

Harald Rosenløw Eegs
Stjernetrekker og Vrengt

Dystopiske ungdomsromaner og intertekstuelle framtidsfabler

Margaretha Krug Aase

Veileder

Kaj Berseth Nilsen

Masteroppgaven er gjennomført som ledd i utdanningen ved Universitetet i Agder og er godkjent som del av denne utdanningen. Denne godkjenningen innebærer ikke at universitetet innestår for de metoder som er anvendt og de konklusjoner som er trukket.

Future generations will ask how it happened:
How did the world get swallowed up so quickly?
It was because we had our eyes closed, even
when we could see.

Bill Mason,
The Day of the Triffids, (BBC, 2009)

Først og fremst:

Åse, Kim Ronny, Kamilla og Erik. Takk.

Denne avhandlingen hadde aldri sett dagens lys hadde det ikke vært for dere. Til tider var jeg redd for at jeg ikke skulle gjøre det heller. Dere er bærebjelkene mine.

Stor takk til veilederen min Kaj, til tross for at han har gjort meg hakket mer paranoid enn det jeg allerede var. Hvis ikke jeg hadde avsluttet dette samarbeidet i tide, hadde jeg sannsynligvis måttet gå med en hjelm laget av aluminiumsfolie og to ekstra antenner på hodet for å avverge eventuelle katastrofer, masseovervåkning og/eller invasjon fra rommet.

Det har vært en fornøyelse å ha deg som veileder.

Steinar, jeg har ikke glemt deg. Drømmeland neste.

- Margaretha.

INNHALDSFORTEGNELSE

<IntrOdukkjOn> LITTERATURVALG & INNFALLSVINKEL	s.1
<frømgøngkmat> TILNÆRMING & METODE	s.2
<prøkkøntøkjOn> FORFATTER & HANDLINGSREFERAT	s.5
<fOrbøhOId> BEGREPER OG MODIFISERINGER	s.7
<tXt_aNalyk> UTVIDET TEKSTBEGREP	s.8
<kjøngerutvkkling> MODERNISERING	s.9
<kjøngerutvkkling> UTOPIA +/- DYSTOPIA	s.9
<kjøngRutvkkling> USTOPIA	s.11
<kjøngRdøflnkjøOn> SJANGER = ET UMULIG PROSJEKT?	s.12
<tXtp14kkørlng> SJANGER VS. FORMELLITTERATUR	s.12
<kjøngRtrøkk> MOTIV: DET GYLNE BUR	s.14
<tXtOppByggng> KONSTRUKSJON OG RAMMEVERK	s.15
<kjøttng> MILJØ & PERSPEKTIV	s.16
<vrøngT> GEOGRAFI, MILJØ & SPRÅK	s.17
<kjørnøtrøkkR> REALITETSKOMPOSISJON, STRUKTUR & SPRÅK	s.19
<Tmøtlkk> FAKE IS THE NEW REAL	s.22
<vLrkømlølr> STILISERTE FIGURER & SPEILING	s.24
<Tmøtlkk> ET SPØRSMÅL OM VERDI	s.24
<prøkkønkllørlngR> SORRY, SORRY...	s.25
<prøkkønkllørlngR> STELLA, LILLE STJERNE, KOM HJEM!	s.26
<prøkkønkllørlngR> ALBIN & ALBIN	s.27
<prøkkønkllørlngR> MOTIV: FADEREN & SØNNEN	s.28
<fOrtLrtøknkk> UNDERLIGGJØRING	s.30

<fOrt311Rt3kn1kk> DESAUTOMATISERING	s. 31
<fOrt311Rt3kn1kk> KONTRAKTSBRUDD	s. 33
<fOrt311Rt3kn1kk> FANGET I SPRÅKETS FENGSEL	s. 35
<#prÅkprOp@g@nd@> FRA FIKSJON TIL FAKTA	s. 36
<#j@ngRkj3nn3Tgn> MEMER	s. 37
<#j@ng3rutv1k11ng> DYSTOPISK DEKADANSE	s. 38
<#j@ngRkjNeTgn> VIRKELIGHETSPROBLEMATIKK	s. 43
<#1mul@crum-m0tlv> THE MATRIX VS. STJERNETREKKER	s. 44
<#1mul@crum-m0tlv> UHYGGELIG VIRKELIGHETSFORVIRRING	s. 46
<#1mul@crum-m0tlv> REPLIKANTER VS JONATAN&CO I VRENGT	s. 48
<#1mul@crum-m0tlv> «MEN STØRST BLANT DEM ER KJÆRLIGHETEN»	s. 50
<#1mul@crum-m0tlv> «d minner om love, justIN, . . . »	s. 52
<v1rk311gh3t#pr0bl3m4t1kk> WELCOME TO THE DESERT OF...»	s. 53
<v1rk311gh3t#pr0bl3m4t1kk> I ET SPEIL, I EN GÅTE	s. 56
<Tm@t1kk> DØDELIG DEHUMANISERING	s. 57
<#j@ngRutv1k11ng> BLOCKBUSTERS & BESTSELGERE	s. 60
<#j@ng3rutv1k11ng> (POST)APOKALYPSE NÅ!	s. 62
<#tj3rn3tr3kkR&Vr3ngt> LILLEPUTTDYSTOPIER	s. 65
<m0tlv> FILTER	s. 69
<m0tlv> FILTRE I HARALD ROSENLØW EEGS VERDEN	s. 70
<f11t3rfunk#j0n> SIKKERHETSFILTER	s. 71
<f11t3rfunk#j0n> DOBBELTTENKNING	s. 72
<f11t3rfunk#j0n> VIRKELIGHETSFILTER	s. 73
<f1t3rfunk#s0n> SUBSTITUTT 4 KAMPEN 4 TILVÆRELSEN	s. 75
<#j@ngRkjN3t3gn> DET STORE VALGET	s. 77

<t3m@t1kk> AUTENTISITETSLENGSEL I EN ABSTRAKT TILVÆRELSE	s.82
<dy#t0p1#k #amt1d#t3nd3n#> HØYKULTURELT BARBARI	s.84
<dy#t0p1#k #amt1d#t3nd3n#> MEDIERT VIRKELIGHETSFØRSTÅELSE	s.84
<#j@ngRtr3kk> IDENTITETSDANNELSE, SPEIL & «DEN ANDRE»	s.86
<dy#t0p1#k #amt1d#t3nd3n#> MEDIERT DRAMATISERING	s.88
<dy#t0p1#k #@mfunn#k0n#3kv3n#> SYSTEMATISERT FORFALL	s.90
<dy#t0p1#k #@mfunn#k0n#3kv3n#> VIRKELIGHETSSJØKK	s.91
<Tm@t1kk> ROMANTIKKENS DRØM OM GRØNNE SKOGER	s.92
<dy#t0p1#k #@mfunn#k0n#3kv3n#> HERMETISERT EKSISTENS	s.93
<dy#t0p1#k #@mfunn#k0n#3kv3n#> INHUMANE VERDIGRUNNLAG	s.97
<#j@ngRtr3kk> SAMFUNNSKRITISKE SPØRSMÅL & . . . SVAR	s.99
<dy#t0p1#k #j@ng3rutv1k11ng> SKREKK VS REDSEL	s.100
<wr@p-up> REPEAT, REWIND, RE-CAP	s.102
ETTERORD	s.111
LITTERATURLISTE	s.112
VERK DET ER REFERERT TIL	s.116
SAMMENDRAG	s.119

<Intrøduksjon> LITTERATURVALG & INNFALLSVINKEL

Jeg kan ikke huske mitt første møte med Harald Rosenløw Eeg. Men jeg kan huske at opplevelsen jeg satt igjen med etter hver gang jeg tilfeldigvis leste en av bøkene hans var den samme. Den særegne melodien i språket og de uvante bildene han brukte når han beskrev det vanskelige, vonde og vakre i det å være menneske. Historiene gåtefulle – glassklare og skjøre utvendig; diamantharde og tidvis tåkete, drømmeaktige innvendig.

Andre leste Jostein Gaarder.

Jeg ville heller ha skyggene hos Harald Rosenløw Eeg. Det særegne hos ham, det underlige, det poetiske i skildringene av vanskelige identitetskriser hos jeg-fortellerne som så ofte leder an i fortellingene hans.

Men kanskje var det som tiltrakk meg aller, aller mest det udefinerbare: det lille, urovekkende glimtet av noe annet, noe ukjent, noe urovekkende som ligger like i ytterkanten av synsfeltet. Det som kun er synlig i det øyeblikket man kikker vekk.

Denne avhandlingen tar for seg to av Rosenløw Eeg romaner: de dystopiske framtidssablene *Stjernetrekker* og *Vrengt*. Disse to bøkene havner i kategorien «ungdomslitteratur», men innholdsmessig og tematisk sett kunne de like gjerne egnet seg for et langt mer voksent publikum. Den moderne romanen krysser i bøker som disse over i både dystopisk science fiction og samfunnskritikk, og arbeidet med disse tekstene baserer seg derfor på sammenligninger med andre, lignende verk, utstrakt bruk av intertekstuelle referanser og en rekke henvisninger til relevante sub- og populærkulturelle fenomener. Den er skrevet i en lettfattelig form og språk som gjenspeiler motivene og tematikken i drøftingen. Teksten har derfor tydelige innslag av anglisering, *chattespråk*, intertekstuelle ordspill og dataterminologi.

Avhandlingen låner en tidvis klisjépreget sjargong fra romanen *Vrengt* – kjøpesentersjefen Mr. Malls språkekivalent til billige plastjuletrær og «taco-tv»-underholdning. Overskiftene i avhandlingen digitaliseres ved hjelp av en særegen formatering; en gjenspeiling av chattelogg-kapitlene i boken *Stjernetrekker*. Å dekode undertitlene i denne teksten forutsetter derfor en viss kjennskap til internettsjargongen *chatspeak*, hvor bokstaver byttes ut med tall og forkortelser. Et saklig, nøkternt språk blir bokstavelig talt forvrengt til «Et ̣ubkultuṛlt f̣ṇṃṇ», og det klassiske vitenskapelige språket som vanligvis kjennetegner denne typen mastergradsavhandling er derfor tonet ned.

Det finnes uendelig mange innfallsvinkler til disse to bøkene, og jeg har gjennom hele skriveprosessen måttet velge enten den ene eller den andre retningen når jeg har kommet til et veikryss hvor stien deler seg og forgreiner seg ut i vidt forskjellig terreng. Jeg har ofte nølt ved veiskillet, usikker på om jeg kan fortsette på begge veiene eller om jeg må holde meg bare til én, og for hvert valg jeg har tatt, oppdager jeg at veien jeg har begitt meg inn på, deler seg i en rekke nye veier rett rundt neste sving. Noen aspekter har jeg derfor måttet se nesten helt bort fra, som for eksempel dypdykk ned i det mytologiske, religiøse og arketyperiske persongalleriet som kjennetegner så mange av Harald Rosenløw Eegs tekster. Andre veivalg jeg med tungt hjerte har måttet velge vekk, er en mer detaljert dybdelesning av Rosenløw Eegs utstrakte bruk av symbolikk, mytiske allusjonene og allegorier.

Jeg har derfor valgt å ta de to bøkene med meg ut på reisen langs den veien som heter *sjanger*, med alle dens opptråkka og overgrodde stier, holdt meg langs dystopimyra og tatt noen snarveier inn på noen av de få, men nødvendige, skogstråkkene som forgreiner seg ut fra dem.

Valgene jeg har måttet ta har derfor på ingen måte vært fordi jeg har for lite – eller ingenting – å si om alt det som jeg ikke har kunnet ta med, men tvert imot at jeg har hatt så altfor, altfor mye.

<fr̥m̥g̥ng̥m̥t̥> TILNÆRMING & METODE

Stjernetrekker og *Vrengt* plasseres vanligvis i kategorien «dystopisk fremtidsfabel», noe som vil si at historien settes til en tenkt fremtid – eller et parallellunivers – hvor samfunnet og kulturen har forvitret til å bli en menneskefiendtlig og dyster skyggeside av et idealsamfunn – en utopi. Hovedfokuset i denne avhandlingen er å plassere disse to ungdomsbøkene i en litterær tradisjon, først og fremst i den internasjonale dystopiske sjangeren, men også i norsk samtidslitteratur. Det gir en rekke ulike motiver, mønstre og tema å forholde seg til, som alle har det til felles at de faller inn under kategorien *den moderne dystopi* og dens ulike sjangerfusjoner som har dukket opp de siste tiårene. Dette gir et mylder av spennende avarter og hybrider under denne dystre sjangerparaplyen: varianter som postapokalypser, adaptasjoner og kryssninger mellom forskjellige medier som spenner over et helt spekter av TV-serier, manga, tegneserier og film. Den moderne dystopien følger også bestemte mønstre, såkalte formler, som gir fortellinger en unik psykologisk funksjon i menneskesinnet – en mulighet for eskapisme inn i ulike typer fantasier, for eksempel. Dette kalles formellitteratur; en type kategorisering av grunnleggende handlingsmønstre og historiestrukturer som går igjen

på tvers av sjangre og fortellingstyper. Dystopiske fremtidsfabler havner derfor i en særstilling i tekstuniverset, som gir to ulike innfallsvinkler å betrakte diskursene på: fra et sjangerståsted og fra et formellitterært utgangspunkt.

Metoden som brukes for å utføre de kvalitative analysene i denne avhandlingen er hovedsakelig basert på en *forsterkningsteknikk*. Ved å trekke ut for eksempel spesiell tematikk eller motiver fra primærlitteraturen, drøftes de valgte momentene i lys av lignende eksempler fra andre verk – de samme teknikken eventyrforskeren Marie-Louise von Franz kaller *amplification*. (Franz, 1986, s. 45).

Det aktuelle fenomenet, området eller emnet fra romanene underbygges med andre ord gjennom å vise til forskjellige versjoner av samme grunnprinsipp i ulik form og utførelse på tvers av fortellermåter og medier.

I stedet for å ta en statisk tilnærming til stoffet som konsekvent beveger seg fra motiv til tematikk eller tematikk til motiv, vektlegges heller en dynamisk tilnærming til de ulike elementene som bestemmer ungdomsromanene *Stjernetrekkers* og *Vrengts* plasseringer i den dystopiske samtidslitterære diskurstradisjonen. Bevegelsen foregår derfor langs flytende linjer og paralleller som både kan begynne tematisk for så å forgrene seg ut i forskjellige motiver, eller den kan følge motivmessige likheter som leder til en spesiell tematikk. For eksempel faller det mye mer naturlig å behandle postapokalypser som motivbasert sjangertrekk enn som et tematisk et, fordi postapokalypsene i seg selv defineres ut fra typiske motivmessige kriterier. Virkelighetsproblematikken og spørsmålet «hvordan skiller man mellom det som er ekte og virkelig på den ene siden og det som er kunstig og falskt på den andre siden?», er på sin side et overordnet tematisk spørsmål som deretter slår ut i ulike motiver. Disse motivene kan for eksempel være kunstig intelligens, *the ghost in the machine*, *simulacrum*-motivet, androider og *virtual reality*, genspleising eller kirurgisk kroppsretusjering for å oppnå et kunstig skjønnhetsideal. Det samme er tilfellet med det samfunnskritiske aspektet av dystopisjangeren, som gir utslag i ulike motiver som alle tar utgangspunkt i faktiske etiske og moralske gråsoner; illevarslende tendenser i dagens samfunn og de reelle truslene mot vår menneskelige eksistens som vi allerede står overfor i dag. Dette kan være overbefolkning, manglende etiske og moralske føringer for kontroversielle områder innenfor genmanipulasjon, biologisk krigføring, masseødeleggelsesvåpen, pandemier og ikke minst tap av biologisk mangfold, naturkatastrofer og global oppvarming. Overordnet alle disse nevnte aspektene er spørsmålet om menneskeverd, fraværet av medmenneskelighet og de etiske og moralske konsekvensene av et høyteknologisk forbrukersamfunn med dets produktivitetsfokus og perfektjonsideal.

Fokuset beveger seg derfor langs flere akser som gir en flerdimensjonal tilnærming til Rosenløw Eegs to romaner og sjangeren de hører hjemme i. På horisontalt eller synkront nivå et estetisk, intertekstuell sammenligningsplan mellom samtidstekster. På vertikalt eller diakront plan gjennom tid, sjangertradisjon og -utvikling i tillegg til et utstrekingsplan som brer seg over, og ut i, de ulike mediene. Disse dimensjonene befinner seg så innenfor andre dimensjoner: for eksempel den sosiale dimensjon, den psykologiske dimensjon, den tematiske dimensjon og den motivbaserte dimensjon.

Dette skaper en flerdimensjonal tesseract å betrakte romanene gjennom: en multimedial, sjangerdefinert og tekstbasert geometrisk figur. Selve analysen består dermed i å forsøke å kalkulere og granske de to romanenes koordinater i denne hyperkuben.

Denne fremgangsmåten er valgt fordi de ulike elementene opptrer i varierende grad og ulik form i bøkene, noe som gjør et mangefasettert kaleidoskop mer hensiktsmessig å bruke enn et rent forstørrelsesglass å undersøke dem gjennom. Til tross for at de to romanene til tider er svært ulike, er de fremdeles innenfor samme samfunnskritiske, tematiske og filosofiske felt: Hvordan kan vi avgjøre hva som er verdifullt, autentisk og etisk forsvarlig i den menneskelige eksistens? Hva skjer når samfunns- og kulturutviklingen fører til kynisme, hedonisme og fravær av medmenneskelighet?

Disse spørsmålene fortsetter langs to ulike hovedgrener i romanene som begge er like relevante for den virkeligheten vi *selv* lever i nå: På den ene siden konsumsamfunnets kjøp- og-kast-mentalitet i en forbrukerkultur hvor mennesker og miljø er redusert til handelsvarer. På den andre siden en rasende teknologisk og vitenskapelig utvikling som ikke er basert på en human verdigrunnlag og medmenneskelig grunnetikk, men på effektivisering og digitalisering. Begge veiene leder til undergang for mennesket: de blir avstumpede, isolerte, virkelighetsfjerne, og reduserte til objekter i stedet for subjekter med egenverdi.

Disse temaene er typiske utgangspunkt for den dystopiske litteraturens samfunnskritiske side. I *Vrengt* skildres et tenkt utfall av hva som kan skje hvis man fortsetter å utvikle samfunnet basert på et kynisk menneskesyn hvor kunstige kriterier måler menneskeverdien. I *Stjernetrekker* ser man konsekvensene av et digitalt kommunikasjonssamfunn, hvor effektivitet og optimalisering av det perfekte digitale mennesket er hovedfokuset i kulturen. Dette leder til en realitetsfjernhet med påfølgende virkelighetshunger. Disse følger en isolert tilværelse i en *virtual reality*-verden der ekte fysiske relasjoner mellom mennesker er mangelvare. Det samme gjør den objektfokuserte verdenen i *Vrengt*. Tematikken åpner for fiktive scenarier hvor tendenser i vårt eget samfunn kan åpne for en skjønnlitterær drøfting av oss selv og vårt eget samfunn. Har vi fjernet oss så

langt fra vår naturlige tilstand at selv realiteten vi lever i, har gått fra å være relasjonsbasert og ekte til å bli fremmedgjort og virtuell? Hva skjer med mennesket, solidariteten og fellesskapet?

Felles for de to fiktive verdenene i Rosenløw Eegs romaner er at virkeligheten siles og farges gjennom kunstige filtre: medierte, digitale, teknologiske og kapitalistiske. I bøkene ender de i likegyldighet og en kollektiv følelse av avmakt og lede.

Sekundærlitteraturen er derfor sammensatt og vidtfavnende. Den skjønnlitterære sekundærlitteraturen er hovedsakelig hentet fra nyere dystopisk litteratur fra mellomkrigstiden til i dag: dystopiske samtidskter fra norsk og internasjonalt farvann i alle medier. Den teoretiske sekundærlitteraturen er hentet fra flere felt med ulike begrepsapparater, blant annet sosiologi, litteratur- og språketeori, psykoanalyse, filosofi og vitenskapsteori. Herunder finner man navn som for eksempel sosiolog og filosof Jean Baudrillard, formellitteraturens John Cawelti, litteraturteoretiker og -viter Alexandra Aldrigde, Svein Slettan om norsk ungdomslitteraturteori, den amerikanske science fiction-forfatteren Margaret Atwood om dystopisk science fiction og sjangerdefinisjon, Anne Farsethås om tendensutvikling i norsk samtidslitteratur og – blant flere andre – Humberto Maturana, Jean-Jacques Rosseau og Sigmund Freud.

<pr33nt@kj0n> FORFATTER & HANDLINGSREFERAT

Det finnes få norske samtidsforfattere som skriver så vakkert, ekte og underlig treffende som Harald Rosenløw Eeg. Språklig sett er han unik i sine skildringer av omverdenen og den intense nærheten til personenes indre følelsesliv. Diskursmessig sett er fortellingene hans som regel tilsynelatende enkle: innsnevrede i form og motiv, nesten naive i sin tematikk, utflytende i billedlig symbolikk og samtidig sammenvevde med hans eget og andres intertekstuelle univers. Om bøkene virker simple og unnselige på grunn av et begrenset persongalleri og en tilsynelatende enkel tematikk – gjerne utgitt med beskjedent sidetall og i nøkternt format – så er de under overflaten langt fra lettbeint og intetsigende ungdomslitteratur.

Rosenløw Eegs verk er som små, dype innsjøer i fremmed skog sammenlignet med store designersvømmebasseng og veltrimmede forstadsplener; de sistnevnte ofte grunne og gjennomsiktede klisjéer for å passe til en antatt like grunn forbrukergruppe – en lesergruppe som mange litterære *besserwissere* gjerne ser på som umoden og underholdningssøkende ungdom som ikke har noe bedre å gjøre enn å lese en romantisk bok om verdens undergang.

Rosenløw Eegs bøker, derimot, er dype og ubestemmelige – vannet uklart og bunnen usynlig – tilslørt av lag på lag med mørkt mudder. Man ser aldri ut til å nå bunnen når man hopper ut i Rosenløws Eegs ungdomsromaner, fordi det som ser ut som grunnfjell når man står på kanten og ser ned, viser seg å være sigebunn uten kontur og fast form.

Vrengt og *Stjernetrekker* er ingen unntak. De spiller, som så mange andre av hans ungdomsromaner, på et enkelt persongalleri og velkjent, innarbeidet tematikk, alt fortalt over relativt få sider: *Stjernetrekker* på 172 sider med et persongalleri på 10 navngitte personer, *Vrengt* på 182 sider med et persongalleri på 8 personer i tillegg til noen navnløse statister: Sentervakter, kjøpmenn og shoppere. Begge bøkene kom ut like rundt millenniumsskiftet; *Vrengt* i 1997 og *Stjernetrekker* i 2002.

Handlingen i *Vrengt* er satt til en forurenset verden preget av en forbruksbasert kjøp- og-kast-mentalitet. Den har fire hovedpersoner: alle ungdommer oppvokst i ei discokule som henger fra taket på et kjøpesenter. De fire er kunstig skapte prøverørsbarn fra «Frøfabrikken», en forretning på Senteret hvor man kan handle spedbarn. De tre guttene Jonatan, Albin, Seiko og jenta Sorry, har av ulike grunner blitt levert tilbake til produsenten av kjøperne fordi barna – i samsvar med kjøpsloven – var imperfekte og derfor verdiløse returvarer. En av de ansatte på Frøbutikken får medynk med de små ungene og gjemmer dem i den store discokula som henger fra taket i kjøpesenteret. Der har de bodd siden da, og holder seg skjult for alt og alle på senteret, bortsett fra Me – kvinnen som fant dem, jenta Trash og en surrete gammel mann som vandrer målløst rundt i senteret og snakker vås.

Stjernetrekker handler om hovedpersonen Stella, som faller om i klasserommet fordi hun har utviklet *communication overload*. Dette er en tilstand som fortrinnsvis rammer barn og unge, og den er et resultat av en impulsoppheting i hjernen; «en bristende demning av kjemiske impulser» (Eeg, 2002, s.57) fordi barna blir fysisk utstyrt med digitale komponenter for å optimalisere dem til et kunstig, virtuelt liv *online*. I komatilstanden krysser Stella, som kaller seg *little_stAre* på nett, over til en drømmeverden, som heretter omtales som *mellomverdenen*; et sted hvor hun ikke har tilgang verken til nettet og *online*-kjæresten justIN eller har noen form for forbindelse med moren sin i den virkelige verden. Her møter hun sin avdøde bestefar, og må kjempe seg tilbake til den virkelige verden hvor justIN og moren venter på henne ved sykehussengen. Sykehuspersonalet planlegger å skru av respiratoren på soljevndøgn klokken 00:00. Hvis hun bestemmer seg for å leve, må hun finne en måte å komme seg hjem igjen på før det skjer.

Vrengt og *Stjernetrekker* befinner seg sjangermessig sett i utkanten av dystopiens harde kjerne. Med andre ord vil hovedområdet i denne avhandlingen befinne seg innenfor

grensene av den dystopiske science fiction-sjangeren, en sjanger som ved første øyekast ser ut til å være temmelig rett fram og enkel å forklare med et par ord eller tre.

<f0Rb3h01d> BEGREPER OG MODIFISERINGER

Det kan se ut til å være en enkel oppgave å plassere de to romanene i en ferdig definert sjanger. Tilsynelatende er det bare å putte dem oppi en fiks ferdig kategori som pent og pyntelig står og venter med lokket åpent så man fornøyd kan legge bøkene i boksen og fortsette med alt det andre man har tenkt å ta seg til. «Jeg kan jo så mye om dystopiene av i dag, så *det* går så kjapt og greit», tenker man kanskje. Det viser seg fort at det ikke er så enkelt.

