPER I FANTASTISKE FORTELLINGER**

- En fremmed verden, som et helt eget fantasiland
- En dobbeltverden, som forbindes med en magisk portal
- Det unormale i det normale, med overnaturlige vesener og magiske ting i vår verden
- En tenkt framtidig verden, med teknologi i en mørk eller lys framtid

OPPGAVER

- 9 a Gi eksempler på at det er en helt fremmed verden vi møter i utdraget fra *Hobbiten*.
b Detaljerte skildringer er et trekk som skiller fantastiske fortellinger fra eventyr. Skriv om utdraget fra *Hobbiten* på side 185–186 slik at det passer til eventyrsjangeren.
c Synes du din eventyrversjon eller Tolkiens egen versjon er best å lese? Begrunn.
d Forestill deg en egen fremmed verden. Tenk deg en planet i en annen galakse som ikke er større enn månen, men hvor det bor vesener som kan minne om mennesker. Tegn et kart over hvordan din verden ser ut.
- 10 Skriv en liste over fantastiske fortellinger som inneholder en magisk portal. Bruk gjerne biblioteket til hjelp.
- 11 a Hvordan beskriver Jacob vampyrene i utdraget fra *Twilight*?
b Hvilke andre overnaturlige vesener kan du tenke deg som ser ut som normale mennesker i vår normale virkelighet?
c Hvis du kunne velge en magisk egenskap, hvilken ville du ønske deg? Begrunn.
d Fortell hva som skjedde da ... første gang oppdaget det overnaturlige vesenet ... på vei hjem fra skolen. Lag dine egne navn. Skriv en halv side.
- 12 a Blir framtiden beskrevet som mørk eller lys i utdraget fra *Dødslekene*? Forklar hvordan dette kommer fram.
b Det er år 4444. Hvordan ser det ut utenfor vinduet på nøyaktig samme plass som du befinner deg akkurat nå? Hvem er der, og hva er folk opptatt av? Skriv en kort tekst.
- 13 a  Diskuter med en medelev hvilken verdenstype som passer best hvis målet er å lage en skummel fortelling.
b Velg den verdenstypen du helst vil at din fantastiske fortelling skal foregå i. Beskriv den og begrunn hvorfor du velger akkurat den.
c Skriv en halv side om hvem som bor i den verdenen du valgte. Hva driver de med, og hva slags problemer har de? Er det noen som er onde og andre som er gode? Skjer det noe magisk der? Hva er likt med vår normale verden?

F

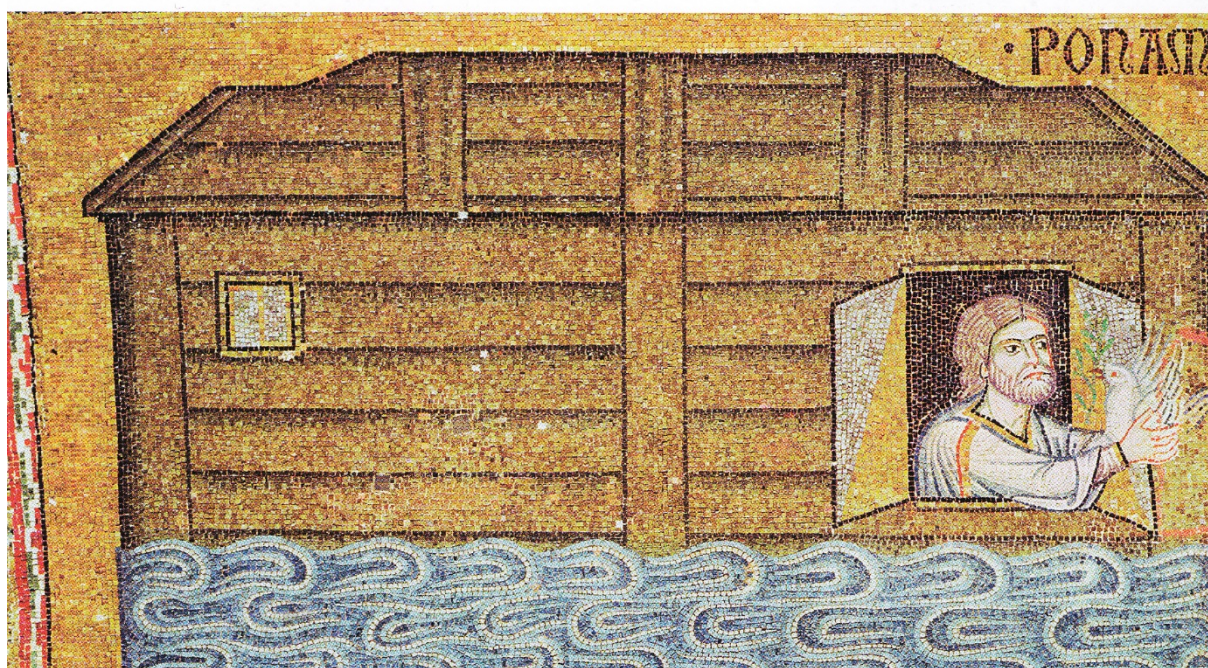
Mytene handler om:

- Hvordan verden ble til
- Hvordan verden skal gå under
- Hvordan verden er satt sammen, og hva det betyr
- Kampen mellom det gode og det onde
- Liv og død, dødens mysterium og menneskers jakt på u dødelighet

Fantastiske fortellinger og myter

En viktig inspirasjonskilde for mange som skriver fantastiske fortellinger, er myter som ble til for lenge siden. Det er mange måter å forstå myter på. I dagligtalen bruker vi gjerne ordet *myte* om noe som ikke er sant. «Det er bare en myte», har du kanskje hørt noen si om en utbredt oppfatning som ikke er sann, for eksempel at vi får firkantede øyne av å stirre for mye på tv. Noen ser på myter som gamle forklaringer på hvordan verden fungerer, mens andre mener at myter handler om *hvorfor* noe er viktig for oss, og at alle kulturer har slike «mytiske» forestillinger, også vi i vår egen samtid. Generelt kan vi si at myter handler om hvordan mennesker forstår verden og sin egen plass i den.

Ordet *myte* brukes også om gamle fortellinger om guder og makter og om hvordan tilværelsen begynner og slutter, og det er denne betydningen av myter vi skal konsentrere oss om her.



▲ En syndflod, altså en stor oversvømmelse, finner vi i myter over hele verden. I mosaikken ovenfor ser vi Noah i syndfloden. Mosaikken er fra Markuskirken i Venezia. Noen slike myter kan også beskrive og forklare hvordan verden skal gå under.

Som med de fantastiske fortellingene inneholder også slike gamle myter magiske hendelser. En av grunnene til at vi likevel skiller mellom gamle myter og fantastiske fortellinger, er at disse mytene er eller har vært viktige fortellinger innenfor en religion. Vi kjenner slike gamle myter fra hele verden, og ofte har de store likhetstrekk. Du har kanskje hørt om syndfloden og Noahs ark fra Bibelen? I myten om Gilgamesj, som ble skrevet for om lag 2600 år siden i oldtidens Midtøsten, får vi også høre Utnapisjtim fortelle om en stor stormflod. Noen har ment at det er Bibelen som har lånt historien fra *Gilgamesj*-fortellingen. Sammenlikn selv!

Utnapisjtim (...)

*Den syvende dag var skipet ferdig.
Mitt gull og sølv og alt mitt gods
Lastet jeg i det,
Og alt jeg eide med livet i seg.
Hele min slekt lot jeg gå om bord,
Og markens dyr, de tamme og de ville.
Mine håndverkere tok jeg også med.
Slik hadde Sjamasj varslet om fristen:
«Når han som sprer mørket over jorden
En aften sender voldsomt regn,
Gå da om bord og steng din luke!»*

*Fra Gilgamesj
(norsk oversettelse fra 1996)*

*I Første Mosebok får vi høre om en liknende episode:
Og etter sju dager skjedde det. Da kom vannet fra
storflommen over jorden. I det året Noah fylte 600 år,
den syttende dagen i den andre måneden, brøt alle
kilder i det store dypet fram, og himmelens sluser
åpnet seg. Og det regnet over jorden i førti dager og
førti netter. Nettopp på denne dagen gikk Noah og
sønnene hans, Sem, Ham og Jafet, inn i arken
sammen med Noahs kone og de tre svigerdøtrene
hans, både de og alle slags ville dyr, alle slags fe, alle
slags kryp som det kryr av på jorden, og alle slags
fugler, alt som har vinger å fly med. De kom inn til
Noah i arken, to og to av alt som er av kjøtt og blod,
alt som har livsånd i seg. De som kom, hann og hunn
av alt som er av kjøtt og blod, gikk inn slik Gud hadde
pålagt Noah. Og Herren lukket igjen etter ham.*