Når man begynner å fordype seg i dette temaet, er sannsynligheten stor for å innse en ting eller to. På den ene siden at det tradisjonelle sjangerbegrepet *dystopi* er for smalt, for snevert, for lite dekkende for den lapskausblandingen som sjangeren har blitt til i dag. Innholdet er ikke lenger bare begrenset til utopiens motsetning, slik tilfellet ofte var i den tradisjonelle dystopilitteraturen. Sjangeren har gått fra å være en konvensjonell litterær sjanger som følger kjørereglene for den klassiske, dystopiske diskurs hvis innhold vanligvis blir definert som utopiens motstykke. Den har blitt mer. Mye, mye mer.

Den andre sjangermutasjonen man raskt bør legge merke til, er at selve *formen* denne sjangeren tidligere begrenset seg til ikke lenger strekker til. I dag opptrer den moderne dystopiske diskurs i så mange flere former og formater enn det som tidligere var avgrenset av romanen eller lignende former for skriftbaserte medier. Dystopien tar mye større plass fordi man nå opplever fortellingene gjennom så mye, mye mer enn bare tekst.

På samme måte som begrepet *fortelling* spiller ut over sine grenser og lekker over i andre medier og former, oppstår og utformer derfor også dystopisk diktning seg selv på nytt i et annerledes, større format som faller utenfor sin egen tradisjon. På mange måter har den flytt ut over sjangerkonversjonene og blitt en hybrid av form, innhold, motiver og tematikk og blitt et flettverk av en rekke ulike ting. Den har fremdeles beholdt noen slingser fra en lang litterær tradisjon, er påsydd noen deler samfunnskritisk reaksjon, og ikke minst skrudd sammen av et populærkulturelt publikumsfrieri som et ledd i en senere tids underholdningsindustriens markedsføringsstrategi.

Et av de viktigste aspektene en moderne dystopisk sjanger kan ha, er at den ikke er bare enda en underholdningskategori i et digitalt, høyteknologisk samfunn, men et symptom på *reaksjonene* man får på dette samfunnet selv. Disse reaksjonene speiler seg uten tvil både i

tematikk, motiver og innfallsvinkler – alle med den samme symptomatiske tendens som minste felles multiplum. De dystopiske diskursene er med andre ord nesten *alltid* et illevarslende symptom på at en sykdom ligger like under overflaten av en samfunns- eller kulturstruktur og bare venter på at omstendighetene kan legge seg til rette så den kan bryte ut.

<tXt_aNaly#3> UTVIDET TEKSTBEGREP

Som barn av sin tid, må dataalderens generasjoner forholde seg til et mylder av tekster og medier hver eneste dag. Utdanningsdirektoratet la med Kunnskapsløftet i 2006 føringene for en ny type norskopplæring som tok høyde for den eksplosive teknologiske utviklingen den nye generasjonen nordmenn må forholde seg til. De siste tiårene har økt kravet til tekstkompetanse for å kunne lese og forstå et helt annet tekstunivers enn tidligere. Det utvidete tekstkompetansebegrepet som ligger til grunn for opplæringsforskriftene ble revidert i 2013, og reiv for mange opp sømmene for det man tradisjonelt sett la i ordet *tekst*; som oftest «alt det der som kan skrives med ord». I dag omfatter begrepet et mye fyldigere korpus, og defineres som et «tekstbegrep som inkluderer muntlige, skriftlige og sammensatte tekster, der skrift, lyd og bilde spiller sammen.» (Kunnskapsdepartementet, 2013, s. 2).

Utvidelsen av begrepet foregår på flere plan, der de ulike mediene stables oppå hverandre, skjærer gjennom og spiller over i og sammen med hverandre. Det er «moderne» i den forstand at det omfatter alle de ulike uttrykkene man møter tekster gjennom i samfunnet og kulturen vår i dag. Hvis tekstbegrep og tekstforståelse går hånd i hånd (hvorfor utvide tekstbegrepet hvis det ikke finnes noen utvidet forståelse som kan favne alle nivåene av den på mottakernivå?) forutsetter et utvidet tekstbegrep en tilsvarende utvidet tekstforståelse. Å gå dypere inn i hvordan dette bør foregå, har liten hensikt for den videre diskusjonen, men det har derimot hovedpoenget om at for å fullt ut forstå den nyere dystopisk diskurs, så må det ikke bare en vertikal, men en horisontal utvidelse til. En dypere forståelse av en diskurs oppnås best ut fra dens *intertekstuelle* plassering i tekstuniverset, ikke bare i hvilken form den utføres i. Siden intertekstualiteten på tvers av kontinentene og medieformatene er et sentralt poeng i denne avhandlingen, er ikke bruken av norske oversettelser og titler konsekvent gjennomført. Kildehenvisningene viser til hvilket format, språk og utgivelse av verket som benyttes i hvert enkelt tilfelle, og bruken av norske oversettelser vil derfor variere.

<#j@ngerutv!kllng> MODERNISERING

Den moderne dystopi kan best forstås hvis man også kan lese og oppfatte det intertekstuelle spillet som foregår i kulissene, Det er ikke bare et samspill med andre tekster, men med det moderne samfunnet som sådan.

Det blir derfor for snevert å se på en nordisk dystopisk diskurs isolert til sitt eget lille avgrensede territorium alene. Den virkelige verden, så vel som de fiktive, skiller seg fundamentalt fra de opprinnelige dystopiers kontekstuelle rammer. De tidligste dystopiske verkene ble skrevet midt på 1500-tallet og var stort sett satirepregede samfunnssleivspark som ofte gikk hånd i hånd med sin erkerival: den idealistiske utopi. Sjangeren har utviklet seg en hel del siden da. Dystopien er blitt et nytt og moderne Frankenstein-monster. Man har gravd opp kroppen til Thomas Mores opprinnelige *Utopia* fra 1516, sydd denne sammen med noen tradisjonelle dystopitendenser i eldre litteratur, satt på armene til mellom-og etterkrigstidens mesterverk som *1984* og *Brave New World*, dyppet det hele i et Hollywood-syrebad, skrudd på et robothode, kjørt det hele gjennom en tv-serie-dataspill-filmadaptasjons-tegneserie-maskin og til slutt sendt hele sulamitten til Japan – som for øvrig startet opp den nye hybridene med atombombe-startkabler fra en zombie-apokalypse-bil.

Den moderne dystopien har, med andre ord, utviklet seg ganske mye fra dens opprinnelige form.

<#j@ngerutv!kllng> UTOPIA +/- DYSTOPIA

Den siste generasjonen dystopier bærer tydelig preg av å være sådd i post-industrialisert jord med all den problematikken som har kommet i kjølvannet av dét. Dystopien har gått fra å være satirepreget til å romme mørkere og mer pessimistiske advarsler mot foruroligende elementer. Den utbroderer mulige konsekvenser av illevarslende utvikling og betenkelige tendenser i vårt eget samfunn. Mye av trangen til å fortelle dystopiske fortellinger i vår egen samtid kan derfor komme av at skaperne skriver om noe resten av samfunnsborgerne går rundt og føler på, men ikke ser klart. Man er ikke lenger redd for et fremtidig *worst case scenario*-samfunn.

Man frykter man allerede lever i et.

Det dystopiske samfunnet er grovt skissert det motsatte av et utopisk idealsamfunn hvor innbyggerne lever i fred, kjærlighet og fordragelighet. Sjangeren strekker røttene sine helt tilbake til Thomas Mores *Utopia* fra 1516. More ble født i England i 1478, utdannet seg til å bli jurist, ble senere statsmann og til sist forfatter. I *Utopia* skildrer han en Stillehavsoy

hvor alle innbyggerne lever i en rolig og fredelig semi-kommunistisk idealstat, og til tross for at romanen er en skarp kritikk av de rådende samfunnsforholdene i datidens England, er den likevel mest kjent for sin utopiske karakter. Selve ordet *utopi* stammer fra det greske ordspillet «ou-topos, 'ikke-sted', og eu-topos, 'godt sted'» (Mathisen, 2014). Store Norske Leksikon definerer utopien som en skildring av et «idealsamfunn, beskrivelse av et godt samfunn, eller den form for samfunn et individ eller en gruppe lengter etter, eller forsøker å virkeliggjøre.» (sst.). Ved å skildre et forbilledlig ønskesamfunn, skapes samtidig dets motsetning: en dystopi. Arven fra More har blitt utførlig drøftet, kommentert og presentert i en rekke andre avhandlinger tidligere, og å gi en utførlig presentasjon av den klassiske dystopiske litteraturtradisjonen fra More til vår tid er ikke hensiktsmessig i denne sammenhengen siden denne avhandlingen først og fremst dreier seg om Harald Rosenløw Eegs to romaner sett i forhold til nyere tekster og teori.

Den senere tids avarter og hybrider av de nyere dystopiske diskursene som Rosenløw Eegs bøker leses i forhold til, bærer fremdeles i seg mange av sine stamfedres slektstrekk. Den moderne dystopien av i dag er fortsatt malt i mørke, pessimistiske farger. Grunntonen har ikke forandret seg mye på fem hundre år – dystopien er fremdeles en svartmalt fortelling, gjerne satt i et kaldt, umenneskelig skrekkscenariosamfunn, hvor alt som kan gå galt har gått galt. Selve historiene er vanligvis satt i et parallell- eller et fremtidssamfunn, og dreier seg nesten alltid om en verden i forfall eller like etter et sammenbrudd av en eller annen samtidsrelevant årsak. Som regel er dette fallet selvforskyldt på grunn av menneskelig *hybris* og grådighet, uvitenhet eller rett og slett bare ren dumskap. De dreier seg for det meste om problematiske spørsmål som allerede er i en etisk og moralsk gråsoner, og omhandler gjerne faktiske utfordringer man er nødt til å ta stilling til i nærmeste fremtid.

Disse nye diskursene behandler og omtaler med andre ord i hovedsak tidstypisk problematikk som har relevans for det reelle samfunnet og kulturen tekstene springer ut fra. I dag kan dette for eksempel være teknologiske nyvinninger, ekstrem digital utvikling, terrortrusler, masseovervåking, overbefolkning, global oppvarming, miljøkatastrofer, potensielle verdensomspennende katastrofer som skyldes moderne krigføring – herunder biologiske, kjemiske og kjernefysiske våpen, pandemier, genetisk manipulasjon eller noe så enkelt som et stadig mer ekstremt skjønnhetspress og -ideal. De fleste av disse problemområdene har dukket opp i kjølvannet av en teknologisk utvikling uten sidestykke i historien, og mange av dem havner innenfor kategorier av det man så på som ren science fiction for kun få år tilbake, men som nå befinner seg innenfor grensene av det som denne

avhandlingen definerer som *den nye epokens dystopiske tekster*, eller kort og godt *den moderne dystopi*.

<#j@ngRutv1k11ng> USTOPIA

En dystopi er et vrengebilde av en tilsvarende utopi, men disse to må på en eller annen måte opptre som motsatte deler av et kontrastpar. Benevnelsen av denne fusjonen av disse to som en distinkt dikotomi innenfor klassisk litteraturvitenskap finnes ikke som et etablert begrep, men ser ut til å være under utvikling. En av tungvektene innenfor science fiction-sjangeren, Margaret Atwood, søker å bøte på dette ved å innføre et nytt begrep for dette aspektet av den dystopiske/utopiske dikotomien. Atwood er mest kjent for romanene *Oryx and Crake*, *The Handmaid's Tale* og den nylig utgitte *The Year of the Flood*, alle innflytelsesrike verk innenfor dystopisjangeren. I boken *In other Worlds: SF and the Human Imagination* (2011) definerer hun dette nye begrepet som *Ustopia*, et ord hun skapte «by combining utopia and dystopia – the imagined perfect society and its opposite – because in my opinion, each contains a latent version of the other.» (Atwood, 2011, s. 66). Her utvider hun selve dystopibegrepet, og utvider i samme øyeblikk også spennvidden, bredden og dybden i den moderne dystopiske diskurs. Det tilfører en fyldigere og mer nyansert fortolkningspalett av den tidligere snevre sjangeren, og åpner for at den kan romme flere dimensjoner og lese måter.

De fleste av de moderne dystopiene som har relevans for denne avhandlingen ligger hovedsakelig innenfor de siste tiårene. Det er likevel nødvendig å sneie innom selvsagte referansepunkter opp gjennom de siste hundre år – mesterverk som ikke kan unngås når det er snakk om moderne dystopisk diktning og science fiction. Dette gjelder blant annet George Orwells *1984*, utgitt for første gang i 1949, og Aldous Huxleys *Brave New World* fra 1932. Til tross for at det blir trukket opp grenselinjer og avgrensninger for å forsøke å holde avhandlingen så ryddig og oversiktlig som mulig, ender disse linjene oftest opp med å bli utflytende og krysse over i andre tekstterritorier. Å bevege seg ut i landskapet for å prøve å forklare eller avgrense det konstruerte, flytende begrepet «sjanger» i litteraturfaget, er som regel et dristig foretagende i seg selv, fordi en sjangerinndeling sjelden består av en enhetlig, fin samling kasser man kan sortere de ulike verkene i. En sjanger er derimot en kunstig konstruert, konform kategorisering som er i stadig forandring avhengig av hva man velger å se etter. En sjanger er alltid utflytende og transformativ, og å plassere *Stjernetrekker* og *Vrengt* i en sjangermessig kontekst, er med andre ord som å forsøke å finne veien over vidda gjennom et minefelt av sjangerteori og kategoriske abstraksjoner.

Det kan være vel verdt et forsøk likevel.

<#j@ngRd3f1n1#j0n> SJANGER = ET UMULIG PROSJEKT?

Ethvert arbeid med å definere en sjanger bør først og fremst begynne med: Hva er egentlig vitsen? Det er vel egentlig ikke annet enn et forsøk på å finne en løst sammensatt gruppe fellestrekk klynget sammen på grunnlag av likesinnet tematikk og/eller utførelse, gjerne mer eller mindre tilfeldig gruppert i adskilte tidsbolker opp gjennom tidene? Et forsøk på å abstrahere og gruppere et system som ikke kan verifiseres på noen måte annet enn «ren synsing»? Ethvert forsøk vil da, på grunn av synserens egen kontekst, ikke kunne bli et etterstilt, objektivt syn på epoken og den litterære konteksten han/hun er i. Det er vel også temmelig diskutabelt om fullstendig objektivitet på noe som helst plan i det hele tatt er mulig. Kort sagt befinner en seg i et paradoks når man forsøker å plassere en samtidstekst i en samtidssjanger: Selv når man hevder å være utenfor sjangerkonvensjonene og beskrive det en ser når en kikker *inn* i kassen, er det umulig å flytte seg ut av selve rommet kassen befinner seg i. Forsøket på å definere noe utenfor, som en allerede er en del av, peker til slutt tilbake på en selv. Et passelig dødfødt foretagende, vil nok noen si.

Når denne «noen» ser tilbake på en kommentar om femti år til, vil han eller hun sannsynligvis se den som en del av den totale diskursen, og i så henseende blir kommentaren selv en del av det kommenterte. Argumentene *om* hva teksten dreier seg om, blir selv bare en stemme i den store strømmen av samtidstekster. Sannsynligvis kommer hele tekstflettverket fra akkurat *her og nå* til å fremstilles som noe helt annet i et fremtidig retrospekt.

Det er dog ikke dødfødt å arbeide sjangerkontekstuellet når det kommer til dystopisk diktning, fordi den havner ofte i en særstilling med tanke på tematikken og motivene sett i forhold til sin samtid. Poenget er ikke å på en eller annen måte sette dystopisk apokalyptematikk og tendenser over, eller ved siden av, noen av de allerede etablerte sjangrene og tendensene i samfunnet, men heller å sette søkelyset på hvorfor den ser ut til å ha økt i omfang og utforming de siste årene, og spredd seg til andre typer tekst, litteratur og konvensjonelle sjangre. Kan det ha skjedd noe underveis som gjør at det virker som om denne typen fortellinger treffer publikum på så mange flere måter nå enn den gjorde før, og at den har blitt så voldsomt populær blant ungdommer i dag?

<txtpl@#3r1ng> SJANGER VS. FORMELLITTERATUR

John Cawelti satte søkelyset på hvordan noen spesifikke mønstre i fortellinger på tvers av sjangre ser ut til å oppfylle en eller annen slags funksjon i den menneskelige psyke. I *Notater til en typologi for litterære formler* (1976) forklarer han hva han mener kjennetegner nettopp

den populære «kiosklitteraturen» – historier som folk flest elsker å fordype seg i. De aller fleste av disse fortellingene følger nemlig en spesiell *formel*, og han kaller dem rett og slett bare «formellitteratur». Det som skiller denne typen fortellinger fra «det vi vanligvis refererer til som ‘seriøs’ eller ‘høyere’ litteratur» (Cawelti, 1976/1995, s. 101 f) er at de følger et fast mønster og legger i høy grad opp til eskapisme. Hvorfor har western-filmer plutselig fått sin renessanse, hvorfor er kriminallitteratur og -filmatiseringer så veldig populære, hvorfor er romantikk fremdeles den mest yndete og (kanskje også) klisjépregede sjangeren innenfor alt av tekster? Fortellingene lar leseren slippe unna sitt eget liv ved å fordype seg i en fantasiverden; «en imaginær verden der oppdiktete skikkelser som gjør krav på leserens interesse og engasjement, overskrider grenser og frustrasjoner som den vanlige leser opplever.» (sst.).

Med andre ord kan Caweltis tanker leses som at visse fortellinger dukker opp i alle slags former og utføringer, og at sjangerplasseringen deres er helt uavhengig av hvilken funksjon de får i den menneskelige psyke. Noen typer fortellinger lar oss løse opp i en eller annen indre floke i oss selv ene og alene fordi de følger et spesielt mønster vi bruker for å fortelle oss selv om livet rundt oss. Dette mønsteret er ofte felles for svært mange kulturer og språk.

I denne sammenhengen blir dette relevant fordi det gir enda en nyttig rød tråd å følge gjennom et faretruende lumskt dystopilandskap. Dystopier følger én tydelig rød tråd som heter *sjanger*. Det kan nok like gjerne argumenteres for at alle retninger og tv-serier som i et gitt øyeblikk topper hitlistene på Netflix og HBO bunner i abstrakte samtidstendenser, og at de øker i omfang nettopp på grunn av disse samfunnsendringene. Men med den senere tids dystopier står i en særstilling, nettopp fordi den lekker over i mange andre typer fortellinger, sjangre og medier. Mer enn noen andre sjangre har den flommet over de sedvanlige sjangergrensene og blitt noe mer og noe annet enn den opprinnelig var. Da den klassiske dystopien tok steget over i postapokalypsens verden, forandret den samtidig funksjon og ble en spesifikk form for endetids-fiksjon og samfunnskritisk stemme. Postapokalypsen er en egen subsjanger hvor handlingen konsekvent utspiller seg i verdenen slik den tenkes å bli etter menneskehetens fall, og et knippe overlevende må klare seg i ruinene av sivilisasjonen – en subsjanger som drøftes mer inngående i et eget kapittel.

De nye aspektene ved dystopisk diktning følger dermed også formellitteraturens røde tråd, fordi de lar leseren i mye større grad få oppfylle underliggende spesifikke psykologiske behov. Behovet for å finne og avgrense seg selv. Behovet for å speile seg selv i fiksjonen for å

se hva og hvem mennesket har blitt. Og kanskje aller mest tydeliggjøre hva man ønsker og frykter mest. Det er dette endetids-fiksjonselementet som gjør den dystopiske diskurs så unik.

Formellitteraturen krysser sjangergrensene og forteller samme slags historie på tvers av sjangerkategori og stil som oppfyller en bestemt funksjon i den menneskelige psyken.

Forsøket på å kartlegge utviklingen dystopisjangeren har tatt, kan likevel kaste et nytt og annerledes lys på sjangeren selv, og dermed også på Rosenløw Eegs *Stjernetrekker* og *Vrengt*. Som i den typiske dystopi, viser begge disse romanene baksiden av medaljongen – skyggesidene i samfunnet – skrekkscenariene. De gjenspeiler den moderne dystopis overordnede kjennetegn; alt som kan gå galt har gått galt. Eller at det vi *ikke* vil skal skje, faktisk skjer. I artikkelen *Transcendens, galskap og tomhet* fra 1998, beskriver Torgeir Haugen dystopier som «fortellinger om perverterte samfunn. Som regel er trekk fra forfatterens samtid forsterka ved at fortellinga er lagt til fremtida, der disse trekkene har fått utvikle seg fritt.» (Haugen, 1998, s. 38). Både i *Vrengt* og *Stjernetrekker* blir etiske problemstillinger, genetisk manipulasjon og den stadige digitaliseringen av samfunnet grunnproblematikken i romanene, og vi ser de fiktive utfallene disse dagsaktuelle samfunnsutfordringene kan få.

<#j@ngRtr3kk> MØTIV: DET GYLNE BUR

«(...) og vi var innestengt bak glassdørene med den beste utsikten til alt som ville gå galt»

– *Jonatan* (Eeg, 1997/2005, s. 20).

Felles for de to bøkene er at de begge handler om ungdommer som er innesperret i et flerdimensjonalt bur. Den norske litteraturviteren Ane Farsethås bruker i boken *Herfra til virkeligheten – Lesninger i 00-tallets litteratur* (2014) begrepet «det gylne buret» om vår samtids dekadansetendenser, følelsesmessige avstumpning og stadige jag etter noe mer. Metaforen stammer opprinnelig fra Det osmanske riket hvor en prins med en «uheldig» (les: sistefødte) plassering i arvefølgen kunne bli avsondret fra verden og sperret inne i sine egne gemakker i palasset på livstid – et «gyllent bur» der nærværet av materiell luksus av alle slag var like fremtredende som fraværet av frihet. (Farsethås, 2014, s. 16). I vår tid brukes metaforen om tilværelsen i et samfunn som materielt sett har alt, men hvor innbyggerne til tross for dette, føler seg fanget av kjedsomhet og livslede. Dette fører til et grunnleggende spørsmål forfatterne og kunstnerne «født i den beste av alle sosialdemokratiske verdener» (sst.) spør seg: «Hvordan leve i en verden der man har alle behov dekket, men likevel føler

behov for mer?» (sst.). I *Vrengt* er de fire ungdommene fanget i et samfunn på full fart utfor stupet – et gyllent bur uten nødutgang – hvor forfatteren skildrer et moralsk, etisk og fysisk forfall på et kjøpesenter. Burets eksistens opprettholdes av beboernes konforme, skjønnhetshungrige jakt etter å opprettholde illusjonen av et perfekte ytre skall. I *Vrengt* er kjøpesenteret det konkrete buret: Et gyllent bur av glass, metall og plast – en avgrenset sfære som hovedpersonene oppfostres i: «Hjemmet vårt var rundt, med et svært, rustent stålskjelett som gikk gjennom hele kula.» (Eeg, 1997/2005, s. 13). Kjøpesenteret i romanen er det fysiske buret og fraværet av medmenneskelighet i et kynisk perfeksjonssamfunn er det abstrakte buret – blåkopien kjøpesenteret konstrueres etter.

I *Stjernetrekker* er det gylne buret konstruert som et intrikat kommunikasjonsnettverk som fra barnsben av, inkorporeres ved kunstige, digitale implantater i kroppen. Barna utvikler seg så til å bli konforme elever i et tilnærmet totalitært skolesystem hvor friheten og livet begrenses og forflates i en konstruert realitet, og kjærlighet og nærhet til andre mennesker blir filtrert og programmert gjennom et *virtual reality*-bur. Hovedpersonen Stella har store problemer med å prosessere natur og andre menneskers fysiske nærvær uten å ha tilgang på nettverket. «Garnet», som Stellas bestefar kaller nettet, blir en nødvendighet, et filter som realiteten kan renses gjennom for å takle en fremmedgjort virkelighet. Tryggheten nettburet gir, er den dypeste form for trygghet Stella noensinne har kjent til, og er ikke noe hun ønsker å unnsnippe, men blir tvunget til å forlate. Denne dualiteten av å være fanget i en kvelende kokong man ikke vil ut av, er en tendens i nyere norsk litteratur som Anne Farsethås beskriver nettopp som nettopp et «bekvemt fangenskap». (Farsethås, 2014, s. 16).

<XtOppBygging> KONSTRUKSJON OG RAMMEVERK

I både *Stjernetrekker* og *Vrengt* har Rosenløw Eeg lagt handlingen til verdener som beveger seg i grenselandet mellom mimetisk og fiktiv virkelighet. Dette gir forfatteren en bevegelsesfrihet og et handlingsrom hvor han fritt kan bearbeide tematikken uten å måtte forholde seg til et realistisk rammeverk. På denne måten, som Svein Slettan observerer i sin artikkel *På liv og død – Harald Rosenløw Eegs ungdomsromaner* tar «Harald Rosenløw Eeg steget heilt ut, forlet den samtidsrealistiske ramma og skriv ein fremtidsroman der det er fritt fram for stiliserte figurar og ekstreme konfliktrar.» (2002, s. 9). Ved å forlate denne samtidsrealistiske rammen som kjennetegner så mange av hans andre ungdomsbøker, kan han strukturere verdenene i fortellingene slik at de understreker og fremhever romanens dystopiske diskurs.

De mimetiske elementene i romanene bunner allikevel i elementer og tendenser i vår egen virkelighet og de ulike konfliktene og underliggende tematiske er speling av problemstillinger som i høyeste grad finnes i vår egen verden. Flere av de etiske og moralske utfordringene samfunnet i *Stjernetrekker* eller *Vrengt* står overfor, kan like gjerne overføres til potensielle betenkelige konsekvenser av frø vi sår i vår egen kultur. Hovedsakelig spinner de to fortellingene seg rundt to ulike akser, som begge befinner seg godt innenfor typiske dystopiske motiver og tematikk. Den ene akse er de siste tiårs eksplosive utvikling innenfor data- og kommunikasjonsteknologi og hvilke konsekvenser dette kan få for samfunnet og enkeltindivider generelt. Den andre er de mulige konsekvensene av dagens ekstreme konsumkultur, det tøylesløse forbrukersamfunnet, en likegyldig kjøp-og-kast-mentalitet og et skjønnhets- og perfektionshysteri uten sidestykke.