*Fra Første Mosebok,
7. kap. 10–16*

TENK OVER

Synes du mytene likner hverandre? Hva kan være grunnen til at to fortellinger som er skrevet ned med over 1000 års mellomrom, kan likne så mye på hverandre?

Gilgamesj er det eldste diktverket vi har i verden. Vi kjenner *Gilgamesj*-myten fordi flere små myter som hadde eksistert muntlig, for ca. 2600 år siden ble samlet til en lengre fortelling. Vi vet ikke hvem som gjorde det. Mytene vi har fra eldre historie her i landet, er ikke så gamle. Den eldste skriftlige kilden vi har av disse, er fra omkring 1270, men da hadde de levd på folkemunne i flere hundre år.

P

**TIPS TIL
FANTASTISKE
FORTELLINGER**

- La fortellingen din handle om noe liknende som det mytene handler om.
- Bruk en eller flere av personene, men bytt ut tid, sted og handling.
- Bruk samme navn på din verden, men gjør innholdet til ditt eget.

► Fenrisulven var et uhyre i ulveskikkelse i norrøn mytologi. I Ragnarok, verdens undergang, skal Fenrisulven komme løs og sluke Odin i slaget. Bildestein fra Isle of Man, ca. år 1000.

Norrøne myter i fantastiske fortellinger

J.R.R. Tolkien har latt seg inspirere av blant annet mytene vi har fra norrøn tid i Norge. Navnet han brukte på verdenen som hovedpersonene i *Hobbiten* bor i, er akkurat det samme som navnet på en av verdenene i norrøn mytologi, nemlig Midgard. Før år 1000 i Norden trodde folk på Odin, Tor og de andre gudene. De hadde fortellinger som forklarte både hvordan verden ble til, og hvordan den skulle ende. Det var én verden for gudene, Åsgard, én for menneskene, Midgard, og et dødsrike, Nivlheim og Helheim. I de norrøne mytene finner vi også historier om blant annet alver, dverger, kjemper og drager.

La du merke til navnene på dvergene vi møtte i det første utdraget fra *Hobbiten*? Navnene Bifur, Bombur, Bofur, Thorin, Fili og Kili har Tolkien lånt fra det norrøne mytediktet «Voluspå». I dette diktet får vi vite mye om norrøn tro. Volva, en spåkvinne, er den som snakker i diktet, og hun vet alt om både verdens skapelse og undergang. Hun nevner dverger som heter Bivor, Bombur, Båvor, Torin, File og Kile. Nesten helt like navn som i *Hobbiten*, altså! Gandalf, som i *Hobbiten* er en trollmann, er en dverg i «Voluspå», så her har Tolkien lånt navnet og diktet resten selv.

**OPPGAVER****Klar for en utfordring?**

- 14 Hva kan være grunnen til at mytene er eller en gang har vært viktige fortellinger i en religion?
- 15 Blant folkeeventyrene og blant mytene kan vi finne mange likheter på tvers av landegrenser. Hva tror du er grunnen til det?
- 16 Hvilke norrøne guder kan du navnet på?
- 17 Gresk mytologi er full av fantasisvesener. Finn ut hva kentaur, sirene, harpyer, Pegasos og sfinks er for slags vesener.
- 18 Ta for deg kartet over den verdenen du lagde i oppgave 9 d. Hvordan ble denne verdenen til? Skriv en halv side.

192 | Kapittel 10 Fantastiske fortellinger

P

SLIK SKRIVER DU EN FANTASTISK FORTELLING

- Tenk igjennom dette før du begynner å skrive:
 - Det du lærte i skrivekurset om fortelling, gjelder også her.
 - En fantastisk fortelling er også en *fortelling*.
- Hva vil du få fram i fortellingen?
 - Har du en underholdende historie å fortelle?
 - Eller har du en underholdende historie i tillegg til et alvorligere budskap som du vil få fram?
- Hvilke eventyrtrekk vil du bruke i din fantastiske fortelling?
- Hvilke trekk vil du bruke som skiller fantastiske fortellinger fra eventyr?
- Hvilken verdenstype vil du bruke i din fantastiske fortelling?
- Vil du la deg inspirere av innholdet i myter når du skriver en fantastisk fortelling:
- Dersom du ikke allerede har begynt å skrive stikkord, skriv i vei for å få en idé eller to ned på papiret.
- Skriv førsteutkastet.
- Finn en spennende tittel som får leseren interessert i å lese teksten din.
- Gå sammen med en skrivevenn og les fortellingene for hverandre. Skriv ned hvilke punkter fra vurderingsskjemaet som den fantastiske fortellingen følger, og skriv kommentarer som skrivevennen din kan bruke for å forbedre teksten sin når andreutkastet skal skrives.
- Skriv om den fantastiske fortellingen din etter responsen du fikk fra skrivevennen din.

V

VURDERINGSSKJEMA

Sjekkliste	JA	NEI	Kommentar
Tittelen vekker interesse og sier noe om innholdet			
Innledningen er spennende og gir lyst til å lese videre			
Fortelleren er den samme hele veien			
Fortellingen inneholder:			
Magiske personer og hendelser			
En av verdenstypene			
Trekk fra myter og eventyr			
Skildring (av personer, ting eller steder)			
Fortellingen har en tydelig innledning			
Fortellingen har en spenningstopp			
Avslutningen virker naturlig			
God rettskriving			
God tegnsetting			

I mål?

- | | |
|--|--|
| • Forklar til en venn hva som er forskjellen på et eventyr og en fantastisk fortelling. | • en intens kjærlighetshistorie |
| • Både myter, eventyr og fantastiske fortellinger handler ofte om det gode mot det onde. Hva tror du er grunnen til at dette har vært et populært tema så lenge? | • krig og urettferdighet |
| • Hvilke råd vil du gi til en som skal skrive en fantastisk fortelling? | • jakten på en mystisk skatt |
| • Hva tenker du på når du hører ordet myte? | • spådommen om de tre brødrene |
| | • kampen mot den onde herskeren |
| Skriv en fantastisk fortelling | • Storebror ser deg |
| • Følg plakaten på side 192 og skriv en fantastisk fortelling hvor du lar deg inspirere av ett eller flere av disse punktene: | • den utvalgte jenta som skal redde verden |
| | • en ganske uvanlig og spesiell skole |
| | • de tolv spådommene |
| | • vampyrjegeren |
| | • fattigdom |
| | • maktmisbruk og undertrykkelse |
| | • den skjulte verdenen bak fjellet |
| | • udødelighetens bakside |

T

INN I TEKSTENE

- Myten «I begynnelsen» fra Bibelen, side 336
- Myten «Voluspå», side 336
- Legenden «Da bokfinken fikk farger», side 338
- Myten «Eros og Psyke», side 339
- Sagaen «Olav Tryggvasons styrke og dyktighet» av Snorre Sturlason, side 343
- Sagaen «Byggingen av Ormen Lange» av Snorre Sturlason, side 345
- Eventyret «Solskjenken», side 346
- Eventyret «Prinsessen som ingen kunne målbinde», side 349
- Eventyret «Vesle Rødhette», side 353
- Eventyret «Den lille piken med svovelstikkene» av H.C. Andersen, side 357
- *Løven, hekse og klesskapet* av C.S. Lewis, side 359
- *La den rette komme inn* av John Ajvide Lindqvist, side 364
- «Varsler skremmer ikke» av Shaun Tan, side 369
- «Utflukten» av Shaun Tan, side 371
- *Åndejegerne. Bok 1* av Magne Hovden, side 374

PÅ NETT

På elevnettstedet finner du følgende ressurser til dette kapitlet:

- Læringsplakatene
- Vurderingsskjemaer
- Kapittelquiz
- Digitale oppgaver

www.lokus.no/direkte/fabel/

LOKUS