Selv om de to bøkene skiller seg fra hverandre både i oppbygning, motiv, intertekstuelle referanser, samfunns- og kulturproblematikk, beveger de begge seg i samme terreng: De handler om unge menneskers kamp for å finne mening og verdi i et samfunn og en kultur som sakte, men sikkert synker ned i ei dystopisk hengemyr. Det dreier seg om identitetsdannelse under ekstremt utfordrende og forvirrende omstendigheter.

I mange, om ikke de fleste, ungdomsromanene Harald Rosenløw Eeg har gitt ut, behandler han de dypere eksistensielle spørsmålene i fortellingene for og med ungdommer i et fremmedgjort univers. Allerede fra de første sidene i Rosenløw Eegs to romaner introduseres grunntematikken og -spørsmålene som forgreiner seg utover i de to diskursene, hver i sin egen, særegne utpregede form. Hva skjer når virkeligheten vår spaltes i to deler, når vi blir binære koder i et kunstig univers? Kan vi leve adskilt fra naturen, medmenneskene våre og mellommenneskelige verdier? Overlever vi uten nærhet til andre og til naturen rundt oss? Hva skjer når avstanden mellom det mentale, analytiske tanke-systemet vårt og de fysiske sidene – følelsene, sansene og nærværet av naturlige omgivelser – blir for stor? Fører denne tøylesløse dehumaniseringsutviklingen faktisk til vår egen utslettelse, slik den franske sosiologen og filosofen Baudrillard så brutalt uttrykte det allerede i 1970 «In the logic of alienation, there is no alternative but death»? (Baudrillard sitert etter Gane, 1991/2003, s. 74).

<#3ttlng> MILJØ & PERSPEKTIV

Både i *Vrengt* og i *Stjernetrekker* blir avnaturaliseringen av miljøet og dehumaniseringen av menneskene i bøkene plattformen som resten av fortellingene bygges på. Verdenen og menneskene i begge romanene blir forandret av menneskelig inngripen og modifisering i

teknologiens og perfektjonens navn. Menneskene her blir modellert og tilpasset tidens og samfunnets rådende ideal: Idealer som på ingen måte tar hensyn til et grunnleggende humanistisk syn bygget på menneskeverd, menneskelig nærhet og autentisk, interpersonlig kontakt. Naturen blir ryddet av banen i utviklingens navn. Den fremstår som forsøpelt, forurenset og til tider helt ødelagt. I *Vrengt* blir et perfekt ytre og strebenen etter det fullendte, ferdigkjøpte liv det rådende idealet som alle hungrer etter å oppnå. I *Stjernetrekker* optimaliseres menneskene, miljøet og samfunnsstrukturen til de passer de seneste teknologiske nyvinningene i en vidunderlig ny, digital og kunstig verden.

Hovedpersonene i disse to romanene er Jonatan og Stella/little_stAre. I begge bøkene blir verden hovedsakelig internt fokusert på protagonistene, og dette fører til at leseren, slik Slettan observerer, ledes inn i «underleggjorte tekstar, sterkt farga av temperamentet til hovudpersonen, som òg gjennomgåande er forteljaren». (Slettan, 2006, s. 153). Universet forfatteren tar oss med inn i blir i stor grad forklart via følelsesinntrykkene til de to hovedpersonene. Deres opplevelser av omgivelsene preger også selve verdenene romanene settes til. Svein Slettan beskriver miljøet i *Vrengt* som et av de typiske «urbane, moderne livsmiljøa» (2006, s. 154) Rosenløw Eeg gjerne bruker som bakgrunnsteppe for fortellingene sine. I flere av disse moderne livsmiljøene fletter forfatteren inn tidstypiske og truende, dystopiske elementer. Disse elementene er gjerne samfunnsfødte eller kulturelt betingede problemer «sett frå offerets perspektiv, og det er dette vi blir tatt med inn i gjennom romanane.» (sst.) Dette er også tilfelle i *Stjernetrekker* og *Vrengt*. Tidsånden, atmosfæren og miljøet personene plasseres i skapes gjennom et særegent form- og billedspråk.

<vrɛŋgT> GEOGRAFI, MILJØ & SPRÅK

Geografisk sett utspiller historien i *Vrengt* seg på et strengt avgrenset område. Hele handlingen foregår på et kjøpesenter, og glimtene vi får av verdenen utenfor kommer i form av den utenforstående jenta Trash' gjenfortelling av livet på utsiden i tillegg til amputerte beskrivelser av en begrenset omverden som ungdommene kan se fra sentertaket. De fire ungdommene i discokula har aldri vært utenfor veggene. Bevegelsen gjennom romanen går fra et innsnevret, nesten kokong-lignende innesluttet rom til den endelige frigjøringen i romanens siste kapittel. Dette sommerfuglmotivet føyer seg sømløst inn i alle de andre naturmetaforene som forfatteren benytter seg av i *Vrengt*. Den kunstige, fremmedgjorte atmosfæren i Senteret og det unaturlige, menneskeskapte interiøret skildres ved hjelp av kroppsmetaforer og organiske motiv hvor kjøpesenteret formes gjennom språket til en

unaturlig, svulstig bygningsmasse i glass, metall og stål. Den omtales fra første stund som en levende entitet – et «svært vepsebol» (Eeg, 1997/2005, s. 9) hvor lufta «dirra av stress, plastikkvimpler og elektriske rør skrudd inn i hverandre. Det romla i magen på kjøpesenteret og klirra i glassplatene.» (1997/2005, s. 7).

Senteret fremstilles som en levende organisme og en forvrengt organisk vert for liv; en imitert metallisk kropp av glass og ledninger. I denne senterkroppen kryper ungene rundt som små kryp: «Det var akkurat plass nok til å bevege seg på knærne, og det var mørkt. Som om jeg var inne i øret på Senteret» (1997/2005, s. 12) forteller Jonatan. «Jeg kunne høre lyder fra over alt i glasshuset i ventilasjonsgangene som møttes her oppe, pust og stønn, stemmer, gråt. (...) Alt jeg kom borti var loddent og bevegelig, enten det var veggene fulle av støv og svette, eller kryp jeg aldri hadde sett.» (sst.). Her er naturen vrengt; det finnes ikke noe «naturlig» lenger. Naturen som en gang var ligger som et ekko og en skygge over det kunstige miljøet som har blitt den naturlige tilstanden *nå*.

Jonatan, det ekte naturbarnet som ikke gjør annet enn å bare drømme om skau, er i sin usynlighet et gjenglemt insekt på en kunstig Moder Jord: «Jeg flagra nedover, etasje for etasje (...) som et forvirra insekt på vei ut i ingen ting.» (1997/2005, s. 9). Han opplever ødslighet og tomhet i møte med et avnaturalisert miljø. Denne tomheten speiler seg i omgivelsene – omgivelser som Slettan så treffende observerer blir «sterkt farga av temperamentet til hovudpersonen» (2006, s. 153). «Det var akkurat sånn jeg kjente meg når jeg våkna midt på natta» understreker Jonatan, «Som om huet mitt var så tomt, og ekkoet i hjertet mitt var så stort. Og midt i dette tomme glasshuset hang den digre metallkula ned fra taket som dette svarte hjertet.» (Eeg, 1997/2005, s. 24).

Miljøet fremstilles av en forteller som konsekvent stiller motpolene naturlig/unaturlig opp mot hverandre – en kontrast som både fungerer svært godt språklig, men også utdyper og forsterker tematikken i boken: liv mot livløshet, kunstig mot autentisk, naturlig mot unaturlig. Det kunstige blir negativt og det naturlige positivt fordi hovedpersonen opplever det sånn. «Mørket tetta nesten alle sprekker» (Eeg, 1997/2005, s. 19) trekker Jonatan frem, og stadfester uten snev av tvil at denne avnaturaliseringen utelukkende er negativ for den «sensitive og kjenslevare» (Slettan, 2006, s. 157) gutten. Han opplever at «Senteret var et tomt skall» (Eeg, 1997/2005, s. 19) hvor barna er denne kunstige skapningens syntetiske barn; Misfostre skapt i Frøbutikken, gjemt, glemt og oppfostret i et imitert, uhyggelig hjem: «Vi hadde en liten tv midt i kula og ei svær hengekøye rett foran, strekt fra to av stålribbeina over oss. Noen lyspærer var plugga i kontaktene som lysende øyer på slangen.» forteller Jonatan om den mekaniske slangeliggende hulen hvor Senterungene bor. Kroppen er veggene,

ledningene blodårene, og i dette kunstige hiet sover ungdommene i discokulas hver natt: «Jeg krøyp ut av handlevogna, alle sov, krølla sammen i hver sin handlevogn full av tepper og isopor surra fast i skjelettet.» (Eeg, 1997/2005, s. 27).

De fire ungdommene er bokstavelig talt født på kjøpesenteret, de oppfostres på kjøpesenteret, og for noen av dem: de dør på kjøpesenteret. De fire ungdommene i Senteret i *Vrengt* er ifølge gjeldende normer forkastede og verdiløse. I en fullkommen idealverden er det ikke plass til menneskelig skrøpeligheit. Fravær av medmenneskelighet blir normen, og en påtatt virkelighetsillusjon blir virkeligheten i seg selv.

Likevel vinner den romantiske fantasien om frihet og kjærlyghet til slutt. Dette er formellitteratur på sitt beste, hvor historien lar leseren rømme inn i en «imaginær verden der oppdiktede skikkelser (...) overskrider grenser og frustrasjoner som den vanlige leser opplever.» (Cawelti, 1976/1995, s. 101 f). I *Vrengt* går protagonisten(e) fra å være mumifiserte, fastlåste og ufrie deltakere i et fremmed miljø til å kjempe seg ut av de kvelende omstendighetene og utfolde seg som et frigjort individ. Selv om for eksempel Albin helt konkret må bøte med livet på slutten av boken hvor de forsøker å flykte fra Senteret, så er døden en seier for friheten og menneskeverdet. Ekte mellommenneskelige, ufiltrerte relasjoner vinner over kunstige forhandlingssituasjoner med fiktive verdier; verdier basert på et menneskefiendtlig system hvor et kunstig kroppsideal og underholdning byttes mot kreditt og bankoverføringer i en konsumbasert verdiutveksling. Som i så mange fortellinger trumfer tro, håp og kjærlyghet alt til slutt.

Det samme konkluderer Slettan med i artikkelen *På liv og død – Harald Rosenløw Eegs ungdomsromanar*, hvor han skriver at det er «vanskeleg å sjå at aksjonen til dei fire ungdomane skal kunne forandre noko avgjerande i den dystre senterverda. Likevel er det ei positiv kraft i sjølve den dynamiske utviklinga gjennom boka. Når dei bortgøynde «misfostra» følgjer draumen om fridom, kjempar seg fram i lyset og bryt opp fernisset av menneskefiendtleg perfeksjon, er det eit storstilt vitnesbyrd for *lesaren* om livets verd.» (2002, s. 10).

<#tj3rn3tr3kkR> REALITETSKOMPOSISJON, STRUKTUR & SPRÅK

Stjernetrekkers første setning lyder: «Har du noen gang lurt på hvorfor vi er her?» (Eeg, 2002, s. 5) og dette setter standarden for en overraskende dyptpløyende og filosofisk roman som blant annet utforsker hva som gjør oss menneskelige, hva kjærlyghet er, og hvorfor vi finnes.

Boken virker ved første øyekast liten og unnselig. Den er tynn, har en forside som ikke vekker noen umiddelbar interesse eller reaksjon, er på ingen måte et blikkfang, har verken prangende overskrift eller en fremhevet tittel. Alt i alt en bok som virker både simpel, enkel og rask å fordøye – en slik bok som ungdomsskoleelevene takknemlig plukker ned fra hylla når de får et eller annet leseoppdrag fordi den ser ut som den letteste boken å lese. «Den er jo så tynn.»

Lzm.

Den lille boken stiller store, kompliserte spørsmål fordelt på et like komplisert handlingsforløp. Fortellingen foregår i tre parallellverdener som synkront utspiller seg i den u håndgripelige gråsonen av hva som faktisk er virkelig og hva som er falskt. Sånn helt egentlig.

Rosenløw Eegs særegne språk og bildebruk er et effektivt underliggjørende virkemiddel for å understreke det fremmedgjorte, menneskefiendtlige samfunnet og kulturen som fortellingen plasseres i. Han bruker blant annet ulik typografi og veksler mellom *chatspeak* – «chattespråk», datauttrykk og forkortelser. Han skriver knappe, konsise formuleringer med et objektivt og uengasjert fagspråk for så i neste setning å fortsette med svulmende skildringer og lyriske beskrivelser av personenes rike, indre følelsesliv.

Fortellingen veksler mellom tre ulike verdener: En «virkelig» verden hvor romanpersonenes fysiske kropp er befinnet seg, en nettverden hvor hovedpersonen Stella/little_stAre, internettkjæresten hennes justIN og kameraten pitbull møtes, og til sist drømmeverdenen – heretter omtalt som *mellomverdenen* – som little_stAre havner i når hun faller i koma. De tre virkelighetene bygger på, og rundt, hverandre som en russisk *babushka*-dukke. Den ytterste verdenen er den ytterste av dem, hvor elever, mentorer, foreldre, styresmakter og skolesystemet utgjør den fysiske rammen for de to andre verdenene.

Stella kommer ved en tilfeldighet over en hemmelig chattekanal på nett en dag hun sitter og kjeder seg i timen. Chattekanalen heter #Hackers' Underground, og Stella vinner innpass hos de to hackerne der – justIN og pitbull – ene og alene fordi hun er dyktig nok til å bryte seg inn dit. #Hackers' Underground eksisterer ikke i et fysisk univers, men *online* i «skyen», og er derfor grenseløs i fysisk utstrekning.

Navnet refererer til ordet *hacker*; en datakyndig person som ser sport i å bryte seg inn på forbudte domener og systemer via nett, vanligvis kun for å bevise at det går an, eller for å lage trøbbel for selskapene de bryter seg inn i. Chattekanalen rommer bare de tre ungdommene, og her får ingen andre adgang, selv ikke Mentor. Mentor er Stellas lærer og klasserommets overhode. Han sitter ved kateteret på *modermaskinen*: datamaskinen som

styrer nettverket og undervisningen. Mentor har også kontroll over den virtuelle virkeligheten og de ulike kroppsimplantatene som elevene har operert inn; implantater som stimulerer nervebaner og sanseapparatet samtidig som de tilrettelegger for nettverkstilgang.

En dag kollapser Stella på skolen på grunn av digital overstimuli. Hun våkner opp i *mellomverdenen* – den innerste verdenen som kun finnes inne i Stella/little_stAre selv. Her er det kun hun som har adgang. Til tross for dette er den likevel befolket av en rekke fremmede mennesker, inkludert den døde bestefaren som hun ikke lenger kan huske. Persongalleriet i denne paralleldimensjonen er underlig og vanskelig å plassere. Det preges i stor grad av intertekstuelle referanser, mytiske skikkelser og mytologiske karakterer med ulne symbolske og arketyperiske trekk. Dette samsvarer også med denne verdenens iboende åndelige karakter; den eksisterer kun på et rent ubevisst, indre virkelighetsplan som Stella beveger seg over til når hun faller i koma.

Det finnes broer mellom de tre verdenene, men de er alle mentale, ikke-fysiske og intuitive, tilgjengelige kun ved å plugge seg på weben eller ved å krysse over realitetsgrensene i bevisstløs tilstand.

Den «virkelige» fysiske verden er en høyteknologisk fremtidsverden. Barn går på skoler der elevene er samlet i store saler «skulder mot skulder, øya limt mot skjermene som svarte hull i ferd med å sluke den uendelige kunnskapen, headsetta som smykker i øra, armene som sakte blei spist av musersyke og den blå gløden i alle skjermene som varder bortover, Mentor fordypa i modermaskinen oppe på kateteret.» (Eeg, 2002. s. 8).

Her er kunnskap makten og målet, menneskene er en bare en liten del av et velsmurt maskineri, elevene læres opp til å føye seg etter den konforme masse, og de indoktrineres alle etter en felles mal. All interaksjon i klasserommet styres av Mentor, læreren som sitter ved modermaskinen og kontrollerer undervisningen, det virtuelle klasserommet og sanseintrykkene elevene får gjennom de digitale implantatene rundt omkring på og i kroppen. Via disse implantatene kan de logge seg inn på sosiale nettverk og virtuelle rom, og det er denne virtuelle verdenen som skaper grunnlaget og omrisset for den neste: #Hackers' Underground, fristedet som de tre ungdommene kan rømme til for å slippe unna hverdagen.

I #Hackers' Underground er virkeligheten digital og menneskene kroppsløse, ansiktsløse og anynome. De eksisterer kun som navn på en skjerm. De velger seg hvert sitt *nick*, sitt alter ego, og de interagerer med de andre chatterne ved hjelp av denne virtuelle avataren. Her finner de tre innbyggerne frihet, og kanalen er et gjemmested fra den ytre, fysiske verdenen. Her kan de være seg selv, uten at «Store Bror» (Jfr. *Big Brother* i George Orwells dystopiklassiker 1984) ser dem.

Den siste verdenen i romanen er verken i den fysiske eller virtuelle virkeligheten, og blir dermed et ingenmannsland mellom teknologi og natur, mellom drøm og våken tilstand, mellom livet og døden. Dette mellomlandet består av en sovende by: en by i dvale, et øde, livløst sted «Som om en atomkrig hadde drept alt liv, men latt alt det andre stå urørt igjen, og det eneste som rørte seg var det blafrende lyset fra alle tv-skjermene.» (Eeg, 2002, s. 12). Billedbruken er typisk for den senere tids dystopier med postapokalyptisk setting: en utbombet verden etter en atomkrig – et typisk bakgrunnstepp for mange av denne romanens sjangersøsken. Tett skog og høye fjell stenger byen inne i en gryte og alle veiene ut fra byen smuldrer opp i ingenting. De leder bokstavelig talt til verdens ende, over den ytterste kant: Tomhet.

<Tm@t1kk> FAKE IS THE NEW REAL

Stella opplever ordentlig natur for første gang i mellomlandets øde forstad. «Hun hadde aldri stått barbeint i en skog før» (Eeg, 2002, s. 27) kan vi lese i bokens første del, og som i *Vrengt* er natur og uberørt landskap fjernt for hovedpersonene. «Jeg hadde aldri kjent ordentlig gress under fingra, gress som ingen hadde planta, men bare var der, eller ei ordentlig sol mot ansiktet» (Eeg, 1997/2005, s. 105) forteller Jonatan i *Vrengt*. «Jeg hadde aldri gått i en skikkelig skog, bare i skogen av kunstige grantrær nede i tombolaen hver jul. Aldri lent meg til en trestamme uten at den hadde tippa. Det var bare metall, mur, plast og glass, i alle mulige kombinasjoner.» (sst.).

Der naturen i *Vrengt* kun finnes på TV og i minnene til en gammel forvirret mann som vandrer rundt i tombolaen i kjelleren på Senteret, opplever ungdommene i *Stjernetrekker* naturen og tiden som var før gjennom *holodecks* – såkalte *virtual gardens*. Her opplever de verden slik den pleide å være: «vi gikk på vidda slik den var før i tida, m snø & greier.(...) så underlig stille, ingN boards, ikke 1 spor, bare hvitt & stille» (Eeg, 1997/2005, s. 18).

I disse tredimensjonale biotopene opplever elevene gjenstander og levende vesener i kunstig format. Den innbilte virkeligheten overføres via impulser fra nervetråder operert inn i selve kjøttet deres som forsterkende, datakompatible sanseinputs regulert og kontrollert av programvarer og tastetrykk.

Historien i *Stjernetrekker* fortelles over 172 sider, med innfelte samtalelogger i egen formatering og typografi. Selve handlingsforløpet strekker seg over et tidsrom på en liten uke, kapittelnumrene er i *software*-format, der hvert kapittel har et hovednummer (f.eks. 4) og et binummer (f.eks. 1 eller 2). Denne sekvenseringen brukes i dataprogrammer for å vise hvilken

versjon av programvaren man bruker. Hovednummeret viser til hvilken versjon programmet har mens binummeret legges til når programvaren oppdateres med mindre tilleggsfunksjoner eller reparasjoner. Brukt i denne sammenhengen speiler sekvenseringen ikke bare innholdet i fortellingen i sin helhet, som foregår i en datateknologisk verden, men også de mindre forandringene og oppdateringene som skjer i historien fra kapittel til kapittel.

All chattelogg fra *online*-samfunnet er skrevet i *chatspeak* – en form for internettsjargong hvor man substituerer bokstaver med tall og tegn. Språket Rosenløw Eeg skriver chatteloggene i, er en avart av *1337-speak* (LeBlanc, 2005) – en omskriving av *elite speak* – et type chattespråk som opprinnelig ble brukt i chattekanaler for å skjule eller vanskeliggjøre lesningen av samtalene i chatterommene for utenforstående. De fleste ordene blir sterkt forkortet og iblandet tall og symboler for å lette skrivingen og økonomisere antall tastetrykk. Selve formateringen av loggene spiller på de gamle IRC-chatterommene hvor navnene på personene i rommet kalles *nick* – forkortelse for *nickname*. Nickene settes i vinkelparantes som vanligvis brukes i HTML/XHTML-koding. Hvert linjeskift i chatteromet viser starten på en ny replikk. Resten av teksten er i klassisk romanformat og utforming. Persongalleriet er beskjedent, og preges som tidligere nevnt av underliggende symbolske, mytiske, og arketypiske referanser med utstrakt bruk av intertekstuelle henvisninger.

Både i *Stjernetrekker* og *Vrengt* fremstilles protagonistene som ekstremt levende og kroppsliggjorte i sterk kontrast til sine kunstige og unaturlige omgivelser. I *Vrengt* er hovedpersonene feilproduserte og imperfekte skapninger som har blitt forkastet av kjøperne og levert tilbake til produsenten i henhold til kjøpsloven. Feilene deres speiler, vrenger og belyser spørsmålet om perfektionshysteri og kynisk forbrukermentalitet. Autoritetene i begge bøkene – skolesystemet, myndighetene og Mr. Mall – har gjort seg til herrer over naturen, og skaper en egen kunstig verden hvor deres gjeldende normer og regler er den nye naturs øverste prinsipp.

Mr. Mall er sjefen for kjøpesenteret i *Vrengt*. Han omgis av en aura av mystikk –alltid kledd i svart med hvite hansker og sorte solbriller. Som en filmstjerne gjester han Senteret på utvalgte dager, og han motiveres av jakten på fullkommen perfektion: «I vår shopping etter den perfekte sannhet, må du shoppe det som gjør deg perfekt». (Eeg, 1997/2005, s. 68). Navnet henspiller på det engelske ordet for «kjøpesenter» (*mall*), og språket hans preges også av engelske ord iblandet norske klisjéer og utvannede uttrykk: «Shop, drikk og vær glad, sa Mr. Mall. – The er jul bare annen hvert år.» (1997/2005, s. 178). Han har gjort seg selv til en gud som benåder shopperne med løfte om evig liv, gull og eviggrønne plastskoger.

I *Stjernetrekker* kontrollerer Mentor de virtuelle *holodeckene* som elevene opplever resten av verden i. Skolesystemet i romanen formes og skapes av et system dedikert til å strømlinjeforme et digitalisert og teknologisk optimalisert samfunn. Livet blir avstumpet, amputert, modifisert og modellert etter et uopnåelig skjønnhetsideal eller for å tilpasses siste skrik innen datateknologi. Målet er å kjøpe seg til den ultimate lykke; å bli en perfekt kopi av årets trend; å kjøpe seg til en fullendt idealeksistens. Målet er å «få plass mellom permene i nye, lekre planer,» (Eeg, 2002, s. 79) og bli like strømlinjeformet og effektiv som «en computers smekre tankekretser», slik Stella beskriver den virtuelle verdens vidunderlige, nye, digitale eksistens.

<v1rk3m1d13r> STILISERTE FIGURER & SPEILING

Romanpersonene får ulike funksjoner som overdrives og fremheves for å aksentuere spesifikke karaktertrekk eller fokusere på spesielle egenskaper og særegenheter. Dette gir dem en stilisert form som passer utmerket til å poengtere rollene de ulike personene har.

Jonatan, den drømmende, skogslengtende hovedpersonen i *Vrengt*, blir fremstilt som en dikotomi og et paradoks gjennom beskrivelsene og skildringene av ham; Han er unik, men samtidig identitetsløs og substansløs i sin usynlighet. Usynligheten hans bunner dog ikke i Jonatan selv, men i personene utenfor discokulas manglende reaksjoner på ham. Han blir en blank overflate som speiler omverdenens selvsentrerte og egosentriske jag og hast, shopperne som i sin semi-hypnotiserte tilstand er blinde for det som er rett foran nesen på dem: Jonatan – et naturlig, menneskelig vesen som har en medfødt egenverdi, uavhengig av menneskelige svakheter og lyter. Spørsmålet om menneskeverd innføres allerede fra første side i romanen. Jonatan beskriver sin egen og vennenes eksistens «som om vi var på feil sted og ikke syntes, som om vi ikke var verdt sprekken i glasset.» (Eeg, 1997/2005, s. 7).

<Tm@t1kk> ET SPØRSMÅL OM VERDI

Spørsmålet om *menneskeverd* er et av de viktigste temaene i *Vrengt*. En natt sniker gjengen i kula seg ned i Senteret og bytter om på «en million priskoder» i matbutikken. Dette fører til kaos, og en mann ender opp med å måtte betale en skyhøy pris for en pakke rosiner. Det som begynner med opprørte protester fra mannens side, forandres radikalt når forbrukerkulturens øverste dommer, kassaapparatet, slår fast at prisen ikke er feil: «– Men kassa regner ikke feil, sa jenta. – Aldri.» (Eeg, 1997/2005, s.120).

Rosinesken skaper litt av en sensasjon i butikken. Alle stimler sammen for å se verdens dyreste rosiner, og mannen nekter til slutt å betale den faktiske prisen. Slik den vilkårlige prislappen på rosineene skaper et umettelig jag etter noe som i seg selv bare er en liten boks tørkede druer, higer konsumentene egentlig etter å overføre den eksklusive prislappen til sitt individuelle selv: «– Men de ser jo ut som helt vanlige rosiner», kommenterer et menneske i køen. «– De er tusen ganger så dyre, sa han *stolt*. (min utheving)» (Eeg, 1997/2005, s.121).

Individet i en slik konsumkultur går fra å være et bevisst, individuelt subjekt til å bli underlagt objektets vilkårlige verdi og kassaapparatets dom. «Husk, at alt har sin pris!» (Eeg, 1997/2005, s.8) roper Mr. Mall allerede på romanens første sider. Kulturen bygges ikke lenger på et grunnlag av en mellommenneskelige relasjoner, men baseres på et objektrelatert handelsmarked som definerer individets plassering og status, dvs. ut fra objektene i seg selv. Dette er en tydelig parallell til et reelt samtidfenomen som den franske sosiologen Jean Baudrillard omtalte som «a marked change in relation to the object so that social differentiation is mediated in the object, by the object not the subject.» (Baudrillard sitert etter Gane, 1991/2003, s.59). Dette vil si at verdigrunnlaget forflyttes fra det (bokstavelig talt) handlende subjektet over til det aktuelle produktet. Dette kan man tydelig se i den moderne velstandskulturen: Man blir det man *har*, ikke det man *er*.

<þɜrʃɔnʃkɪldrɪŋgR> SORRY, SORRY...

Vrengt kretser til stadighet rundt spørsmålet om hva som er verdifullt og hva som er verdiløst. Denne problemstillingen aksentueres og fremheves av den dystopiske forbrukerverdenen i romanen hvor prisen for et liv reguleres av kjøpsloven.

Den misdannede og forkastede jenta Sorry er den som aktivt jakter på sannheten om menneskeverd og hva som egentlig er av verdi. Psykologisk sett er det ikke til å undres over at Sorry sliter med spørsmålet om hvor mye hun er verdt. For det første ble hun forkastet på grunn av feilproduksjon, for det andre er det verdisystemet hun møter på Senteret utelukkende basert på hvor mye et «shoppinghjerte veier i gull» (Eeg, 1997/2005, s. 25). Sorry har verken shoppinghjerte eller kapital til å kjøpe noe. Hun har falt fullstendig utenfor, men forsøker å orientere seg og sette en pris på seg selv ut fra verdisystemet hun er født inn i. Hun er uten tvil den mest deformerte av dem alle. Hun har altfor korte armer og er bitteliten med stutte bein «Sånn at huet hennes blei altfor stort.» (1997/2005, s.16). Det er hun som har funnet opp priskodeleken som skaper fullt kaos i matvarebutikken, og det er hun som stadig vender

fortellingen tilbake til det overordnede temaet om menneskeverd og verdi. Hun er den som stiller det vanskeligste spørsmålet av alle der hun står foran Jonatan med en påklistra priskode i panna: «Hvor mye er jeg verdt?» (Eeg, 1997/2005, s. 21).

Ja, hvor mye er egentlig et menneskeliv verdt? Jonatan vil så gjerne forsikre henne om at ingen har så mye penger i hele verden, «verken i bøker eller på kort, at hun var verdt mer enn noen prislapp» (1997/2005, s.22), men han vet ikke hvordan han skal svare. Hvor mye er et menneske verdt med alle sine feil og mangler? Finnes det noe iboende i hvert menneske som gir det en ubestridelig verdi uansett hva og hvem det er? Romanen i seg selv kan til syvende og sist leses som et 186-siders svar på nettopp det.

<þɜr#0n#k1ldr1ngR> STELLA, LILLE STJERNE, KOM HJEM!

Beskrivelsen av Stella forteller mye om verdenen i *Stjernetrekker*. Hun er den lengste jenta i klassen, med «bukser hun aldri rakk å gå inn i før de var for korte over ankene, med syltynn papirhud som sprakk opp og rødma hvis du ga henne så mye som et øyeblikk, hun med blåest øyer uten linser og spissest pupper uten inplants, med klisterhjerne og pupillene limt på skjermen 24-7» (Eeg, 2002, s. 10).

Hun beskrives delvis gjennom forfatterens typiske, rike billedspråk, men her skapes skildringene ofte ved hjelp av engelske låneord, faguttrykk og dataspråk som speiler romanens teknologiske aspekt. I eksempelet ovenfor bruker Rosenløw Eeg ord som *inplants* og 24-7, som om disse allerede er kjente, veletablerte begreper som folk flest bruker i dagliglivet, noe som for de fleste ikke er tilfelle. *Inplants* refererer til implantasjoner av kunstig materiale som forstørrer kroppsdeler (vanligvis bryster), og 24-7 vil si 24 timer i døgnet, 7 dager i uken – «døgnet rundt», på godt norsk. I dette tilfellet fungerer ordvalget på to ulike måter: Den første er at fremmedord og dataterminologi etablerer og underbygger det teknologiske aspektet i romanen. For det andre fordi at selve innholdet i utdraget sier noe om hva som er det rådende kroppsidealet i Stellas verden. Det er underforstått at det å ha knallblå øyne og spisse pupper er en positiv ting (noe som sånn sett ikke akkurat er så veldig enestående i vår egen samtid og kultur), men også her flettes det kunstige og høyteknologiske inn. Vi får indirekte vite at man vanligvis bruker linser og inplants for å imitere et eller annet optimalisert ideal. Med andre ord beskrives Stella i et språk som skaper og etablerer et gitt filter og bestemt perspektiv å oppfatte verdenen på: høyteknologisk, kroppsmodifisert og digitalisert, hvor selv menneskelige følelser blir redusert og filtrert gjennom en teknologi som kalles *Bodymap* – en teknologi som styrer hvilke sanseinntrykk man ønsker, og når.

I Stellas *vidunderlige nye verden* (Jfr. Aldous Huxleys dystopiklassiker *Brave New World* – utgitt på norsk med tittelen *Vidundelige nye verden*) har man endelig klart å luke ut slike ubehageligheter som følelser. Det ser jo ut til at det er mye mer effektivt å begrense dem til noe man aktivt kan velge ved å trykke på en knapp. Undertrykkingen av naturlige følelser minner om Aldous Huxleys dystopiske klassiker *Brave New World* hvor befolkningen holdes i sjakk ved å innta store doser *soma* – stoffet som fjerner alle negative følelser så bare nytelsen blir igjen.

I *Stjernetrekker* er det annerledes. Det er verre. Det ser ikke ut til at de har kjennskap til noe så basalt som nytelse og orgasmer lenger, slik målet var for menneskene i *Brave New World*. I Huxleys fremtidsverden luker man i det minste bare ut de følelsene som skaper uro og ubehag. I *Stjernetrekker* kan det se ut til at man har forsøkt å digitalisere absolutt *alt* som ikke passer inn. I så fall er det virkelig et dystopipreget, fremmedgjørende samfunn man har med å gjøre, hvor innbyggerne til og med fratras noe av det mest grunnleggende i det å være et autentisk menneske – autentiske reaksjoner, ekte følelser og ekte medmenneskelighet.

<þɜrɕɔnɕkɪlɪdrɪŋR> ALBIN & ALBIN

Av alle personene i *Stjernetrekker* og *Vrengt*, er kanskje Albin den underligste av dem alle. Han dukker opp som samme figur i begge romanene med samme karaktertrekk og samme utseende: Begge steder fremstilles han som albino med røde øyne, fargeløse vipper og hvitt hår; han uttrykker seg på samme underlige måte, og i begge romanene fletter han på en eller måte antagonistens og protagonistens skjebner sammen. I *Stjernetrekker* møter han Stella i landet mellom livet og døden – mellomrommet hun våkner opp i etter å ha falt i koma. «– Du er litt av en raring» hvisker Stella til Albin, «– Men jeg digger fargen på kontaktlinsene dine.» (Eeg, 2002, s. 152). «– Det er ikke kontaktlinser», svarer han, «– Det er fabrikkinnstillingene mine. Det er medfødt.» (sst.) – nøyaktig samme beskrivelse som i *Vrengt*: «Øya hans var røde. Håret helt hvitt og kort som ledningsstumper (...) Han la huet på skakke og blunka med gjennomsiktige øyevipper» (Eeg, 1997/2005, s. 13).

Albins karakter i *Stjernetrekker* og den nesten identiske karakteren hans i *Vrengt* kan i bunn og grunn veksles sømløst med hverandre. Han har samme merkelige fremtoning og språk, og i begge bøkene blir det insinuert at han har en eller annen fysisk og/eller psykisk forbindelse til antagonistene.

Han er et intertekstuellet knutepunkt på en rekke ulike plan. Symbolsk sett kan han leses som et hvitt offerlam, psykologisk sett som en speilingsfigur for Mr. Mall i *Vrengt* og

antagonisten Mink i *Stjernetrekker*, allegorisk sett som en himmelsk engel, mytologisk sett som en sibylle og mytisk sett som et orakel. Intertekstuel slekter han på The Oracle i *The Matrix* (The Wachowski Brothers og Joel Silver, 1999): en kvinne som snakker i gåter og har rollen som sannsiger, seer og profet. Alt dette knyttet sammen i én liten skikkelse: Underlige, rare Albin.

<personklldring> MOTIV: FADEREN & SØNNEN

Darth Vader: Obi-Wan never told you what happened to your father.

Luke Skywalker: He told me enough! He told me YOU killed him.

Darth Vader: No, I am your father.

– *Star Wars: Episode V – The Empire strikes back*
(Kershner og Lucas, 1980)

I *Vrengt* ender Albins historie i en siste heseblesende jakt hvor han, for anledningen utkledd som kanin for å snike seg ut av Senteret, blir tatt av vaktene. De brenner nakken hans; Han lander i fontena, hodet til kaninen sklir av, og Mr. Mall står ansikt til ansikt med det som ikke kan være noe annet enn hans egen sønn: «Det var to albinoer her i verden. Den ene var Albin, den andre Mr. Mall.» (Eeg, 1997/2005, s. 181).

Avsløringen av far-og-sønn-forholdet har tydelige referanser til avsløringen av Darth Vader som Luke Skywalkers far. Den siterte filmscenen fra *Star Wars: Episode V – The Empire strikes back* (Irvin Kershner og Gary Kurtz, 1980) er en scene så grandios at det vel nærmest måtte en regissørlegende som George Lucas eller Steven Spielberg til for å dra den i havn. Åpenbaringen av det utenkelige slektsforholdet mellom Luke Skywalker og Darth Vader har nå endt opp i et popkulturelt grenseland mellom å være en klassiker og en klisjé.

I denne scenen kjemper protagonisten Luke Skywalker og antagonisten Darth Vader mot hverandre i en overdådig tvekamp i en av filmhistoriens mest dramatiske settinger. Det finnes vel knapt en mer storslått arena å slåss mot verdens ondeste mann i enn med lyssabelen i hånda over et karbon-nedfrysingskammer med en bunnløs avgrunn under føttene. Fontenen i Senteret på *Vrengt* kan kanskje ikke sammenlignes med et intergalaktisk karbonkammer, men det ender i et like uventet og overraskende utfall hvor både Albins og Mr. Malls historie får denne særegne ekstra dimensjonen som gjør Rosenløw Eegs fortellinger så unike. Darth Vader er heltens far? Er Albin Mr. Malls sønn?

I *Vrengt* er avsløringen ikke på langt nær så teatralisk som i *The Empire Strikes Back*, men den er på mange måter like virkningsfull. På sin egen vemodige, stillfarne måte kommer

den som en overraskelse både på leseren og på Mr. Mall selv. Til tross for at hendelsen nesten bare er som en liten parentes i det store dramaet å regne, får jo likevel det impliserte slektsforholdet en enorm betydning for resten av fortellingen. I *Stjernetrekker* er slektsforholdet kun en liten bisetning i den totale diskursen. Der avsløringen av slektsforholdet mellom Darth og Luke i *The Empire Strikes Back* på sin side er av uforglemmelige proporsjoner, kommer relasjonsforholdet mellom Mink og Albin i *Stjernetrekker* på den andre siden til syne nærmest bare som en diffus indikasjon. Mink er en sleip, dødningeaktig fyr i mellomlandet. Stella vet ikke om det er «den skingrende stemmen, nesa filt helt ned så nesebora så ut som kratere i det måneaktige ansiktet,» (Eeg, 2002, s. 81) eller om det er de stikkende øynene hans som er mest frastøtende. Mink står i sterk kontrast til den milde, godhjertede Albin, men de to er på uforklarlig vis knyttet sammen likevel. Åpenbaringen av et mulig far/sønn-forhold skjer kun som et svakt sukk før Stella trekker pusten i bokens siste, storslåtte soloppgang.

Mink og Albin møter hverandre i en scenisk sammensmelting av personenes historier. I det sola kom opp over fjelltoppene stoppet Mink opp, «så nedover seg sjøl, og idet det skarpe sollyset skar gjennom han, lyste gjennom den bleike kroppen som et røntgenbilde. (...) Mink og Albin sto og speila hverandre, stirra på hverandre som om de aldri hadde sett en annen som var sånn før. Begge med hvitt hår og røde øyne.» (Eeg, 2002, s. 167-168).

Avdekkingen av slektsforholdet mellom Mr. Mall og Albin i *Vrengt* og Mink og Albin i *Stjernetrekker*, er ikke bare en åpenbar allusjon til filmscenen mellom Darth Vader og Luke Skywalker, det er også en skjult forbindelse mellom de to romanenes persongalleri innad. I mellomlandet glemmer innbyggerne etter hvert hvem de er. Det er dette som er trusselen mot Stella og reisen hennes hjem. Minnene hennes glipper fra henne, og som i så mange klassiske eventyr bærer navn i seg selv en egen magi. Hvis hun glemmer navnet sitt, glemmer hun hvem hun er, og da vil hun aldri komme seg hjem igjen. Det er dette hun er aller mest redd for. «– Jeg må tilbake,» sier hun når de to ungdommene gjemmer seg for Mink på et mørkt hotellrom. Mink er ute etter dem for å bruke Stellas navn til å ta over menneskenes verden ved å logge seg på «garnet». Hun må tilbake «Før jeg har glemt alt sammen, navnet mitt, nicket mitt, hvordan jeg kom hit, hvem jeg er. Før jeg blir sånn som...» sier hun. «– Sånn som meg?» (Eeg, 2002, s. 151) svarer Albin.

Det eneste Albin kan huske fra livet sitt før mellomlandet er at han kaster seg rundt halsen på en mann uten tydelige ansiktstrekk. Hun spør om det er faren hans, men han trekker bare på skuldrene. «– Jeg husker ikke. Men ingen vil ha en som meg, en albino med så blanke ark» svarer han. Akkurat som i *Vrengt* har han blitt forkastet på grunn av utseendet sitt. Stella

gir seg ikke: «– Så faren din kan være hvem som helst der ute? Du husker ingenting? Albin trakk på skuldrene. – Av og til er det sånn at kroppen min husker ting, men huet får det ikke med seg.» (Eeg, 2002, s. 151). Underlige, rare Albin, som redder Stella ved å huske navnet hennes til slutt.

<fOrtLRt3kn1kk> UNDERLIGGJØRING

«Gi deg'a, jeg kan lese deg som et åpent blad, sa Albin.» (Eeg, 2002, 15).

Spenningskurven, som gjennom begge bøkene har bygget seg opp til en *grande finale*, avslører ikke bare om protagonistene lykkes i den oppgaven de har satt seg fore å løse, men tilfører også bøkene en ekstra, uventet dimensjon gjennom Albins karakter – nettopp fordi han snakker så kryptisk og fordi rollefiguren hans er så vanskelig å plassere. Disse ekstra lagene forfatteren innfører i teksten, kan gjøre diskursene vanskeligere å forstå fordi historien blir så kompleks og mangefasettert. Samtidig er det nettopp disse sammenføyningene og ekspansjonen av fortellingsstrukturene som gir Rosenløw Eegs romaner dette ekstra fortolkningsnivået som kjennetegner forfatterskapet hans; Et sammentreff, en bisetning, et uforklart element som på én eller annen måte blir hengende i luften som et ubesvart spørsmål man egentlig aldri får helt svar på.

Rosenløw Eeg behersker dette til fingerspissene. Han bruker konsekvent et populærkulturelt, lettfattelig formular, som leseren kjenner godt til fra før (Jfr. Caweltis formellitteratur). Dette bruker han så til å pakke inn den tunge symbolikken og kompliserte fortellerteknikken sin i. Spillet mellom lettfattelig og uforståelig skaper en ekstra dynamikk i fortellingens fremdrift og konstruksjon. I *Stjernetrekker* veier dog det diffuse, uforklarte aspektet i boken tyngst.

I *Stjernetrekker* må leseren virkelig jobbe for å finne svar på noen ting som helst. Tematikken og handlingsløpet er vanskelig å forstå, og man må grave dypt og grundig for å finne en fast bunn å orientere seg ut fra. For det første er det en utfordring for de fleste lesere å lese chatteloggene og veksle mellom de ulike språkformene romanen skrives i. Deretter kan det være vanskelig å helt få tak på hvor Stella/little_stAre er og hva som egentlig skjer. Her, som også er tilfelle i *Vrengt*, peker for eksempel navnene på de forskjellige rollene personene i romanene får. Navnet Stella betyr stjerne, og det er også nicket hun velger seg i *online*-verdenen. Dette nicket er hemmelig for alle andre enn hackerne i #Hacker's Underground, og det får en avgjørende rolle for protagonisten Minks (som er akkurat like sleip som navnet hans

tilsier) onde plan om å ta over den virkelige verden. Hvis han får vite det hemmelige nicket hennes får han tilgang til alle kodene som sitter fast i kroppen hennes, kodene som lar ham krysse over til den andre verdenen via det digitale nettverket.

I både *Stjernetrekker* og *Vrengt* finnes det flere slike selsomme undertoner og underlige motiver. Man tror man forstår hva som foregår, men det man tror man ser snus på hodet, og så innser man at det man trodde var kjent plutselig fremstår som noe helt ukjent og *definitivt* fremmed. Leseren må trekke konklusjoner selv for å forsøke å fylle inn sprekkene mellom linjene. Når så lite av det selsomme i romanene forklares, møter leseren sin egen uvisshet i døra, og fortellingene blir fremmedgjorte. Denne fremmedgjøringseffekten kaller Slettan en «underliggjørende framstilling» (Slettan, 2006, s. 153). I *Stjernetrekker* dukker det opp fantastiske elementer i mellomlandet som ikke blir forklart underveis. Hva i alle dager er dette for slags sted egentlig? Og hva er egentlig forbindelsen mellom menneskene i mellomlandet og Stella? Hvem er Mink? Hvem er Albin? Hvem er Tuva? *Hva* er Tuva? Og ikke minst: Hva er egentlig greia med maurene?

Formateringen, inndelingen og de ulike tids- og handlingsplanene i *Stjernetrekker* er i aller høyeste grad *underleggjørende framstillinger*. Senterungdommenes misdannede kropper og stiliserte personlighetstrekk, den ulogiske rom-organiseringen (handlevogner i ei discokule?) og et nedslitt, marerittaktig tivollandskap nede i tombolaen på Senteret fører til samme fremmedgjorthet i *Vrengt*.

<fOrt311Rt3kn1kk> DESAUTOMATISERING

Språket i romanene er et fremtredende underliggjøringsgrep forfatteren benytter seg av. I *Stjernetrekker* veksles det mellom typografi, faguttrykk, forkortelser og *chatspeak* – en internettsjargong basert på tall og forkortelser. I *Vrengt* blander Mr. Mall engelske og norske klisjéuttrykk til en salig smørje. Han stokker også om, og forvrenger, sedvanlige bibelske uttrykk som leseren har hørt mange ganger før. «– Welcome godtfolk,» (Eeg, 1997/2005, s. 68) sier Mr. Mall som en faderlig hyrde til saueflokk sin. «– Du er alltid welcomen hit i min fars hus, her i Senteret» fortsetter han der han troner på podiet som en forvrengt Kristus som forkynner sitt forbrukerevangelium. «Let så skal dere finne. Bank på, så skal det lukkes opp for dere» sier Jesus i Matteus-evangeliet (Matt 7:7). I Mr. Malls verden blir betydningen med ett noe ganske annet: «Let så skal jeg pakke opp, bank på og vi vil selge deg det.» (Eeg, 1997/2005, s. 68) deklamerer han. Som en Goebbels utnytter han kulturens nedarvede og nesten arketyriske forestillinger og gir dem ny og kalkulert retning.

Dette er en variant av fenomenet de russiske formalistene kalte *desautomatisering*. Dagligspråket og våre «innarbeidede «automatiserte» litterære former» (Lothe, Refsum & Solberg, 2007, s. 70) brytes opp og tvinger leseren til å «oppleve tingene rundt oss på nytt.» (sst.). Formalisten Sjklovskij lanserte desautomatiseringsbegrepet allerede i 1914, og pekte på forskjellen mellom det poetiske og det dagligdagse språket og hvordan man kunne bruke språket for å forandre måten leseren oppfattet sin egen virkelighet på. Dagligspråket fungerer ifølge Sjklovskij *automatisk*, og «vi tenker knapt over hva vi uttrykker.» (sst.). Det er nettopp dette fortellertekniske grepet Rosenløw Eeg benytter seg av både i *Stjernetrekker* og *Vrengt*. Albin snakker usammenhengende, til tider meningsløst, og blander idiomer og uttrykk når han vrir og stokker om på språket slik vi er vant til å lese eller høre det. «Kjært barn har rare navn,» (Eeg, 1997/2005, s. 40) sier Albin, og vi kan ane at det finnes en eller annen dypere sannhet i dette enn man først skulle tro. Gjennom Albins replikker brytes sovende språkstrukturer opp og blir gjort levende igjen. Han får dermed en rolle som profet, en tulling og et fremmedelement i sin tvetydighet. Han bryter opp de faste fundamentene som bygger normale setninger, og det oppfatter både vi lesere og romanpersonene som «feil». Jonatan retter på ham i ett sett. Vi lesere stopper opp og blir oppmerksomme på at et eller annet ikke stemmer helt: «– Dere to skal spasere ut herfra som om dere aldri hadde gjort annet hele livet. Dere skal forlate Senteret som én og samme person» (1997/2005, s. 145) konstaterer Jonatan når han lufter en idé om hvordan de skal klare å rømme fra Senteret. De har stjålet en julenissedrakt, og planen er at Sorry og Seiko skal kle seg i samme drakt så de kan snike seg usett ut av inngangsdørene. «–Begge to? peip Albin. – To fluer i én dress?». Det er nettopp denne typen kommentarer som åpner opp for en dypere dimensjon i språket og i teksten. Ved å «bryte med de vanedannende konvensjonene som styrer dagligspråket» (Lothe et al., 2007, s. 70) gjør forfatteren leseren oppmerksom på de stivnede klisjéene man omgir seg med. Albin etterlater oss hengende over et tomt hull hvor vi trodde forståelsen lå;

«Albin så forundra på henne. Han hadde akkurat stilt et ugyldig spørsmål, et spørsmål som mangla svar. En vei som smuldra opp. En himmel som lukka seg. En telefon som aldri ringte.» (Eeg, 2002, s. 91). Replikkene skaper en uventet pause hvor vi må stokke om på vår egen forståelse et lite øyeblikk. I stedet for å bruke språket som et usynlig bakteppe som handlingen utspiller seg mot, blir bakteppet *selv* fokuspunktet som fører til en tvunget perspektivendring. Fortellingen går fra 2-D til 3-D fordi språket selv blir en ekstra tydelig dimensjon å betrakte fortellingen gjennom.

I *Stjernetrekker* forsøker Mink å tvinge de siste kodene ut av Stellas kropp og tanker så han kan bruke henne for å spre mørket og fortapelsen han bærer med seg ut i verden

gjennom å bli et menneskelig datavirus. Albin redder Stella i siste liten. Han kaster den røde ballen han alltid bærer med seg, på Mink, og frigjør Stella fra antagonistens grep. Som en lysende engel står han foran henne i lyset fra vinduet i enden av hotellkorridoren. «– Er det deg?» (Eeg, 2002, s. 146) spør han Stella der hun ligger på bakken, eller «er det bare et synsbehag?» (2002, 146 f). Albins forvrenging og underliggjøring av språket er identisk og konsekvent i begge romanene. Det er ikke greit «å være makrell i isolat,» (Eeg, 1997/2005, s. 23) sier Albin til den hermetiske fisken som Senterungene slipper løs i fontena en natt de kjeder seg. Selv ved slike tilsynelatende troskyldige kommentarer desautomatiserer Albin språket så det blir underliggjort og profetisk på samme tid: «– Åssen går'e, litt trangt, eller?» (sst.) spør han makrellen – nøyaktig det samme han kunne ha spurt Senterungene selv. «– Nå har vi kommet for å gi dere et friminutt. Slippe dere ut av boksene, til et liv utafør tid og hermetikk.» (sst.). Det er vel kanskje nettopp det de drømmer om alle sammen, både makreller og ungdommer i *Stjernetrekker* og *Vrengt*.

Desautomatiseringen skaper avstand til vårt innarbeidede språk, og Albins replikker peker mer på språket i seg selv enn på innholdet i det han sier. Det er selv-refleksivt. På samme måte som de andres egenskaper og utseende understreker og fremhever de stilistiske figurene og karikerte rollene de har, gir den språklige dobbeltheten Albin et divinatorisk preg, og han blir den som både ser innover og utover på samme tid: «– For en innsikt, sa Albin og stirra ut i lufta. – Utsikt?» (Eeg, 2002, s. 149) retter Stella.

<fortellerteknikk> KONTRAKTSBRUDD

I *Vrengt* virker de konkrete motivene og omgivelsene beskrevet i fortellingen paradoksale, ulogiske og umulige. Man går inn med en underliggende forventning til teksten; En underforstått leserforventning som ligger til grunn for historien vi skal oppleve i romanen. Dette blir vanligvis omtalt som *leserkontrakten*, og er en betegnelse på den passive, underforståtte kontrakten som foreligger mellom forfatter og leseren; alt det implisitte som ligger i sjanger-, språk- og mediekonvensjonen. Et virkelighetsbrudd på leserkontrakten kan sees på som helt naturlig. For eksempel er et brudd på en mimetisk virkelighet i en science fiction-roman ikke uventet, eller det kan oppstå et overraskende virkelighetsbrudd innenfor fortellingens univers som bryter med de implisitte forventningene leseren har til den fiktive verdenen.

Rosenløw Eeg bryter denne leserkontrakten ved flere anledninger. Leseren er godt kjent med et kjøpesenter og alt som pleier å finne seg bak glassdørene der. Så langt alt vel,

men så innfører forfatteren plutselig en rekke fremmedelementer i romanens miljø som bryter helt med de velkjente omgivelsene fra det virkelige liv. Det skapes med andre ord en diskrepans mellom fiktiv og faktisk virkelighet. Virkelighetsbruddene opptrer i ulike varianter og ikke alle er brudd på leserkontrakten. For eksempel finnes det fire unger på et kjøpesenter i en fremtidsfabel som har blitt produsert i en Frøfabrikk, men de var defekte så de ble sendt tilbake igjen fordi kjøpsloven sier det er helt OK. Dette er ikke ulogisk for leseren, fordi han eller hun forventer at dette ikke er en virkelighetstro, mimetisk roman som utgir seg for å være realistisk.

Forfatteren bryter derimot med leserforventningene som man ikke var klar over at man hadde. Man forventer fantastiske elementer, men man forventer sannsynligvis ikke disse kontraktbruddene som forfatteren innfører. Ungdommene bor i en discokule i taket i et kjøpesenter. Hvordan kan man bo i en discokule? Hvordan får de alle plass? Og hvordan har de i det hele tatt fått handlevognene de bruker som senger inn dit? Er det i det hele tatt plausibelt at noen kan bo så lenge i et kjøpesenter uten å bli oppdaget, selv i en ikke-realistisk fortelling som *Vrengt*? Eller i Stellas tilfelle: Hvor i alle dager er hun når hun våkner opp fra koma mens hun er i koma? Og hvorfor finner vi aldri ut hvorfor innbyggerne i byen egentlig er der? Og hvorfor er Tuva blind? Hvorfor har maurene fått intelligente *biochipp*er klistra i panna? Hva i alle dager betyr alt det mauren sier? Og ikke minst: Hva i alle dager skjer med språket? Det er jo bare en masse tall og forkortelser!

Med så mange bisarre, tvetydige og gåtefulle elementer som lurer i bakgrunnen av disse komplekse fortellingene, er det kanskje ikke så betenkelig at forfatteren klemmer alt dette merkelige inn mellom ei skikkelig god gammeldags kjærlighetshistorie og en overtydelig advarsel om alt det fæle som kan skje hvis vi bruker for mye tid på nettet og på Facebook, for å sette det på spissen. Kort sagt: For å slippe unna med et så komplisert handlingsforløp og komposisjon som i *Stjernetrekker*, eller med de uventede bruddene i leserkontrakten i *Vrengt*, bør forfatteren pakke de ulne, vanskelige og diffuse sidene av boken inn i en enkelt, forståelig og velkjent innpakning. Sagt på en litt annen måte: Hvis man skal servere en vrang treåring femstjernes, russisk kaviar til frokost, er det aller enkleste å skvise den fra en traust Kavli-tube og smøre den på en pålitelig skive kneip. Kaviaren er like fremmed, mistenkelig og ekstravagant som før, men kneippen er i det minste det samme man spiste til frokost i går.

<fortsettelse> FANGET I SPRÅKETS FENGSEL

– Skjønner du ikke at hele formålet med nytale er å begrense tankefeltet? Til slutt kommer vi til å gjøre tankeforbrytelse bokstavelig talt umulig, fordi det ikke blir noen ord som den kan uttrykkes med.

– Syme, *nyspråk*-redaktør, *Ingsoc.* (Orwell, 1949/1975, s. 46).

I Robert A. Heinleins science fiction-klassiker *Stranger in a Strange Land* (1961) blir det eneste overlevende mennesket fra en ekspedisjon til Mars tatt med tilbake til Jorden etter å ha vokst opp som et menneskebarn blant de underlige, fremmedartede marsboerne som ingen noensinne har kunnet kommunisere med før. Slik Orwell bruker begrepet *dobbelttenkning* i romanen *1984* for å forklare den iboende spenningen mellom språk og virkelighetsoppfattelse, forsøker Heinlein å forklare den paradoksale mobile immobiliteten som konstituerer et språk. «Short human words were never like a short Martian word – such as «grok» which forever meant exactly the same thing. Short human words were like trying to lift water with a knife» (Heinlein, 1961/1991, s. 148) forklarer hovedpersonen Michael Valentine Smith om det menneskelige språkets begrensninger. Han klarer ikke formidle betydningen av ordet «Gud». Han forstår det fullt ut, men språkforvirringen oppstår ved «his own failure in selecting other human words. The concept was truly so simple, so basic, so necessary that any nestling could have explained it perfectly – in Martian. » (sst.). Det finnes ikke en gang et menneskelig ord for den dypeste formen for forståelse av virkeligheten – erkjennelsen av det filosofen Immanuel Kant kalte *Ding an sich* (Svendsen, 2014) – virkeligheten slik den innerst inne er. «The problem, then,» fortsetter han, «was to find human words that would let him speak rightly, make sure that he patterned them rightly to match in fullness how it would be said in his own people’s language.» (Heinlein, 1961/1991, s. 148). Han står med andre ord rådløs overfor manglene i språket, så han finner opp ordet *grok* – et ord som rommer den fullkomne forståelse av tingen i seg selv.

På Jorden opplever Michael Smith utilstrekkeligheten i det menneskelige språk. Samtidig opplever han frustrasjonen i å oppleve et brudd på «virkelighetsflyten», fordi han til stadighet blir oppmerksom på at han har hull i menings- og forståelsesdannelsen han gjør seg om verdenen han har havnet i. I overført betydning er det samme mekanikken som inntreffer når leseren møter det tomme hullet mellom forventning og oppfyllelse i Rosenløw Eegs to romaner.

Leseren beveger seg inn i forfatterens univers med en ubevisst forventning om at fortellingen er bygget opp av et språk, en uttrykksbase og en form som gir en språklig flyt, syntaks og grammatikk som skaper en mening av teksten for leseren. Denne leserkontrakten

blir ofte brutt i Rosenløw Eegs to romaner. Dette tvinger leseren til å snu oppmerksomheten mot språket i stedet for å oppslukes av handlingen. Litteraturen formes i og av språket, slik alle beskrivelser om oss selv og verden skapes i og av språket vi bruker om virkeligheten.

«Det finnes ingenting utenfor teksten» (*Il n'y a pas de hors-texte*: Derrida sitert etter Claudi, 1967/2013, s. 90) beskrev dekonstruktivistene Jacques Derrida dette paradokset som i 1967. Vårt reelle forestillingsgrunnlag bygger på måten vi gjenforteller eller *re*-presenterer (presenterer om igjen) de abstrakte ideene om det vi ser. Språket i teksten kan brukes til å synliggjøre og avsløre de fastlagte frasene som har sementert en sedvanlig måte å oppfatte virkeligheten på. Sagt med andre ord: en tekst har makt til å forme måten man oppfatter virkeligheten på. Og det er her den fluktuerende, vesensforandrende magien i språket ligger. Magien Rosenløw Eeg helt konkret leker med gjennom Albin og Mr. Mall sine replikker i *Stjernetrekker* og *Vrengt* – en magi som dukker opp rett som det er i dystopisk litteratur. Noen ganger blir de oppdiktede frasene rett og slett en helt reell virkelighet.

<#prÅkprØp@g@nd@> FRA FIKSJON TIL FAKTA

Det kan ofte trekkes tydelige paralleller mellom den fiktive verdenen i Rosenløw Eegs verk og den faktiske, virkelige konteksten. Fiksjonen speiler fakta, eller sagt med andre ord: Den faktiske virkeligheten speiles i den fiktive verdenen. Vanligvis trekkes disse parallellene mellom skjønnlitteratur og samfunn i en linje fra fakta til fiksjon. I dystopiens verden er det noen ganger omvendt: Parallellbevegelsen går *fra* den fiktive litteraturen *til* den faktiske virkeligheten. En slik overføring trenger ikke være intensjonal fra forfatterens side, men skapes ofte av lesergruppen selv.

Et raskt Google-søk etter frasen *Big brother is watching you* – «Store Bror ser deg» (Orwell, 1949) gir et vell av søkeresultater som viser til seriøse aviser og artikler. Nesten alle artiklene dreier seg om utfordringer og illevarslende tendenser i vårt eget samfunn. Nick Cohen fra *The Guardian* advarer mot overvåknings-samfunnet vi har skapt i artikkelen *Big Brother IS watching you* (Cohen, 2014). Nettavisen BloombergView er bekymret for styresmaktens omfattende innsamling av *big data* hvor selskaper begynner registreringen av kjørevanene dine allerede fra du setter deg i bilen (Niedermeyer, 2015). En av de mest foruroligende avsløringene er dog nettavisen *Independent* som viser til at Samsung lanserer en Smart-tv som tillater selskapet og dets samarbeidspartnere å registrere og lytte til alt som blir sagt i stua hjemme. (Griffin, 2015). Kjøpsvilkårene opplyser om at «if your spoken words include personal or other sensitive information, that information will be among the data

captured and transmitted to a third party through your use of Voice Recognition.» (sst.). Forfatteren av artikkelen sammenligner markedsføringstendensen med Orwells *1984* allerede i ingressen.

Massemedier henter gjerne denne typen *catch phrases* fra dystopisk litteratur. Uttrykket *Big Brother* er selvsagt hentet fra George Orwells *1984*, og har blitt stående som et etablert idiom for å beskrive virkelighetens moderne overvåkningssamfunn. Begrepet *cyberspace*, på sin side, ble popularisert etter lanseringen av science fiction-forfatteren William Gibsons fortellinger *Burning Chrome* og *Neuromancer* fra henholdsvis 1982 og 1984. Her brukte han begrepet for å beskrive det virtuelle, ubegrensede rommet som skapes i en databasert virkelighet.

Et imaginært kausalitetsforhold mellom dystopisk fiksjon og fakta finner man også igjen i reelle etiske og moralske debatter. Debatten om overvåkningssamfunnet er et eksempel hvor *1984*s totalitære skrekkregime gjerne brukes som reelt argument mot de store internettelskapenes storstilte innsamling av *big data*.

<#j@ngRkj3nn3Tgn> MEMER

En *meme* er et begrep som opprinnelig ble lansert av Richard Dawkins i boken *The Selfish Gene* (1976/2006) hvor han først definerte et *mem* som den kulturelle ekvivalenten til det biologiske genet. Overvåkningssamfunnet, slik Orwell beskrev det i sin roman, har blitt inkorporert i idéhistorien som et kulturelt meme. Selv om teorien har møtt sterk motstand i visse vitenskapsmiljøer, har selve uttrykket blitt stående. Store Norske Leksikon definerer et meme som «en oppfatning (eller vrangforestilling), et slagord, en måte å utføre et arbeid på, en mote, eller alt annet som kan karakteriseres som en «idé».» (Meme, 2011). Disse memene spres og utvikles underveis gjennom kulturell arv. Det vil si at de overføres fra «en hjerne til en annen, og utvikler seg underveis.» (sst.).

Dette er relevant i forhold til *Stjernetrekker* og *Vrengt* fordi det fiktive kausalitetsforholdet i bøkene (konsum-mentalitet leder til dehumanisering og manglende mellommenneskelige relasjoner fører til lidelse) speiles i reelle politiske, etiske og moralske debatter. Det vil implisitt si at en godt nok innarbeidet dystopisk, kulturell meme alltid virker i bakgrunnen av en eventuell debatt som omhandler samme tema. Om vi overfører Store Norske Leksikons definisjon av ordet vil begreper som *cyberspace* og *Big Brother* allerede kunne betraktes som vellykkede memer fordi de har spredd seg gjennom hele kulturen og virkelighetsbildet vårt. Memer som disse vil derfor alltid ligge som et underforstått postulat i

en tematisk relevant debatt. De etiske og moralske utfordringene i Rosenløw Eegs to romaner er nettopp denne typen reelle samfunnsproblematikk.

<#j@ng3rutv1kllng> DYSTOPISK DEKADANSE

Det finnes alltid en risiko for at et samfunn som har tilgang til alt og midlene til å skaffe seg det blir så mettet på velferd og overflod at det sykner hen og råtner på rot. Anne Farsethås peker på «følelsen av *kjedsomhet* i et hav av muligheter» (Farsethås, 2014, s. 20) som en faretruende konsekvens av en kultur i forfall. Store Norske Leksikon definerer begrepet dekadanse som «forfall, nedgang, særlig om kulturer.» (Dekadanse, 2005-2007). Følelsen av kjedsomhet i et hav av muligheter kan føre til at samfunnsborgerne søker stadig mer ekstreme former for underholdning og forlystelser for å fylle tomrommet av livslede og enformighet. Et kapitalistisk samfunn basert på forbruk og produksjon i stor skala ble ikke konstruert for å gi innbyggerne et autentisk liv fylt av mening og virkelige relasjoner, men for å skape en kollektiv akseptert mening i selve det å oppnå økonomisk suksess basert på forbruk og eiendeler. Baudrillard forklarer dette som at «the system creates ‘false’ needs in opposition to some more authentic ones» (Baudrillard, 1983, s. 70). Relasjonene reduseres til et forhold mellom objekt og menneske i stedet for mellom menneske og menneske. Man får en relasjonsendring hvor markedet forandres «in relation to the object so that social differentiation is mediated in the object, by the object not the subject.» (1983, s. 59).

Forfallet i et rent forbrukersamfunn gjelder det *moralske* forfallet som følger en perfeksjonshungrig konsumkultur. I *Vrengt* ser man de tenkte konsekvensene av dette i den store massen av konforme, skjønnhetshungrige forbrukeres ønske om å oppleve illusjonen av, og i, dette perfekte buret. Hvis dette luksuriøse buret i «et overflodssamfunn med narsissistisk selvnyttende trekk» (Farsethås, 2014, s. 20) er det eneste man hungrer etter – finnes det noen annen løsning enn å gi dem et glassbur med vektløshet og be dem spise kaker?

Jeg hang ved rekkverket rett utafor Space, en butikk hvor du kunne shoppe vektløshet. «I løs vekt», som reklamen sa det. Fullt av folk sto utafor og glante inn vinduene på dem som kjøpte seg noen minutters flytid. Ei svær dame svevde bak glasset. Holdt skjørtet på plass. Balanserte ei diger kake på tungespissen. Det var bare jordbæret som berørte tunga hennes. Tunga var lys, og helt hvit innerst. Hun så bare på kaka. Ingenting annet. Med digre, glaserte bananer dekket av gulaktig ferskenkrem og konserverte jordbær på størrelse med fotballer. Hun var hypnotisert av jordbæret. Kaka fløyt på skrå mot henne som om hun skulle svelge alt på en gang. Det var ikke mulig. Klokka på veggen tikka ned tida hun hadde betalt for. Det dirra bak vinduet, og dama strakte henda opp i været. (Eeg, 1997/2005, s. 84).

Anne Farsethås trekker linjer fra nåtidens litteratur tilbake til slutten av 1800-tallets dekadanselitteratur. Dekadansen som litterær epoke ble født like rundt århundreskiftet mellom 1800- og 1900-tallet; en strømning «innen europeisk, særlig fransk, litteratur» (Dekadanse, 2005-2007) som beskrev forfallet i en kultur og et samfunn som nærmet seg et *fin de siècle* – «slutten av en æra», eller direkte oversatt: slutten på et århundre. Som i Rosenløw Eegs to romaner, dekadanselitteraturen og dystopisjangeren generelt, møter man «litterære personer, litterære verker og/eller forfattere (...) som benyttet et moderne formspråk og som var skeptiske til utopiske forestillinger om fremskritt på det sosiale og politiske området.» (Lothe et al., 2007, s. 35).

Dekadansens tankegang, idéhistorisk sett, ender alltid med en bekreftelse på at «når en kultur har nådd et høydepunkt i samfunnsmessig og kulturell utvikling, vil den oppløse seg innenfra og forfalle (2007, s. 25). En av de opprinnelige dekadansebevegelsens grunnleggere, den franske forfatteren Joris-Karl Huysmans, ga i 1884 ut den sjangerdefinerende romanen *À rebours* (utgitt på norsk i 1998 under tittelen *Mot strømmen*). I denne epokegjørende fortellingen gjorde han nettopp det som senere ble grunntonen og kjernen i dekadansenromanens beskrivelser av det moralske forfall og lede som følger et liv av overflod og velferd: «he had given expression to the aspirations of all those who scorned accepted aesthetic standards, who delighted in the perverse and the artificial, and who sought to extend the boundaries of emotional and spiritual experience» (Huysmans, 1998, s. xii) sier Nicholas White i forordet til Huysmans roman. Er det ikke nettopp denne perverterte søkenen etter kunstig tilfredsstillelse Rosenløw Eeg portretterer så treffende i *Vrengt*?

Jeg stirra på dama og kaka som alle andre. Så slo hun til og hogg kaka i seg, som en fugl som stuper mot byttet. Den sto stille foran henne i lufta, mens hun gafla i seg med handa. Og plutselig var den vekk. Alle jordbæra, kremen, sjokoladen. Det eneste beviset på at den hadde vært der var på handa hennes som skinte av krem. Så slikka hun fingra. Men da tok hun seg god tid. Som en katt. Hun slikka og slikka. Over neglene og håndflata. (Eeg, 1997/2005, s. 84).

Eksempelet ovenfor fra vektløshetbutikken *Space* i *Vrengt* er et betegnende motiv på en tom, underholdningssøkende tendens som har «røtter tilbake til dekadansen, både i den hverdagslige forståelsen av ordet – et overflodssamfunn med narsissistisk selvnýtende trekk – og i den mer spesifikke litterære betydningen.» (Farsethås, 2014, s. 20).

Den spesifikke litterære betydningen av dekadansenromanen som Farsethås refererer til her, viser til en «privilegering av kunsten og det kunstskapte, men ofte kombinert med en

direkte refleksjon omkring poetologiske og estetiske problemstillinger» (Lothe et al., 2007, s. 35) der fortellingen ofte problematiserer «skjønnhetens eller «skinnets» betydning.» (sst.).

Flere av disse dekadansekjennetegnene finner man igjen i *Stjernetrekker* og *Vrengt*: Bruken av moderne formspråk, skeptisisme til utopiske forestillinger om fremskritt på det sosiale og politiske området, direkte refleksjon omkring estetiske problemstillinger og til slutt problematiseringen av skjønnhetens eller «skinnets» betydning. Dette er alle områder som kan leses som avarter innen dekadanselitteraturen.

I *Stjernetrekker* bruker Rosenløw Eeg formspråket *chatspeak*, som er vanskelig å lese selv for målgruppen som allerede benytter seg av lignende språk og sjargong. I *Vrengt* kommer skeptisismen til de utopiske forestillingene om sosiale og politiske fremskritt i den moderne samfunnsstruktur til syne i beskrivelsene av skrekkscenariet hvor medmenneskelighet og omsorg for livet må vike for et forbrukersamfunns konsumkultur preget av kynisk likegyldighet. I denne konsumkulturen viker humanistisk grunnetikk til side for skjønnhetsjag og plastisk lykke. Dette er helt i tråd med dekadanselitteraturens problematisering av skjønnhetens eller «skinnets» betydning.

Skjønnhets- og kroppsaspektet illustreres ved beskrivelsene av menneskets alterasjonsprosesser i romanene. I *Vrengt* styres den av genetikk, kunstig fremstilling og hensynsløs seleksjon for å møte et perfektjonert skjønnhetsideal. Motivet blir elegant fremstilt ved beskrivelsen av Frøbutikken: «Butikken hvor mødre kunne gå og kjøpe menneskefrø til akkurat den ungen de ville plante.» (Eeg, 1997/2005, s. 57). Her metter man hungeren etter å erverve det perfekte skjønnhetsideal gjennom å sikre seg et feilfritt avkom: en gaveinnpakket kjøp-og-kast-baby – «Den ungen som var shoppa, kjøpt og akkurat som et lite barn, helt perfekt, som Mr. Mall sa det.» (sst.).

I *Stjernetrekker* vektlegges modifiseringen og syntetiseringen av menneskekroppen mer enn et perfekt ytre utseende slik vi kjenner det fra en photoshoppet velstandsverden. Transformasjonen av mennesket i *Stjernetrekker* skjer både fysisk ved hjelp av implantater og psykisk, ved et monomant opplæringssystem som «gjenføder» og gjenskaper barna som ikke-materielle virtuelle identiteter for å danne en ny kollektiv kybernetisk superorganisme. Som Mr. Mall og shopperne i Senteret jager allmennheten i *Stjernetrekker* etter ett eneste mål: Å oppnå perfektjon ved å transcendere den opprinnelige menneskelige grunnform.

Det kirurgisk alterasjonsmotivet og den ekstreme perfektjoneringstematikken er en gjenganger i moderne dystopisk ungdomslitteratur. Det samme gjelder skepsisen til utopiske forestillinger om fremskritt på det sosiale og politiske området, og narsissismen som følger i

kjølvannet av et overflodssamfunn som har alt. Dekadansen har helt klart fått sin renessanse i de postapokalyptiske dystopiene av vår tid.

Slik *Vrengt* berører skyggesidene av forbrukersamfunnets underholdnings- og skjønnhetsjag, berører også *The Hunger Games* de betente områdene innenfor hva som er kunst og hva som defineres som skjønnhet. Flavius og Octavia i *The Hunger Games*-bøkene er to stylistar som har fått i oppdrag å preparere deltakerne i *The Hunger Games* («dødslekene») så de skal gjøre godt inntrykk på tv-publikummet. Lekene sendes live over nettverket til alle distriktene, og det er viktig at deltakerne fremstår som attraktive kandidater så de kan skaffe seg og distriktene sine mat, klær og redskaper. De to stylistene er oppgitt over romanseriens hovedperson Katniss Everdeen som nekter å la seg forandres for å tekkes det autoritære, inhumane systemet.

«It's a shame Cinna said no alterations on you» (sst.) sier Flavius til Katniss dagen før hun skal opptre på live-tv. «Yes, we could really make you something special» stemmer Octavia i, hvorpå Katniss svarer med tydelig avsky:

Do what? Blow my lips up like President Snow? Tattoo my breasts? Dye my skin magenta and implant gems in it? Cut decorative patterns in my face? Give me curved talons? Or cat's whiskers. I saw all those things and more on the people in the Capitol. (sst.).

Det er ikke langt mellom de dekadente menneskene i Capitol (det autoritære regimets høysete) og den perverterte, livstrøtte hovedpersonen des Esseintes' verdinihilistiske eksentrisme i *À Rebours* fra 1884.

Som i den opprinnelige dekadanselitteraturen, så vel som i moderne dystopiske ungdomsromaner med dekadansetematikk, vokser det også i *Vrengt* frem en grotesk, hjerteløs råskap frem fra frøene i en stadig økende hunger etter å modifisere kroppene for å oppnå et uoppnåelig skjønnhetsideal. Den fete kvinnen som svever rundt og spiser kake i vektløs tilstand i butikken *Space*, gjør sterkt inntrykk på Jonatan. «Hun slikka fingra og håndflata. Haka i været. Og det var kun i skjøtene at jeg kunne se at hun egentlig var gammel. Ved halsen, håndledda og albuene. Ansiktet hennes var helt glatt. Alle rynkene og sprekkene var tetta igjen med fett. (...) – Er det ikke vakkert, fnøys gamlingen.» (Eeg, 1997/2005, s. 85). Som hos Katniss når hun betrakter de groteske kreasjonene i Capitol, er verken ironien eller avskyen hos gamlingen og Jonatan til å ta feil av.

I *Stjernetrekker* går kroppsmodifikasjonene mye lengre. Barna i romanen blir fra tidlig alder utsatt for kirurgiske inngrep for å strømlinjeforme kroppen til å passe inn i et digitalisert

skolesystem, en utvikling som har ledet til større og større inngrep: «– Først var det pc, så hun, – personal computer, laptop, pc du fikk plass til i fanget, PalmTop™, mindre maskiner med små tastepenner til handa, til noen hosta opp Finger™'n, som blir brukt av alle» (Eeg, 2002, s. 29) forklarer hun bestefaren. Den digitale utviklingen har endt opp med fullstendig integrering av datamaskinkomponenter i Stellas generasjon: «Hun lukka øya, og hvis hun konsentrerte seg, ville alle bildene på den lille skjermen på Finger™'n strømme opp i Eyeballs™-ene hun hadde fått montert da hun blei konfirmert. Små elektroder som stokka bildesignaler til virkelige bilder rett på netthinna.» (Eeg, 2002, s. 141).

I antologien *The Hunger Games and Philosophy: A critique of pure treason* (2012) settes som tidligere nevnt det dekadente skjønnhetsidealet under lupen. Dette gjøres gjennom å fremheve kroppsmodifikasjonene som Katniss har sett i samfunnselitens maktsenter – The Capitol. «The insult to nature may seem relatively harmless when Capitol dwellers decorate their own bodies beyond recognition» (2012, s. 12) poengteres det i antologien om *The Hunger Games*, men det tar en «far more sinister form in the urge to desecrate and defile the bodies of others without restraint.» (sst.). Her er det uttrykket *without restraint* nøkkelbegrepet som peker på det som har gått så fryktelig galt i *Stjernetrekker*.

Den teknologiske utviklingens mål om absolutt effektivitet gjennom kommunikasjonsoptimalisering i det høyteknologiske samfunnets «nye, lekre planer» (Eeg, 2002, s. 79) for en totalt digitalisert vidunderlig ny verden tilpasses en «computers smekre tankekretser.» (sst.): En menneskelig, miljømessig, kulturell og samfunnsmessig optimalisering og restrukturering fullstendig *without restraint*.

I alle disse ungdomsromanene forgrener problematikken ut i de vanskelige spørsmålene: Hvor mye modifikasjon er nok? Hvor langt kan man gå for å optimalisere et menneske før det mister sin menneskelighet og blir noe annet? Finnes det en grense for den estetiske eksentrismen i et narsissistisk overflodssamfunn? I *The Hunger Games* blir deltakerne i kamparenaen optimalisert for underholdningens skyld. I *Stjernetrekker* blir de optimalisert for den vidunderlige nye verdens teknologiske fremskritt. I *Vrengt* for et perfekt skjønnhetsideal.

Som ved all ordentlig dystopisk diktning, har den fiktive problematikken et snev av virkelighet i seg. Modifiseringen og forbedringen av menneskekroppen finner man faktisk reelle paralleller til i vårt egen samfunn. *Transhumanisme*-ideologien er en relativt ny filosofisk og vitenskapelig retning, som ved første øyekast kan se ut som en fritidsklubb for datanerder og *Star Trek*-fans. Ordet «transhumanisme» betyr bokstavelig talt «hinsides mennesket» og hovedtanken bak ideologien er å akselerere menneskets evolusjon «beyond its

currently human form and human limitations by means of science and technology.» (Humanity+, 2015). Transhumanismen, hvor science fiction-aktig ideologien enn måtte se ut, har faktisk vunnet frem som et seriøst alternativ til måten man vanligvis foretar moralske og etiske valg på, i saker som relateres til samfunns- og kulturendringer i vestlig samfunnsfilosofi.

The Huffington Post publiserte nylig en sak på *TECH blog*-sidene sine hvor forfatteren konkluderte at:

the more people that support transhumanism, the more private and government resources will end up in the hands of organizations and companies that aim to improve human lives and bring mortality to an end. (Istvan, 2015).

Dette høres mistenkelig likt ut som noe vi har hørt før.

<#j@ngRkjNeTgn> VIRKELIGHETSPRØBLEMATIKK

I *Herfra til Virkeligheten* (2014) beskriver Anne Farsethås hvordan virkelighetsfjernhet er et fellestrekk og et symptom i vår tids norske litteratur. Hun setter søkelyset på dagens tendens hos forfattere og romanpersoner som søker etter å finne ut hva som egentlig er virkelig *virkelig*. «Denne boken forsøker ikke først og fremst å fastslå hvordan virkeligheten er,» (2014, s. 14) presiserer hun i innledningen, «men hvordan den fremstilles, formuleres og fortolkes i litteraturen. Og da kan man konstatere at en fullasting av informasjon, tolkninger, vinklinger og referanser igjen og igjen blir det filter en rekke litterære skikkelser fra vår tid ser verden gjennom.» (sst.).

Det er nøyaktig det samme som skjer i *Stjernetrekker* når den digitale *virtual reality*-verdenen blir filteret Stella ser verden gjennom. Det er også det samme motivet som dukker opp i *Vrengt* hvor den virkelige verden filtreres gjennom den kunstige kokongen Jonatan befinner seg i. «– Det er bare juks,» (Eeg, 1997/2005, s. 158) sier Jonatan om juletrærne i Senteret, «– Bare plast.» (sst.).

I *Stjernetrekker*s virtuelle verden er alt i bunn og grunn bare juks. Her må elevene benytte seg av dataprogrammer som gjenskaper og imiterer ekte følelser, fordi barna i seg selv har blitt, som Jonatan i *Vrengt* sier det, «– Bare plast.» (sst.). *Holodecks* og *Bodymaps* er betegnelser på realitetsimiterende simulasjonsprogrammer som forsøker å gjenskape en allerede inautentisk eksistens. Alle barna i klassen til Stella er utstyrt med digitale sanseforsterkere som produserer og digitaliserer en virtuell virkelighet i samspill med den

«virkelige» virkeligheten. Dette er *Bodymap*-teknologi. justIN beskriver hvordan dette fungerer når han husker tilbake på helselære-undervisningen de hadde i det virtuelle *holodeck*-klasserommet på skolen. Her har han for første gang fått prøve det historiske fenomenet «følelse».

j prøvde d i et holodeck i helselære, da vi hadde om følelser, hele registeret gjennom historien & sånn. De fleste hang jo p orgasmeknappen, mN j endte liksom opp i tårepressa. Føkk. «savn; betegnelse p gammeldags følelse av @ no mangler», den knappen trøkte j & havna rett i tårelandet. (Eeg, 2002, s. 98).

I tilfellet justIN så kan ikke en gang følelsen «savn» være autentisk, fordi den blir produsert av et inautentisk apparat. Det vil si at justIN opplever noe menneskelig via noe ikke-menneskelig. Dette paradokset kalles gjerne *simulacrum* (eller *simulacra*, hvis det dreier seg om flertall). Begrepet tilhører samme familie som for eksempel simulere, simulator, simile og så videre i alle dets lignende varianter. Felles for dem alle er at de dreier seg om noe imitert, kunstig, kopiert og etterligninger av noe ekte og autentisk. *Simulacrum* kan derfor forklares som et begrep som beskriver det paradoksale spørsmålet: hvordan kan man vite at det man opplever er ekte, hvis man ikke kan være sikker på at man har noe opprinnelig autentisk å bedømme det ut fra?

Simulacrum som skjønnlitterært motiv har siden dataalderens inntog eksplodert innenfor science fiction- og dystopisjangeren. Det dukker opp i konkret form som KI (Kunstig Intelligens), roboter eller androider («menneskelignende roboter eller roboter tillagt følelser og andre menneskelignende karaktertrekk» (Androide, 2005-2007)). I *Stjernetrekker* dukker samme type motiv opp i såkalte *Ghosts in the Machine* – virtuelle spøkelser som forårsaker uforklarlige hendelser på nettet, eller som Stella forklarer bestefaren sin: «ghosts in the machine» (Eeg, 2002, s. 62), hviska hun, «– Mentor sier at datasystemene har sjel, computerne har følelser, strålene følger sine egne hjerter». Alle disse kunstige, men likevel levende entitetene speiler ideen om at kanskje ingenting faktisk er virkelig, det finnes ingen måte å avgjøre hva som er ekte og hva som er falskt, og man kan aldri skille en kopi fra originalen fordi man ikke kan vite om det er en original man måler det opp mot.

<Simulacrum-motiv> THE MATRIX VS. STJERNETREKKER

Simulacra er ledemotivet i *The Matrix*-filmene. Protagonisten Neo lever i den virkelige verden (tror han) helt til en mystisk, sagnomsust datahacker Morpheus – «verdens farligste

mann» ifølge CIA – finner ham. Morpheus forteller Neo om *The Matrix* – en kunstig, virtuell realitet som har blitt «pulled over your eyes to blind you from the truth» (The Wachowski Brothers og Silver, 1999). Hvilken sannhet? undrer Neo, hvorpå Morpheus svarer: «That you are a slave, Neo. Like everyone else you were born into bondage. Into a prison that you cannot taste or see or touch. A prison for your mind.» (sst.). Morpheus og besetningen hans – frie mennesker som er løsrevet fra *The Matrix* – finner den virkelige kroppen hans blant millioner av andre innkapslede mennesker i maskinenes menneske-åkre. De kobler ham fra maskinen som fører ham med den kunstige virkeligheten.

The Matrix er et dataprogram som ligner på *holodeck*et i *Stjernetrekker*. Det er et mekanisk implantert sansesystem som tilfører menneskekroppen kunstig stimulans for å simulere en realitet som i seg selv er uvirkelig, men blir omgjort til virkelighet likevel. Et av de underliggende filosofiske og eksistensielle spørsmålene i begge disse fortellingene er nettopp autenticiteten i virkelighetsoppfattelsen vår. Er det virkelig slik at en virkelighet ikke er ekte fordi den ikke finnes utenfor oss, men kun er simulert via hjerneimpulser og sanseintrykk? Opplevelsen av den er jo like ekte som den såkalte «virkelige» verden, så hva er det egentlig som er det avgjørende evidensen på at den ene realiteten er mer «ekte» enn den andre?

Stella i *Stjernetrekker* er et intertekstuel ekko av Neo i *The Matrix*. Når Stella/Neo blir frakoblet den kunstige simuleringsteknologien (som er det samme som, men likevel adskilt fra, stimulerings-teknologien), opplever de realiteten gjennom det ekte sanseapparatet, og derfor kan man trekke slutningen at de nå har våknet opp i virkeligheten.

Kanskje.

Som i *The Matrix* forsvinner det opprinnelig autentiske i *Stjernetrekker* som et referansepunkt for å kunne måle «ekthet» fordi til og med modellen man bruker for å definere det fullstendig autentiske, er laget av inautentisk materiale. Når Switch, Mouse og Apoc – tre ekte (så vidt vi kan vite) mennesker – sitter og diskuterer den temmelig skrekkelige frokosten de må spise om bord på Morpheus' romskip i *The Matrix*, stiller Mouse de to andre et spørsmål som går rett til kjernen i *simulacrum*-paradokset. Han spør Apoc om han noensinne har smakt grøten *Tastee Wheat*, hvorpå Switch kommenterer at det har teknisk sett ikke Apoc heller. De har jo tross alt levd hele livet sitt opp til nå i en inautentisk realitet hvor alle sansedata og all input de har konstruert virkeligheten ut fra har blitt skapt av en kunstig intelligens. Denne sansedataen i seg selv har aldri vært mer enn bare en kopi og en imitasjon av den opprinnelig ekte og egentlige eksistens. «That's exactly my point» (The Wachowski Brothers og Silver, 1999), svarer Mouse, «Exactly. Because you have to wonder: how do the

machines know what *Tastee Wheat* tasted like? Maybe they got it wrong. Maybe what I think *Tastee Wheat* tasted like actually tasted like oatmeal, or tuna fish. That makes you wonder about a lot of things. You take chicken, for example: maybe they couldn't figure out what to make chicken taste like, which is why chicken tastes like everything». (sst.).

<Simulacrum-motiv> UHYGGELIG VIRKELIGHETSFØRVIRRING

I *The Matrix* utvikler antagonisten Agent Smith – dataprogrammet designet for å opprettholde status quo i selve *Matrix* og derigjennom utrydde alle trusler – følelser som sinne, hevn og avsky. I så henseende får han samme motivasjon, reaksjoner og overlevelsesdrift som et menneske: en kunstig intelligens med like destruktive tendenser som mennesket selv kan ha. Dette gjør ham til et defekt kaosprogram som til slutt ødelegger hele systemet han opprinnelig var en del av. Motivet viser et fiktivt kausalitetsforhold mellom tukling med kunstige intelligens-programmer og de uforutsette konsekvensene av en teknologisk utvikling uten tanke på reelle konsekvenser for mennesket.

Simulacrum-problematikken dreier seg med andre ord om realitetsparadokset falsk/imitert eller etterligning/kopi av noe som på en eller annen måte er «u-falskt» eller fullstendig originalt og autentisk, og ettervirkningene dette kan få for kulturen og samfunnet som helhet.

Sosiologen og filosofen Jean Baudrillard (1983) mener at en imitert, fullstendig ikke-virkelig og simulert gjengivelse av noe til slutt faktisk blir sin egen virkelighet og får en reell eksistens i kraft av sin egen gjengivelse av virkeligheten. Dette fører til et dystopisk samfunn, slik man kan lese om i *Stjernetrekker*. Simuleringen blir til slutt noe i seg selv som kan bli simulert igjen. Sagt på en annen måte: Kopien som søker å fremstille en etterligning og etterligne noe annet enn seg selv, blir til slutt et «selv» som igjen kan kopieres.

It is no longer a question of imitation, nor of reduplication, nor even of parody. It is rather a question of substituting signs of the real for the real itself, that is, an operation to deter every real process by its operational double, a metastable, programmatic, perfect descriptive machine which provides all the signs of the real and short-circuits all its vicissitudes.

forklarer han i *Simulations* (1983, s. 4).

Det er ikke lenger et spørsmål om det uekte er en replika eller en kopi som går for å være sann. Replikaten har gått fra å være en imitasjon av en realitet til å bli en egen hyperrealitet; det Baudrillard døpte *the hyperreal*. Dette er det kvalmende uromomentet som

ligger innerst i *simulacrum*-begrepet og pirker i virkelighetsforståelsen vår. Hvordan kan man vite at det man opplever er ekte, hvis man aldri kan vite om man egentlig har opplevd noe som ikke allerede har vært en imitasjon eller kopi? Kan man avgjøre om man selv egentlig er ekte hvis man ikke har noe opprinnelig autentisk å bedømme det ut fra? Eller om man velger å bruke *simulacrum*-problematikken om robotikk og kunstig intelligens: «Hvordan kan man vite om mennesket virkelig er et menneske eller bare en kopi som utgir seg for å være et? Og hvis kopien er overbevist om at den *ikke* er en kopi; er kopien fortsatt bare en kopi eller har den faktisk blitt *the real deal*?» Dette er Freuds *det uhyggelige* i moderne form.

I *Das Unheimliche* (1919) drøfter psykologen Sigmund Freud hva som skaper uhygge i oss i møte med visse objekter og situasjoner. Han beskriver blant annet et tilfelle hvor han så et glimt av sin egen gjenspeiling i et vindu og i forbifarten ikke registrerte at det var sitt eget speilbilde han så. Det var ikke før en uhyggelig følelse kom over ham at han innså at dette fremmede mennesket var ham selv; at det mest velkjente av *alt* med ett ble ukjent for ham. Den samme uhyggesfølelsen dukket opp han da han gikk seg vill i en bydel han trodde han kjente, men havnet i samme gate han hadde gått ned like før. Desillusjonert og grepet av en plutselig frykt over å være fanget i en ondsinnet labyrinth, opplever han en virkelighetsforvirring og ulmende kvalme som følger virkelighetsforvirringen når omgivelsene blir uhyggelige.

Stellas forvirring, uro og nagende følelse av fremmed «unheimlich-het» når hun våkner opp i mellomlandet, er tilnærmedesvis av samme karakter som den uhyggesfølelsen Freud beskriver i møte med den plutselige uvissheten om at ingenting er det du trodde det var. Fenomenet oppstår med andre ord når man opplever at noe man trodde var «hjemlig» (*heimlich*) eller velkjent brått fremstår som fullstendig fremmed og ukjent (*unheimlich*). Den moderne utgaven av dette finner vi blant annet igjen i *The Matrix*-motivet hvor man ikke kan avgjøre om man er fanget i en falsk realitetskonstruksjon uten å kunne avgjøre hva som er ekte eller sant. Vi finner det spesielt igjen i motivene androider, kunstig skapte mennesker (som de kunstig fremstilte spedbarna i *Vrengt*) og kunstig intelligens, oftest forkortet til KI (som i *virtual reality*-verdenen i *Stjernetrekker*). Her ligger *det uhyggelige* i usikkerheten om at det man ser er ekte eller ikke. For hvis verdenen man trodde var tvers igjennom virkelig, men det viser seg at alt bare er virtuell realitet, skapt i og som et kunstig bilde – om selv *virkeligheten* ikke virkelig er virkelig, hva er det egentlig da? Og hvis mennesket man ser foran seg plutselig ikke er den eller det man trodde det var, hva er det da?

<math>\text{simulacrum-motiv}> \text{ REPLIKANTER VS JONATAN\&CO I VRENGT}

I Ridley Scotts legendariske film *Blade Runner* (Scott og Deeley, 1982) dukker motivet *kunstige mennesker* opp i form av *replicants* – «replikanter». Replikanter er kunstig fremstilte mennesker med svært kort levetid. De er ulovlige på Jorden og har blitt skapt ene og alene for å utføre lavstatus- og risikofylt arbeid på andre planeter. Flere av dem har etter hvert utviklet en selvbevissthet og ønske om å finne meningen med livet samtidig som de ønsker å leve lengre enn de fire årene de er programmert til å vare. Fire replikanter har derfor kapret et romskip og rømt til Jorden for å finne svar på disse eksistensielle spørsmålene. Rick Deckard, spilt av Harrison Ford, er en *Blade Runner*, en spesialtrent politiagent hvis arbeid er å jakte på rømte replikanter og «pensjonere» dem. For å avsløre replikanter og skille dem fra mennesker har man utviklet en test, Voight-Kampff-testen, som stiller en rekke spørsmål for å se hvilke emosjonelle reaksjoner de provoserer frem.

Spontane følelsesutbrudd eller uventede følelsesmessige reaksjoner (enten positive eller negative, empatiske eller abjektive), spesielt irrasjonalitet, er alle instinktive, ubevisste prosesser som ethvert menneske blir født med. Det bør derfor kunne avgjøre autentisiteten i noe som kanskje kan være en replika eller et duplikat, fordi disse er kunstig fremstilte og derfor ikke har forutsetninger for å oppleve reaksjoner som er identiske med et menneskes. Det burde derfor være ganske trygt å gamble på at følelser er noe man kan bruke som lodd for å veie hvor mye eller hvor lite menneskelig man er.

En underliggende spenning i *Blade Runner* er uvissheten om hvorvidt replikantene er mennesker eller ikke. Replikanten Rachel, filmens *femme fatale*, tror hun er menneske helt til det blir avslørt at alle minnene hennes er implantert. Var hun menneske frem til da, eller var hun aldri noensinne et, til tross for at hun var sikker på at det var det hun var? Det samme spørsmålet om autentisitet kan stilles i forhold til hvorvidt Jonatan og de andre barna kan kategoriseres som «ekte» eller ikke. I *Vrengt* er jo i bunn og grunn alle barna fra Frøfabrikken falske, fordi de er skapt ved kunstig befruktning og genmanipulasjon. Det samme er replikantene i *Blade Runner*. Dette skaper en ideell innfallsvinkel til *simulacrum*-tematikken hvor forholdet mellom hva som egentlig er ekte og hva som er falskt står i fokus. Kan vi oppfatte noe ekte, hvis det i utgangspunktet er en kopi av noe falskt? Er det reelt at Stella og justIN kan føle «ekte» kjærlighet og nærhet når til og med sanseintrykkene deres er kunstig fremstilt gjennom et dataprogram? Det blir heller aldri sagt om det er «ekte» egg og arvemateriale som benyttes i produksjonen av Jonatan og de andre barna, eller om det er syntetisk fremstilt det også. Er barna da «ektefødte» eller falske? «Am I a real boy?» (Sharpsteen og Disney, 1940) spør Pinocchio i Disney-klassikeren med samme navn. Det

samme spørsmålet jakter de utstøtte ungdommene i Senteret på. Og det samme spør robotgutten David sin menneskemor om i filmen *A.I.: Artificial Intelligence* (Spielberg og Curtis, 2001), som ifølge regissøren selv er en Pinocchio-inspirert science fiction-klassiker: «If Pinocchio became real and I become a real boy can I come home?» (sst.).

Hvis menneskelige følelser er et sikkert tegn på om man har en kopi eller en original foran seg, slik Voight-Kampff-testen i *Blade Runner* er laget for å gjøre, vil det ikke da si at ungdommene i kula er mer menneskelige enn de ravende menneskene i Senteret som ene og alene drives av en blind forbrukertrang etter å kjøpe mer og alltid jage etter det som er perfekt – alltid søker den siste kunstige opplevelsen og plastinnpakkede illusjon? I så fall er Jonatan i *Vrengt* høyst levende.

Jeg kjente ei stripe nedover kinnet. Det var helt umulig å gjøre noe med. Jeg var på sipper'n bare jeg så naturprogram på tv eller drømte om skauen. (...) Jeg var drit lei av det, og hata meg sjøl der jeg sto og så på Albin, den største rørebøtta i hele Senteret som sto og kjælte med en kakerlakk, og jeg blei rørt som om det var en sørgmodig familiefilm på TV-14. (Eeg, 1997/2005, s. 59)

Dette er den høyst menneskelige beskrivelsen av hvor nært og intenst Jonatan opplever lengselen etter den virkelige naturen og hvor inderlig rørt han blir over å se Albin behandle en skarve kakerlakk med så mye omtanke og varsomhet. Er de avstumpede, perfeksjonssyke og hardhjertede shopperne mer menneskelige og dermed mer egnet til å definere hva som er et godkjent eksemplar av menneskeheten? Hvorfor har de hjemmel til å luke ut de uønskede utskuddene i discokula fordi de ble stemplet som misfostre og egnet for reklamasjon og destruksjon ifølge kjøpsloven? I så fall er ingen av kreasjonene som blir forkastet og sendt tilbake til produsenten stemplet som godkjente mennesker. Og i så fall er ungdommene i kula nøyaktig like umenneskelige som David og de andre androidene – *mechaene* – i *A.I.*: «She does not love you David, she cannot love you» (2001) forsøker *mechaen* Gigolo å forklare android-gutten David når han lurar på hvorfor menneskemoren har forlatt ham i skogen for å dø:

You were designed and built specific, like the rest of us. And you are alone now only because they tired of you, or replaced you with a younger model, or were displeased with something you said, or broke (...) We are suffering for the mistakes they made. (Spielberg og Curtis, 2001).

Parallellen til *Vrengt* og de forkastede misfostrene fra Frøfabrikken er åpenbar. Den etiske og filosofiske problemstillingen om hvorvidt man er menneskelig eller ikke koker med andre ord

ned til det simple spørsmålet «Hva definerer et ekte menneske»? For å avgjøre dette må man altså finne en eller annen måte å måle *ekte* på. Og hva er vel mer ekte enn *true love*?

<#lmul@crum-m0t1v> «MEN STØRST BLANT DEM ER KJÆRLIGHETEN»

Filmen *Ex Machina* (DNA Films, 2015) tar opp spørsmålet om kjærlighetens autenticitet i en stillfaren, dyptgripende og uhyggelig fortelling om nettopp forholdet mellom menneskelig kjærlighet og en KI.

Selv om en robot på sett og vis burde kunne lære, og dermed utvikle menneskelige emosjoner, åpner dette opp for en rekke problemstillinger. Vil menneskelige følelser noen gang bli konstituerende for en maskins grunnleggende konstruksjon, og derfor bli til å stole på? Kan kjærlighet og godhet, medynk og medlidenhet innlæres? Vil den virkelig føle sorg, sinne, kjærlighet, savn, irritasjon og alt det andre som rører seg over og under overflaten i et menneskes indre følelseshav? Kan mennesket selv lage «et vesen i sitt bilde» (1 Mos. 1:27) med alt det uforståelige, irrasjonelle og kaotiske som følger i kjølvannet av en menneskelig kropp, sjel og sinn? «It's a moral question, isn't it?» (Spielberg og Curtis, 2001) spør en av de ansatte som bygger de menneskelige *Mecha*-maskinene i *A.I.* «The oldest one of all» svarer Professor Hobby. «But in the beginning, didn't God create Adam to love him?» (sst.).

Hvis en maskin faktisk kan elske, slik replikantene etter hvert ser ut til å gjøre i *Blade Runner*, og robotgutten David gjør det samme i *A.I.* – kan et menneske til gjengjeld elske en maskin? «It occurs to me with all this animus [sic] existing against Mechas today» fortsetter teknikeren i *A.I.* å filosofere; «it isn't just a question of creating a robot that can love. Isn't the real conundrum, can you get a human to love them back?» (sst.).

I *Ex Machina* er det nettopp det som skjer. Her setter en rik, eksentrisk robotingeniør i stand et eksperiment for å se om et menneske – en mannlig ansatt i ingeniørens firma – klarer å avgjøre om filmens *femme fatale*, robotkvinnen Ava, faktisk har utviklet en kunstig intelligens som er så avansert at den ikke kan skilles fra et menneskes medfødte intelligens.

Det er den antatte kjærligheten mellom et menneske og en maskin som får uopprettelige fatale konsekvenser i denne dypt, dypt uhyggelige fortellingen som tar problemstillingen til den ytterste konsekvens.

Som i filmene *Ex Machina*, *Blade Runner* og så langt tilbake som E.T.A Hoffmanns *Der Sandmann* fra 1816, er det store spørsmålet nettopp om kjærligheten mellom en

humaniod robot og et mennesket er reell, eller om den bare fra maskinens side var er en automatisert forhåndsprogrammert reaksjon. «Om jeg taler med menneskers og englers tunger, men ikke har kjærlighet, da er jeg bare drønnende malm eller en klingende bjelle.» (1 Kor. 13:1) skriver Paulus til Korinterne. En automaton eller android, en KI eller *Ghost in the machine* – de er alle laget av dødt metall og omsmeltet malm. Men hvis de har kjærlighet...?

«om jeg har all tro så jeg kan flytte fjell, men ikke har kjærlighet, da er jeg intet.» (13:2) fortsetter Paulus. Med en kultur og et samfunn så dypt plantet i den kristne grunntanke og etikk, hvor troen og håpet er stort, men *aller* størst av disse er kjærligheten (Jfr. 1 Kor.13:13), er det kanskje ikke så rart at menneskene i denne kulturen har så vanskelig for å akseptere at kanskje til og med kjærligheten er noe en bokstavelig talt død-født [sic.] maskin kan lære om man bare konstruerer prosessoren godt nok.

Freud brukte Hoffmanns fortelling for å peke på det uhyggelige i å ikke vite. I *Der Sandmann* blir hovedpersonen Nathanael hodestups forelsket i Olimpia, som egentlig er en livaktig, mekanisk dukke; en *automaton*. I *Ex Machina* dukker den samme uhyggesfølelsen opp, fordi likheten mellom et «virkelig» menneske og en kunstig kopi blir for stor, og man havner i *The Uncanny Valley*: stedet hvor akseptering av likhet bikker over i uhygge og skrekk. Fenomenet ble først beskrevet av den japanske robotikk-ingeniøren Masahiro Mori under arbeidet med å lage menneskelignende roboter på 70-tallet. Han la merke til at man aksepterer at en robot *ser ut som* et menneske helt frem til formligheten når et visst punkt, og aksepten tipper over i ren uhygge (Mori, 1970). Når det skjer, reagerer mennesket slik Mr. Mall gjør det når han ser de forkastede barna: med avsky, fordi de har tråkket over grensen til å være for like ham selv. Uhyggen er størst «at the point where the robot's resemblance to a human is perceived to be almost exact». (Uncanny Valley, 2015). Når «Huet til kaninen sklei av» (Eeg, 1997/2005) og ansiktet til albinoen Albin kommer til syne, stirrer Mr. Mall den uhyggelige likheten mellom ham selv og det utstøtte *ikke-mennesket* i øynene med «helt stive, blanke øyer (...) Uten en farge i ansiktet.» (sst.).

I *Ex Machina* er uhyggesfølelsen intens for seeren, fordi Ava reagerer nøyaktig slik et menneske ville reagert i ulike situasjoner. Det samme gjør replikantene i *Blade Runner*. De blir så menneskelignende at det til slutt nesten blir umulig å bestemme hva som er menneskelig eller ikke. Replikantene uttrykker de samme følelsene som et menneske gjør; og de har et inderlig ønske om å få fortsette å leve – om enn bare for en dag til. Og sist, men definitivt ikke minst: De kan elske. En replikant blir så menneskelig som et menneske selv kan bli, akkurat slik Jonatan og de andre discokule-barna elsker og savner og føler alt det vi

mennesker gjør, til tross for at de er like kunstig fremstilte som replikantene i *Blade Runner* er.

<#lmul@crum-m0tlv> «d minner om love, justIN, sjøl j skjønner d»

I *Stjernetrekker* dukker den samme kompliserte kjærlighetstematikken opp. Følelsene de to ungdommene justIN og little_stAre har overfor hverandre må være ekte, fordi det de opplever ikke kan være annet enn sann kjærlighet. Eller...? Problemet oppstår når følelsene mellom to personer blir kunstig fremstilt og redusert til impulser fra et program.

Kjærligheten mellom justIN og little_stAre oppstår ikke i en fysisk relasjon mellom to virkelige mennesker, men mellom simulerte avatarer som fremfører replikkene deres på nett. Til tross for det kunstige utgangspunktet kjenner Stella effekten av kjærligheten helt fysisk på kroppen. Hun opplever en hittil ukjent, uforståelig draging mot å oppleve den kunstige forbindelsen til de to virtuelle skapningene justIN og pitbull i en like virtuell (u)virkelighet i rommet #Hacker's Underground. Hun forstår ikke hva som skjer med henne når hun kjenner dette underlige fenomenet «følelse», men det er unektelig en ekte opplevelse likevel fordi hun kjenner at alt inne i henne liksom ble

sugd mot tanken på å få kontakt med dem igjen. Kontakt med justIN. Som om hardwaren hennes, kroppen, var i ferd med å bli tømt, og softwaren, tankene, programmet, prøvde å rive seg løs og komme seg til et annet sted hvor de kunne virke, hvor de kunne sette henne i kontakt med han. Så stakk hun ut tunga og slikka på vinduet. Forestilte seg at de kyssa, og hun kjente hvordan det røkka i Eyeballs™-ene hun hadde fått satt inn, som om de venta på å sende bilder ut på netthinnene hennes hver gang hun tenkte på han. (Eeg, 2002, s. 43).

Er ikke dette nettopp en slik forhåndsprogrammert reaksjon en *automaton* (jfr. *Der Sandmann*) eller en humanoid robot ville hatt hvis den registrerte inndataen aktiverte et gitt responsprogram? I *Ex Machina* viser det seg at hvert eneste uttrykk for menneskelighet androiden Ava viser til syvende og sist ikke er noe mer enn en nøye kalkulert reaksjon ene og alene motivert av selvoppholdelsesdrift og ivaretagelse av maskinens egen eksistens.

<v1rk311gh3t#pr0b13m@t1kk> WELCOME TO THE DESERT OF THE REAL

Det er ikke tvil om at Rosenløw Eeg med sitt valg av tema og motiv i de to romanene skriver dem inn i et uendelig stort intertekstuel univers. Her planter han begge bøkene dypt i science fiction-dystopiens jord, og selv om disse temaene og motivene ser annerledes ut fra bok til bok eller som ulike adaptasjoner i et utall avarter sjangre så vokser de ut av felles rot: Hva er viktigst: et mål om å dyrke medmenneskelighet eller fremelske en inhuman vitenskapelig utvikling? Hvor mye kan mennesket tukle med virkeligheten før de forsvinner i illusjonen de har skapt?

Opplevelsen av virkelighet skapes gjennom sanseinntrykk, men sanseinntrykkene trenger ikke skapes gjennom reell stimulans fra den ytre, fysiske verdenen. Inndataen får jo samme virkning hvis den er kunstig som hvis den er sann. Eller? Dette er nøtta som så mange filmer, bøker og tegneserier forsøker å knekke. Selv mot slutten av *The Matrix* kan man aldri være sikker på om virkeligheten Neo våkner opp i er den *virkelige* virkeligheten eller om det faktisk ikke finnes noe som virkelig er virkelig.

Sånn helt egentlig.

Med sosiologisk blikk kaller Baudrillard den opprinnelige «virkeligste» virkeligheten vår, som nå er fordervet og forsvunnet fordi vi har satt teknologi og kunstige idealer foran autentiske medmenneskelige relasjoner, for *the territory whose shreds are slowly rotting across the map*. I boken *Simulations* (1983) kritiserer han det vestlige, moderne samfunnets forbrukersystem og fravær av medmenneskelighet. En nytt menneskeideal basert på skjønnhet og eiendeler fører til et samfunn på vei utfor stupet, slik man kan lese om i Rosenløw Eegs to romaner. Den kunstige idealverdenen menneskene lever i der, er det Baudrillard kaller en *hyperreal* virkelighet:

[Simulation] is the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal. The territory no longer precedes the map, nor survives it. Henceforth, it is the map that precedes the territory (...) it is the map that engenders the territory and if we were to revive the fable today, it would be the territory whose shreds are slowly rotting across the map. It is the real, and not the map, whose vestiges subsist here and there, in the deserts which are no longer those of the Empire, but our own. *The desert of the real itself*. (1983, s. 2).

Baudrillards uttrykk ble senere et kultfenomen etter at Morpheus i filmen *The Matrix* udødeliggjorde det i en scene hvor han viser helten Neo den grufulle sannheten om verdens tilstand. «Welcome to the desert of the real» (Baudrillard gjengitt av Wachowski og Silver,

1999) sier Morpheus og tar Neo med til en identisk gjengivelse av verdenen på overflaten av Jorden: en ødelagt himmel over millioner på millioner av maskinskapte kokonger der mennesker ligger i dvale og blir foret med kunstig input rett inn i hjernebarken og flytende næring laget av destillerte avdøde mennesker rett inn i årene. Via den datakonstruerte virkeligheten i *The Matrix*-programmet reduseres mennesket til en strømkilde – ekvivalenten til et 9-volts batteri – som har én eneste oppgave: å tilføre dataprogrammet mer strøm.

Det Morpheus ønsker å vise Neo, er at de er fanget i en uendelig rekke gjengivelser av en kunstig virkelighet; hvor den opprinnelige, overordnede realiteten er visket ut og uvirkeliggjort gjennom en ny realitetsmodell, et *simulacrum*.

I *Stjernetrekker* har virkelighetsproblematikken eskalert til den er på grensen til fullstendig abstrakt: Finnes det en måte for Stella å avgrense seg fra historien som utspiller seg i henne – antatte drømmer som kanskje ikke er uvirkelige, men like virkelige som realiteten «der hjemme»? Spørsmålet alt koker ned til er ganske enkelt, men uløselig, umulig, likevel: Hvilken realitet er virkelig?

«Have you ever had a dream, Neo, that you were so sure was real?» (The Wachowski Brothers og Silver, 1999) spør Morpheus Neo senere i filmen. «What if you were unable to wake from that dream? How would you know the difference between the dream world and the real world?» (sst.). Det er det samme Stella spør seg selv i *Stjernetrekker*.

I *Vrengt* er den egentlige menneskeverdenen *whose shreds are slowly rotting across the map* visket ut og erstattet av en «vidunderlig ny verden» av forbrukergalskap, hvor hele eksistensen er redusert til en evinnelig strøm av konsum og produksjon, pris og etterspørsel. Som i vår egen verden, er samfunnet og kulturen styrt av bløffen om fysiske penger i omløp i en illusjon av verdi som kalles «økonomi». Dagens økonomisystem er en *hyperreal* virkelighet i seg selv. Det finnes ikke noen reell verdi annet enn en kollektiv (les: storbankenes) enighet om at man skal ha et digitalt tallsystem som forestiller reelle verdier. Dette fører til en *virkelighetshunger* – en sult etter noe ekte og virkelig for å slippe unna en følelse av tomhet, fremmedfølelse og uvirkelighet som kjennetegner dagens velferdssamfunn. Et slikt samfunns jakt etter noe ekte, reelt ender med at det samfunnet søker gjennom «production, and overproduction, is the restoration of the real which escapes it» (Baudrillard, 1983, s. 44).

Samfunnet og kulturen Jonatan og de andre lever i er en verden av galskap, hvor all erkjennelse av virkelighet konstitueres av sulten på noe virkelig i seg selv. Og hva er mer virkelig og ekte enn Mr. Mall i all sin kunstighet? «Jeg har kommet til deg i dag, for å gjøre

deg klar over den dype sannhet» (Eeg, 1997/2005, s. 195) lover han folkemengden i Senteret som har samlet seg for å høre ham forkynne:

Den gleden du har når you shopper det du vil ha, er den største gleden. Og kjærligheten er derfor grunnen til at vi er her og du vil alltid søke den. (...) Kjærlighet er den tiden det tar deg å finne det som er perfekt.» (sst.).

«Her synest Mammon vere gjort til Gud,» observerer Slettan (2002, s. 9) om kulturen i *Vrengt*, hvor «mogleg mistilpassing og kritikk blir drukna i det bedøvande innkjøpshysteriet som innhyllar alt og alle i det store Senteret der alt foregår.» (sst.). Nøyaktig samme form for «innkjøpshysteri» beskriver Baudrillard som et symptom på forbrukersamfunnet i vår egen verden. Han definerer «the characteristic hysteria of our time» (1983, s. 44), som «the hysteria of production and reproduction of the real. The other production, that of goods and commodities, that of *la belle époque* of political economy, no longer makes any sense of its own,» (sst.). (*la belle époque*: «den skjønne tiden» (La belle époque, 2005-2007) – «en fredelig tid preget av optimisme og fremtidstro [og de] velhavendes luksuriøse forbruk»).

Vi gjør det samme i vår egen verden. Man søker etter autentisk kontakt og relasjoner gjennom virtuelle interaksjoner i sosiale medier. Fraværet av autentisk natur i et samfunn tilpasset og optimalisert for å åpne for mest mulig trafikk, industri- og handelsparker – med kjøpesentre vegg-i-vegg som perler på en snor – er som det kunstige miljøet Rosenløw Eeg beskriver i *Vrengt*: «Ingenting var som det skulle» (1997/2005, s. 150) bemerker Jonatan; «jeg kunne se det blinke i kula over meg, en svær og grå jordklode av vått metall i et gjennomsiktig univers av glass. Folk sprang rundt hverandre som forvirra kakerlakker, stirra opp mot taket og ledningene med lyspærer som ikke var slått på ennå, kjente på varmen, strekte seg, drakk saft og gnei seg i ansiktet. Som om de shoppa i et digert drivhus.» (sst.). I Senteret er det ingenting annet igjen enn døde hjerter i en kollektiv kropp som drukner sorgen over å ha mistet kontakten med *the real*. Og kanskje forfatteren speiler sannheten om vårt eget samfunn som dagens dystopier portretterer: «we are still in the same boat: none of our societies knows how to manage its mourning for the real, for power, for the *social itself*, which is implicated in this same breakdown.» (Baudrillard, 1983, s. 46).

<v1rk311gh3t#pr0b13m@t1kk> I ET SPEIL, I EN GÅTE

«Nå ser vi i et speil, i en gåte» skriver Paulus i første brev til korinterne (1 Kor. 13:12), et sitat Jostein Gaarder (1993) brukte som tittel på en av ungdomsbøkene sine. I *I et speil, i en gåte* behandler forfatteren en rekke filosofiske og eksistensielle spørsmål gjennom en serie møter mellom hovedpersonen Cecilia og engelen Ariel. Cecilia er en ung jente som holder på å dø av kreft, og etter hvert som sykdommen skrider fram får hun hyppige besøk av en engel som diskuterer de dypere spørsmålene i livet med henne. Spørsmålene Cecilia prøver å finne svar på i Jostein Gaarders roman speiles i Stellas reise gjennom mellomlandet i *Stjernetrekker*, hvor hun må forsøke å finne veien hjem gjennom virkelighetsparadokser og eksistensielle gåter.

Den samme tematikkens eksistensielle spørsmål om verdi og sannhet finner man igjen hos ungdommene i *Vrengt*. Jonatan, Sorry, Seiko og Albin må finne svar på hvorfor de i det hele tatt lever, hvor de kommer fra og hva de egentlig lever for. Stella må løse gåten om seg selv: Hva er virkelig, og hvordan kommer jeg meg tilbake dit?

Det engelske begrepet *real* kan oversettes til det norske «realitet» eller «reell». I Språkrådets offisielle ordbok på nett defineres realitet som «kjensgjerning *ikke tankespinn, men r-er / virkelighet i r-en*» (Realitet, 2010). *Realitet* avgjøres av sansene og det som kan «kjennes gjennom gjerning», ikke bare i tankene. Virkelighet, på sin side, defineres som «livet slik det virkelig, faktisk er, «noe som virkelig, faktisk har hendt» (Virkelighet, 2010).

Virkeligheten forklares ved hjelp av en rekursiv definisjon – en definisjon definert ved hjelp av seg selv. Avgrensningen «noe som faktisk har hendt» er et vaklevorent grunnlag å analysere virkelighetsbegrepet i bøkene på, fordi man egentlig aldri kan være helt sikker på om noe har hendt. Mye av det som foregår i Stellas verden foregår jo nettopp bare i hennes eget hode. Det eneste man kan være hundre prosent sikker på er at «noe har faktisk hendt», men om det har foregått i hodet (tankespinn) eller i den sanselige verden er umulig å fastslå, så lenge historien oppleves gjennom øynene til den som ser.

I dette ligger det fryktelige, fantastiske paradokset som gjemmer seg *i et speil, i en gåte*: Hvis virkeligheten er sannheten om hva som har skjedd med et menneske, men som i sin fremmedhet ikke kan erkjennes, finnes det ingen annen løsning enn å erfare hvert eneste aspekt hver for seg og derigjennom skape et kaleidoskop av virkelighet og realitet å betrakte seg selv og sin eksistens gjennom? I denne forståelsesprosessen brytes virkeligheten opp i en uvirkelig fantasi, der hver knuste speilbit personen møysommelig pusler sammen, limer fast

nettopp det ubegripelige virkelige som knuste livet som var eller burde finnes bakenfor speilet. Han eller hun må med andre ord først plukke fra hverandre illusjonen av seg selv som er satt sammen av alle de menneskene man trodde det lå et «jeg» skjult bak. Det er håpet og troen på at hvis man leter lenge nok – hvis man bare finner de rette bitene – kommer man til å finne løsningen, finne sannheten, finne et svar, og endelig finne veien hjem.

Det er denne vandringen gjennom labyrinten og speilhuset mange av forfatterne og personene i samtidens dystopiske og postapokalyptiske romanen innenfor både fantasy- og science fiction sjangeren må foreta seg. Det er det samme Stella gjør i *Stjernetrekker*; for å finne «the same answers the rest of us want» (Scott og Deesley, 1982), som Rick Deckard sier på slutten av *Blade Runner* for å forklare hva som skjedde med den siste, døde replikant: Å finne sitt opphav, verdi og mening i sin egen eksistens. Det er det samme Jonatan og de andre ungdommene søker etter i *Vrengt* – den samme sannheten replikantene i *Blade Runner* så desperat ønsket å finne: «Where did I come from? Where am I going? How long have I got?» (sst.). Og det eneste menneskene rundt dem kan gjøre – Me og Trash, justIN og Stellas mor – er nettopp det Deckard skjønner at han må til slutt: sitte på sidelinja og innse at «All I could do was sit there and watch him die.» (sst.).

<Tm@t1kk> DØDELIG DEHUMANISERING

I bøkene skinner det tydelig gjennom at prisen som samfunnet må betale for fraværet av medmenneskelighet og det inhumane verdigrunlaget de har valgt, er umenneskelig høy. «The substance of life» (Baudrillard sitert etter Gane, 1991, s. 71) observerer Jean Baudrillard; «that which produced dream work, the poetic work, the work of meaning (...) no longer remains.» (sst.).

I bytte mot skjønnhet, velvære og perfeksjon må det imperfekte mennesket som faller utenfor normen i kulturen gi tapt. For å oppnå effektiv systematikk og strømlinjeformet eksistens som samsvarer med en datamaskins kalkulerende ufølsomhet, må menneskelig interaksjon, følelser og levende kommunikasjon vike for kunstig persepsjon i en ny kalibrert, programmert versjon. Denne byttehandelen har en blodig pris. Som Baudrillard sier det: «In the logic of alienation, there is no alternative but death. It is the structure of the pact with the devil.» (Baudrillard sitert etter Gane, 1991, s. 70).

Deltakerne i Rosenløw Eegs to fortellinger lider og bukker ganske enkelt under for et klassisk dystopisk system. Når samfunnet selv går under i dystopisk diktning, går et humant menneskesyn ofte under med det. *Fravær av medmenneskelighet* blir normen, og

menneskeheten reduseres til enklaver av overlevende som må kjempe for å overleve i en ubarmhjertig verden. Logikken er liketil og rett fram, parallellene til vår tids forbrukssamfunn og perfektjonsjag, dekadansetendenser og estetisering av vold er tydelige. Tabloidisering av menneskelig lidelse og voldshandlinger går ofte hånd i hånd med en konstant informasjonsstrøm uten reelle filtreringsmuligheter. Baudrillard retter en advarsel mot vestlig kulturs ubehagelige sannhet, der: «the loss of the human relationship (...) is the most fundamental fact of our societies» (Baudrillard sitert etter Gane, 1991, s. 55).

Tapt mellommenneskelig interaksjon og autentiske relasjoner fører til fremmedfølelse og lidelse. Radikal overskridelse av grensene for hva som er akseptabelt å skape og vise av brutal ekstremvold (både virkelig og fiktiv) skaper følelsesmessig *numbness*. Denne kyniske nummenheten skildres i *Vrengt* ved framstillinga av «eit livsfientleg, teknokratisk miljø på veg mot det reine barbari,» (Slettan, 2006, s. 157) hvor «Jakta på nyting og perfektjon svekkar evna til respekt for livet.» (2006, s. 157).

I vår egen verden kommer nummenheten til syne gjennom et stadig økende behov for følelsesmessig stimulans, spesielt innenfor vold, pornografi og nyheter. Estetiseringen av vold og tendensen til å bryte alle tabuer kalles i underholdningsverdenen for *torture porn* («torturporno»), eller *gorno* – «Gore pornography», som skildrer tortur, lidelse og langtrukne brutale dødsscener som strekker strikken så langt som overhode mulig for å teste publikums og hovedpersonenes smertegrenser. «like porn, it's all about visual thrills.» (Chaiselounge, 2007).

Filmer som *Saw* (Wan og Burg, 2004) og *Hostel* (Roth og Briggs, 2005) er *torture porn*-filmer som har gjort det stort på kino og DVD-markedet. Den av de mest ekstreme filmene som har kommet ut de siste fem årene er *A Serbian Film* (Pasolini og Spasojevic, 2010). Filmen handler om en aldrende pornostjerne som roter seg inn i *snuff*-filmproduksjonens verden – en verden med blant annet pedofili og nekrofilie som vanlige motiver og tematikk i sine filmer. Filmen ble sensurert og nektet visninger i Norge på grunn av den hensynsløse volden som blir framstilt i særdeles grafiske nærbilder. Filmen viser blant annet en scene hvor man voldtar et spedbarn.

Til tross for at filmer som *A Serbian Film* heldigvis hører til sjeldenhetene, er tendensen likevel tydelig til samme tabu-overskridelser og estetisering av vold, det medievitenskapene gjerne omtaler som *eskalering*. Mye av volden blir også kombinert med humor i såkalte *splatter*-filmer (også kalt *splatstick*-film). Den mest foruroligende og ekstreme (på absolutt alle måter) tabuoverskridelsen som har blitt mye mer tilgjengelig for publikum med Internett-revolusjonen, er nettopp *snuff*-filmer, som *A Serbian Film* vrir til pur

underholdning. Dette gir en dobbel skjending av et allerede infamt og betent fenomen. *Snuff* er et faktisk fenomen innenfor pornografi- og voldsfilm. Volds-, tortur- og aller helst barnepornografiske filmer fra virkeligheten filmes og legges ut for kjøp eller nedlastning på nett. Snuff-filmer ender alltid med at barnet, eller offeret, blir drept foran kamera. Russisk, britisk og italiensk politi nøstet i år 2000 opp en av de største barnepornografiske snuff-ringene man hadde avslørt frem til begynnelsen av vårt eget århundre. Over hundre fattige, foreldreløse og vanskeligstilte barn ble plukket opp av russiske menn og ble misbrukt og drept i filmproduksjonen. Grunnleggeren av snuff-ringen fikk 11 år i fengsel. Bakmennene som deltok i filmproduksjonen ble frigitt «under an amnesty aimed at clearing Russia's overcrowded prisons.» (Burke, Gentleman og Willan, 2000). «Promise me you're not ripping me off,» sier en av de italienske kjøperne i E-post-konversasjonen britisk politi frigjorde til pressen i 2000. «Relax, I can assure you this one really dies,» svarer russeren bak snuff-filmene i den faktiske korrespondansen mellom de to:

«The last time I paid and I didn't get what I wanted.»
«What do you want?»
«To see them die.»

En underholdningsfilmatisering, og indirekte popularisering, av denne brutale dødspornografien ved å bruke motivet i en splatter-film er en dobbel forgripelse – det er ikke bare et profant hån og skjending av ofrene, men også en voldtekt av filmmediet og skrekkinnsjangeren i seg selv. Med filmer som *A Serbian Film* vil mange si at fenomenet *eskalering* i volds- og torturunderholdning har nådd *the point of no return*.

Tendensen til en eksalering av pornografi- og voldselementer i populærkulturen er relevant for moderne ungdomslitteratur fordi de fleste av bøkene som når bestselger-status adopterer den filmatiske forteller måten i tillegg til motiver hentet fra populære underholdningsfilmer som beveger seg helt på kanten av sensurgrensene. Dramaturgien og komposisjonen speiler typisk cinematografiske grep, stilisert persongalleri med faste stereotypiske rollefigurer og replikk- og scenevekslinger. James Dashners *Maze Runner: Ildprøven* (2015) er et eksempel på denne tendensen i moderne ungdomslitteratur. Protagonen Thomas våkner desillusjonert opp i en sovesal med en gruppe andre gutter etter å ha unnslipt en dødelige labyrint hvor barna var deltakere i et militært eksperiment i første bok. Guttene prøver å finne ut hvor de er, og finner veien ut av sovesalene til en kafeteria som ligger i stummende mørke. En av guttene finner til slutt en lysbryter, og de ser hva som befinner seg i rommet:

Thomas myste, synsevnen klarnet. Han tvang seg til å se på skrekkscenen som utspilte seg rundt ham. På tvers av hele det store rommet hang det folk fra taket – Minst tolv personer. Alle sammen var hengt opp etter halsen, og de forvridde repene hadde gravd seg inn i lilla, oppsvulmet hud. De stive likene svingte lett hit og dit, og ut av munnene med blekhvite lepper stakk det lyserosa tunger. (Dashner, 2015, s. 21).

Dette er typisk for denne nye tendensen som har blitt mer og mer vanlig i dystopisk science fiction- og skrekkunderholdning i dag. Det kan leses som en brutal, ultravoldelig konsekvens av menneskelig nummenhet og totalforakt for menneskelivet.

En frykt for at vår egen verden rakner i sømmene bobler til overflaten i populærlitteratur, tv-serier og film.

Faktiske fenomener som brutalisert sex, ekstrem-fetisjisme og for eksempel barne-, dyre- og nekrofilpornografi blir tilgjengelig for enhver person med tilgang på Internett. Alle disse tidligere tabubelagte og sensurerte fenomenene har dessverre en tendens til å gli over i hverdagsspråket og den kollektive bevisstheten. De blir ufarliggjort ved å bli redusert til populærkulturelle *memer* som «alle» kjenner til. *Two Girls and one Cup* (en filmhit på Youtube hvor to jenter deltar i avføringsfetisjisme; de deler en kopp med menneskelig avføring mellom seg og kaster opp i munnen på hverandre etter tur) , og *The Human Centipede* (en faktisk spillefilm hvor en gal vitenskapsmann kidnapper turister og lager et levende «menneskelig tusenbein» ved å sy dem sammen munn mot endetarm i en lang rekke), er begge velkjente *memer* som svært mange mennesker (spesielt ungdom) som tilbringer mye av tiden sin på nett og sosiale medier, kjenner til. Fiksjonen blir dermed ikke bare ren underholdning lenger; den blir i slike tilfeller et virkelig symptom. Et dystert symptom på et fremmedgjort, hensynsløst, ekstremunderholdningshungrig og digitalisert samfunn – et samfunn i forfall.

Med slike populærkulturelle fenomener og alment kjente *memer* for hånden hvert eneste øyeblikk man er koblet til Internett: Trenger man egentlig lenger fiksjon for å vise hva den «moderne» kulturen og samfunnet har blitt?

Betrakter man tendensene som samfunnets symptomatiske diskurs, er det vanskelig å ikke å se konturene av vår egen dystopi.

<#j4ngRutv1k11ng> BLOCKBUSTERS & BESTSELGERE

De mørkeste dystopiske fortellingene treffer en nerve i oss fordi den forvrenger virkeligheten akkurat nok til å vise oss hvem vi faktisk *er* ved å komme med uhyggelige spådommer;

fiktive fortellinger, om hvordan vi sannsynligvis vil bli hvis vi fortsetter i samme spor. De aller beste dystopiene beveger seg i denne samfunnskritiske sonen og har en underliggende predisposisjon for å muligens forandre eller forhindre foruroligende og illevarslende tendenser i samfunnet vårt ved å synliggjøre de verste scenariene de kan resultere i. Denne typen skrekkpregede fortellinger synliggjør en dyp frykt om total utslettelse. Den gir også skremmende prognoser om hvor ille det kan gå hvis samfunnet fortsetter i samme retning som nå. I vår tid lever vi daglig med trusselen om klimaendringer og terrorhandlinger, overforbruk, etisk og moralsk forfall, verdinihilisme og trusler om økologisk og økonomisk kollaps.

Det finnes flere samtidige norske forfattere som problematiserer samtidskulturen og samfunnets utvikling gjennom å skape fiktive fremtidsfabler i dystopisk drakt. Bing og Bringsværd skrev novellesamlingen *London 2084* (2004) som handler om hvordan det er å bekjempe kriminalitet i en verden snudd på hodet av klimaendringer og styresmakter som har gått av skaffet. Tor Arve Røssland gav også ut en mørk spenningsroman om en nær fremtid samme år: *Soledad* (2004) som handlet mer om selve konsekvensene av en Moder Jord som kolliderer enn om løsninger eller årsaker. Selv om det hører til sjeldenhetene at moderne dystopisk diktning behandler mulige løsninger på problemene og ikke bare årsakene, finnes det gode unntak som for eksempel Jostein Gaarders fremtidsfabel *Anna* (2013). Denne romanen tar opp mye av den samme klimaproblematikken som i *Soledad*. Her forsøker derimot forfatteren seg på en mer optimistisk innfallsvinkel som skisserer mulige løsninger på en mulig klimakrise. Det samme gjør for så vidt også Rosenløw Eeg i både *Stjernetrekker* og *Vrengt*. Han skisserer mørke, inhumane samfunn, men stiller dem samtidig opp som kontraster til kjærligheten og medmenneskeligheten i hovedpersonenes nærmeste omgangskrets. Til tross for mørket, vinner kjærligheten til slutt, om enn bare for et lite øyeblikk, slik avslutningen i *Vrengt* kan tyde på.

Hvis en derimot tenker på dystopiske/postapokalyptiske tekster kun som en psykologisk funksjon for å ufarliggjøre våre dypeste mareritt, slik Cawelti (1976) mener formellitteraturen er, er det ikke rart at de treffer så mange av oss med så stor kraft som de faktisk gjør. Dystopiske elementer og apokalypse-tematikk er stort innen tv-spill film, litteratur og tv. Veldig, veldig stort. Det som begynte som en subsjanger innenfor science fiction- og fantasyjangeren, har blitt mye større og mer omfattende. Den treffer mennesker i alle aldre og har blitt betydelig mer allmenngyldig. Bare i løpet av 2015 hadde norske kinoer en rekke premierer på blockbustere med apokalyptisk og dystopisk tematikk. Den norske storsatsingen *Bølgen* (Uthaug og Heidenstrøm, 2015), Brad Peytons katastrofefilm *San*

Andreas (Peyton og Flynn, 2015), George Millers postapokalyptiske *Mad Max: Fury Road* (Miller og Berman, 2015), Alan Taylors *Terminator Genisys* (Taylor og Ellison, 2015), ungdomsfilmene *Hunger Games; Hunger Games: Mockinjay pt. 2* (Lawrence og Collins, 2015) og Robert Schwentkes *Insurgent* (Schwentke og Fisher, 2015), er bare toppen av det smeltende isfjellet.

Til forskjell fra «tradisjonelle» skrekkfortellinger eller -filmer, hvor det mørke, unevnelige, grufulle vanligvis foregår i en underverden, en drøm, en verden hvor noe på en eller annen måte kan «fikses» og gjenskapes i en form for harmoni, ro og fred igjen, så er bøker som tidligere nevnte *The Hunger Games* (Collins, 2008-2010) og *Maze Runner* (Dashner, 2009-) en ny generasjon av dystopisk skrekk som tar opp tradisjonen etter Huxley og Orwell. I *Stjernetrekker* er *kjærligheten* løsningen for å redde Stella fra døden. Det er på langt nær ikke tilfellet i alle denne typen bøker. Det finnes ikke noe *happy ever after* i mange av de nyere dystopiske fortellingene fordi det ofte ikke er en normaltilstand å vende tilbake til. Den verdenen som *var* finnes ikke mer.

<#j@ng3rutv1k11ng> (POST)APOKALYPSE NÅ!

En *postapokalypse* er en relativt ny sjangervariant som kjennetegnes ved at fortellingen settes til en ødelagt verden etter en global eller semi-global katastrofe hvor verdenen har gått under, men ikke nok med det: Det finnes dessverre mennesker igjen som opplever de ødelagte restene av den. Overskriften (post)apokalypse nå! viser til Coppolas filmklassiker (*Apokalypse nå!*, 1979) hvor handlingen faktisk *er* satt til et marerittaktig, dog på grensen til mimetisk, Vietnam og Kambodsja under Vietnam-krigen. En så realistisk miljøskildring er derimot ikke vanlig i den typen postapokalypser det refereres til her.

Den postapokalyptiske settingen i Rosenløw Eegs romaner er på sin side heller ikke satt i et typisk «verden etter apokalypsen»-univers, men heller like *før*. Slettan (2006) peker på selve *trusselen om utslettelse* som en drivkraft i fortellingene – «trugsmålet frå det barbariske eller primitive» (s. 154) som nettopp er «trugsmålet om at sivilisasjon og menneskeverd skal gå tapt, at vi skal falle ned i ein omsynslaus kamp for tilværet.» (sst.). Når de intetanende ungdommene i *Maze Runner* – utvalgt ene og alene på grunn av deres evne til å «survive because they are the fittest» (Jfr. uttrykket *survival of the fittest* som vanligvis tilskrives Charles Darwin. (Egen omskriving)), slik Katniss Everdeen blir det samme i *The Hunger Games*. Når ungdommene endelig kommer seg ut av den første labyrinten, er verdenen som venter på utsiden hundre ganger verre enn den første de slapp unna fra.

Solstormer har brent vekk deler av atmosfæren og slått ut infrastruktur og elektrisitet, de fleste kontinentene er snudd på hodet, og mesteparten av verdensbefolkningen har blitt smittet av en forferdelig pandemi.

I *Stjernetrekker* finnes det spredte hint her og der om at noe stort og ødeleggende har skjedd med Norge. Når Stella kommer til mellomlandet husker hun tilbake på samfunnsfagstimene satt i et virtuelt klasserom. Her lærte de om norsk historie og hva som hadde skjedd med landet de siste årene:

Hun hadde stått midt i gata på et forblåst fiskevær nordpå, dradd fingra gjennom de tomme garn, pusta inn den sviende lukta av tørrfisk, den gaulende vinden fra havet og stirra på de forlatte båtene som lå og skar seg opp på skjæra, klærne som lå strødd ut i svære vifter fra de åpne koffertene noen hadde mista midt ute på jordene da helikoptrene hadde kommet og henta de siste flyktningene. Hun hadde sjøl stått innerst i en trang fjord, ved føttene på en svær fabrikk, ribba og forlatt som et digert hvalskjelett der vannet fløyt over i et oljelignende sumplandskap. Konstruksjonene, fjella, oljesølet, alt sammen liksom så altfor omfattende til å få plass mellom permene i nye, lekke planer, for massive og støvete til å få lov til å skitne til en computers smekre tankekretser. (Eeg, 2002, s. 79).

Bildet Stella beskriver der hun står ved en diger, ribbet fabrikk «som et digert hvalskjelett der vannet fløyt over i et oljelignende sumplandskap» (sst.) er en typisk postapokalyptisk miljøskildring som dukker opp igjen og igjen i denne nye, dog svært populære, sjangeren.

En postapokalyptisk beretning skiller seg ofte (men ikke alltid!) fra den typisk dystopiske, fordi den alltid er satt i etterkant av en eller annen totalødeleggende katastrofe. De to ulike retningene krysser derimot så ofte over i hverandre at man som regel får et dystopisk samfunn i en postapokalyptisk verden eller ulike grader av kombinasjoner av de to. Sjangerdefinisjonen ligger i ordet selv: *Postapokalypse* betyr bokstavelig talt «etterapokalypsen» og er en egen sjanger innenfor fiktiv fremtidsfabulering. Sjangeren har lånt mye staffasje og scenografi fra post-Sovjet og forfallet som preget unionsammenbruddet. Spesielt er øde byer, undergrunnsbaner, fraflyttede områder og forfalne fabrikker typiske bakgrunnstepper i denne typen fortellinger. Dette henger nok mye sammen med hvordan Pripjat – hjemstedet for Tsjernobyl-katastrofen i 1986 – ser ut i dag. Ruinene av denne byen har fått en legendarisk status som *fallout* (radioaktivt nedfalls)-eldorado fordi man kan se de faktiske ettervirkningene av en typisk postapokalypse-katastrofe. Pripjat-området er lagt øde og det kan ikke utføres noen som helst form for opprydningsarbeid på grunn av radioaktiv stråling. Det visuelle uttrykket er en gullgruve av postapokalypsekulisser – fiks ferdig til bruk.

En av bautaene innenfor dataspillsjangeren heter nettopp *Fallout* (Bethesda Games Studios, 1997-), som høsten 2015 lanserer spill nummer fire i serien. Her settes miljøet til et postapokalyptisk amerikansk midvest-scenario med 1950-talls-preg. Scenariet i *Stjernetrekker* låner mye av postapokalyptisk setting, men forfatteren tilpasser omgivelsene så det blir en plausibelt norsk utgave av en verden etter et samfunnskrakk. Den samme tilpasningen til norske forhold av en typisk postapokalyptisk miljøskildring skildres også i *Vrengt der Seiko*, Sorry, Albin og Jonatan sitter på taket til kjøpesenteret og «sleika vinden, (...) kjente støvet drive mot ansiktet, og noen dråper sur nedbør svi i ansiktet» (Eeg, 1997/2005, s. 71 f): «Det var ikke annet enn fabrikkpiper og store, mørke bygninger med glimt i vinduene så langt øyet rakk. Ikke et tre, verken hav eller himmel, bare skyer og røyk.» (1997/2005, s. 71).

Fallout-spillserien utspiller seg i en øde verden etter at trusselen har endt i faktisk utslettelse på grunn av atomkrig. Samme type skamferte verden finner man igjen i flere av *Stjernetrekker* og *Vrengts* sjangersøsken, for eksempel filmene *Doomsday* (Marshall og Carver, 2008), *The Post Man* (Costner og Tisch, 1997) og *Mad Max*-filmene (Miller og Miller, 1979-2015) og ikke minst tegneserien *The Walking Dead* (Kirkman & Moore, 2003-) som senere ble en fenomenal tv-serie-suksess.

De overlevende i den typisk dystopiske postapokalyptiske fortelling grupperes vanligvis i ulike krigerstammer, brorskap, enklaver og/eller fredelige kolonier. Det samme grupperings- og brorskapsfenomenet påpeker Slettan i Rosenløw Eegs romaner hvor trusselen om utslettelse «sett frå offerets perspektiv» (Slettan, 2006, s. 154) skildres i en fortelling der «eit livsfientleg, teknokratisk miljø på veg mot det reine barbari» (2006, s. 157) settes i kontrast til «ein liten enklave av menneske som kjempar for eit verdig liv». (sst.).

Bestselger-serien *The Hunger Games* (Suzanne Collins, 2008-2010) er nettopp en slik historie satt i en typisk dystopisk postapokalyptisk ramme. Her er det et større tidsavstand mellom selve katastrofen og handlingen i bøkene, noe som gir forfatteren frihet til å kombinere et dystopisk totalitært samfunn med et tablå som utspiller seg på en postapokalyptisk arena. I *Stjernetrekker* har kommunikasjonsrevolusjonen ført til at store deler av landet blir lagt øde etter at det hadde gått inn i «den store unionen» (Eeg, 2002, s. 78 f), hvor den

grandiose utbygginga av veinett og tunneler til alle de mest bortgjemte og forblåste stedene (...) bare hadde ført til at det blei lettere å stikke av. Tunnelene og broene hadde fungert som svære sluk av landsbygda, trakter hvor folk slapp unna før alle unionslovene trådte i kraft. Den utbygde kommunikasjonen var pulsåra, men folk hadde begått kollektivt sjølmord. (sst.).

Stedet hun kommer til når hun havner i koma, er et like øde og forlatt sted:

Hun så de provisoriske ledningene spise seg som sultne mark inn og ut av husveggene, hun så steinene ligge og stange som svarte hodeskaller i elva der nede, hun så de tjukke tømmerstokkene midt på plassen stå stabla mot hverandre som i et enormt dinosaurskjelett, og svalene stupe fra himmelen som ensomme bombefly ute på selvmordstokt. (2002, s. 95).

Norge har åpenbart gått inn i et eller annet større forbund, og det er tydelig at den teknologiske utviklingen og framskrittene som skulle fødes som følge av dette, har slått grundig feil. Dette er også et typisk motiv i postapokalyptiske dystopier. I slike fortellinger slås vanligvis de ulike nasjonene sammen til ett eller flere store unionsområder med tydelige despotiske preg. En større stat tilsier større behov for overvåkning og kontroll – elementer som begge legger føringer for et typisk dystopisk diktatur eller totalitært regime. I *1984* (Orwell, 1932) finner vi for eksempel Oceania, Eurasia og Eastasia.

Jo mindre frihet og individualitet et menneske får, desto lettere blir det redusert til en liten brikke i et stort, hjerteløst maskineri. Slik Slettan (2006), som tidligere nevnt, var inne på, har som regel protagonistene nok med å holde seg i live i et menneskefiendtlig miljø. Det hender også at denne oppgaven også innebærer å sørge for at andre overlevende *ikke* gjør det. Menneskene søker vanligvis sammen og former samfunnslignende strukturer i slike postapokalyptiske dystopier – enklaver som kan variere i utforming og stil. Disse varierer fra demokratisk utopi til diktatorisk dystopi og det er de ideologiske prinsippene, det kollektive motivasjonsgrunnlaget og den felles fremtidsvisjonen(e) som konstituerer hvilket samfunn som dannes. Slik tilfellet er i begge Rosenløw Eegs romaner er konformitet målet og malen for de to samfunnene, og denne kollektiviseringen og tvangsinkorporeringen av individene blir dermed automatisk det elementet som heltene slåss mot. Protagonistene vil heller vil dø som frie individualister enn som slaver for et eller annet stort, ansiktsløst tyranni.

<#t j3rn3tr3kkR&Vr3ngt> LILLEPUTTDYSTOPIER

Rosenløw Eeg har ikke utbrodert den postapokalyptiske settingen mer enn å bruke den som et elegant bakgrunnscenario hvor fortellingene folder seg ut. Tematisk sett beholder han likevel grunntrekkene fra sjangeren, der ett av de typiske kjennetegnene ved enhver dystopi er at de mellommenneskelige relasjonene i fortellingene har forsvunnet, blitt fordervet eller oppløst. En distansering og desensitivisering av mennesket følger så det humane aspektet blir sulteføret og som regel destruert til slutt. Videre kan dette lede til at de nære relasjonene,

omtanken for andres ve og vel, medmenneskeligheten og nærheten som vi trenger for å ta vare på hverandre og naturen rundt oss, blir fullstendig ødelagt. Overordnet all annen dystopitematikk i *Stjernetrekker* og *Vrengt veier fraværet av medmenneskelighet* tyngst.

I *Stjernetrekker* blir dette medmenneskelige fraværet påført personene fra en teknologisk utvikling som ikke har tatt hensyn til mellommenneskelighet, menneskeverd eller etiske føringer for vitenskapens teknologiske nyvinninger. Selv kjærligheten mellom little_stAre og justIN blir utvannet og filtrert gjennom – og av – digitale tegn i en kunstig, virtuell eksistens.

I *Vrengt* får leseren innsikt i en skremmende verden skapt av et konsumsamfunn uten konsekvenstenkning og grunnleggende nestekjærlighetsetikk. Her står følgene av forbrukergrådighet og økonomisk rovdrift på menneskene og naturen i fokus; en rovdrift som fører til et forurenset, forfallent og herjet miljø. Jonatan, Sorry, Seiko og Albin lever i en verden hvor uberørt natur ikke finnes mer. Ingen av dem, bortsett fra Jonatan, har selv det aller svakeste minne om ren luft, hvit snø eller blå himmel. «Vi kalte dem solnedganger,» forteller Jonatan der de fire ungdommene sitter på taket en kveld og nyter utsikten. «Restene av sola strakte seg utover som tynne tepper i de utroligste farger. Det glødende lyset svei seg gjennom og blei grønt og blått i fabrikkroyken. Pipene stakk opp i det tynne skylaget som sprøytespisser. Det var vakkert.» (Eeg, 1997/2005, s. 71).

Dette minner om Stellas beskrivelse av konsekvensene for miljøet, innbyggerne og naturen som kom i kjølvannet av kommunikasjonsrevolusjonen. Kontrasten mellom den grelle virkeligheten og den smekre, strømlinjeformede dataverdenen som skildres i *Stjernetrekker*, er også et nydelig eksempel på en type kontrast som ofte dukker opp i lignende tekster hvor et perfekt, retusjert ytre blir satt opp mot en ødelagt virkelighet.

I *Vrengt* blir det perfekte idealet for hus, kropp og hjem satt i sterk kontrast til hvordan Senteret faktisk ser ut. «Popcornmaskinene spraka, og de små karusellene peip og skrapte. Noen unger kræsja i rustne radiobiler,» (Eeg, 1997/2005, s. 60) observerer Jonatan når han går ned i tombolaen – Senterets forlystelsespark. «Det var ikke ordentlig gulv der, nesten bare grus og store støvhauger som slo opp rundt beina når du gikk. Det drypte svette fra taket, dråper som traff små sølepytter i grusen» (sst.) fortsetter han. Dette er en mikroversjon av de typisk postapokalyptiske miljøbeskrivelsene hvor et velbrukt virkemiddel er å kontrastere forestillingen mellom drømmen som skulle komme og verden slik den ble. I dystopiklassikeren *Brave New World* (Aldous Huxley, 1932) møter man et menneskefiendtlig diktatur hvor alle blir overvåket og hjernevasket av *Ingsoc* – et ansiktsløst politisk parti med full autoritet og makt til å forme samfunnet og språket. Her råder *Tankepolitiet* og *Ingsocs*

nyspråk – et nedstrippet og sensurert språk som har som mål å utøve fullkommen kontroll over innbyggernes tanker og meninger. Boken er et av de fremste eksemplene på hvor ille et dystopisk autoritært regime kan bli. Som samfunnet i *Brave New World*, ble kanskje ikke den vesle, norske ekvivalenten av et dystopisamfunn representert ved tombolaen i kjelleren på konsum-tempelet Senteret like *vidunderlig* som man trodde de kom til å bli.

Til tross for at Stellas virkelige verden ser ut til å ha blitt ødelagt og «dystopifisert», finnes det likevel håp. *Stjernetrekker*s verden er blitt digitalisert, men det finnes definitivt en generasjon over Stella – representert ved Stellas mor – som ikke er i samme situasjon som Stella og hennes medelever. Gjennom hele romanen forsøker mammaen til Stella å chatte med Mentor på nett for å finne ut hva som har skjedd med datteren. Moren skriver hele setninger med korrekt ortografi og stavemåte – Mentor svarer i *chatspeak* og avvísninger. Kontrasten mellom medmenneskelig nestekjærlighet og kynisk følelseskulde kunne ikke vært større:

<Mammaen til Stella> Hva har skjedd med min Stella? Hvorfor er hun på sykehuset?
<mentor> du kan kontakte skolekontoret, d r de som behandler casen nå, mN j ville som hennes nære mentor være sure p @ budskapet til de som r close blei formidla p 1 personlig måte

<Mammaen til Stella> Budskapet? Hva er det som skjer? Du må fortelle meg det.
<mentor> taushetsplikten 4hindrer meg i å si mer. dont worry be happy. bfn. (Eeg, 2002, s. 37).

Stjernetrekker viser en mulig fremtid hvis samfunnet fortsetter i samme spor som i dag. Forfatteren setter søkelyset på et spørsmål som opptar mange i vår egen samtid akkurat nå: Hvordan forholder man seg til den nyere generasjonen som vokser opp i en virtuell virkelighet? Hva gjør egentlig foreldrene med barna som vokser opp i en verden de voksne ikke klarer å forholde seg til? Dette temaet er til stadighet oppe til debatt, og de voksne, myndighetene og skolene forsøker å finne retningslinjer, regler og løsninger på et problem ingen egentlig aner omfanget av. «Alt» er effektivisert og digitalisert, «Alt» lagres på harddisker og servere og papirkopier er *definitivt* ut. «Alle» er på Facebook, Snapchat og Instagram, men ingen vet hva det egentlig kan føre til. Mange resignerer. «Ja, vi vet at ungene bruker mesteparten av tiden på dataspill, Facebook og Netflix, men det er vel bare sånn verden er» sier man som en forklaring og unnskyldning på noe som kan være et økende problem blant unge som lider av manglende fysisk aktivitet og mangel på mellommenneskelig kontakt utenfor sin digitale eksistens.

Verdenene i Rosenløw Eegs bøker er ikke like skrekkinngytende som i andre lignende ungdomsbøker, fordi det fremdeles finnes et element av normalitet. I *Vrengt* kan man

riktignok ikke være hundre prosent sikre på at verdenen utenfor kjøpesenteret har noe håp om å overleve mer enn den forurensede luften rundt dem kan tåle (basert på de få, spredte beskrivelsene av omverdenen som leseren får gjennom skildringene av utsikten fra Sentertaket), men i det minste finnes det stemmer fra verden utenfor som forteller om en vanlig hverdag – som for eksempel når jenta Trash, Jonatans *femme fatale*, forteller om en hverdag hvor ting som «skole», «lekser» og «kjedelig» fremdeles finnes.

Begge fortellingene dreier seg om hvordan medmenneskelighet, samhold, vennskap og kjærlighet overlever *til tross for* de grelle omgivelsene. Begge bøkene får snike seg til en plass under dystopi-paraplyen, men der andre verk legger mye mer vekt på selve endetiden og kaoset som følger av dette, befinner Rosenløw Eegs to romaner seg i roligere farvann. Verden er fremdeles skakkjørt og vrent, men det er ikke selve kaoset som er i fokus.

En dystopisk fremtidsfabel kan altså opptre i forskjellig grader av pre- eller postapokalyptiske settinger, men felles for dem alle er at det er en type innfatning som dukker opp på tvers av ulike medier. Her er det selve estetikken som fremheves og fremelskes. En postapokalyptisk endetidsfortelling passet ypperlig i en actionspekket Hollywood-film eller i en skrekkinhybrid hvor selve overlevelsen står i fokus. Sjangeren åpner opp for en takknemlig scenografi med store muligheter for spesialeffekter og voldsom staffasje.

Tidligere var det kun film, tv-serier og dataspill som vektla det estetiske aspektet av sjangeren – naturlig nok siden disse er visuelle medier. De siste årene har overraskende nok også den moderne dystopiske postapokalypse i ren skriftlig fremstilling fulgt i samme fotefar. Skrekks scenariene denne typen fortellinger kan legge til rette for blir – som tidligere nevnt – ofte projisert så detaljert og groteskt at de ikke hadde kommet gjennom tidligere generasjoners underholdningssensur.

Et symptom på denne ofte ufrivillige eksponeringen for brutal vold og ekstreporno, kan være at man tyr til dystopiske postapokalypser for å behandle skrekken og sjokket gjennom fiktive fortellinger. Det er like fullt urovekkende når man kan se at tendensen til så grafiske fremstillinger av vold – gjerne mot barn slik tilfellet er i bokseriene *Maze Runner* og *The Hunger Games* – har blitt normen snarere enn unntaket i både skriftlige og visuelle medier. Gjengivelsene av voldshandlinger og dystre skrekks scenarier kan skyldes nettopp *eskalerings-effekten*; at en hyppigere eksponering har ført til desensitivisering. Katastrofefrykt gir seg til uttrykk i aviser, nyhetsinnslag, Facebook, dokumentarer, skjønnlitteratur og film. Det er vanskelig, nærmest umulig, å skåne seg fra visualiseringene av at verden sannsynligvis bare henger fra én hengsel. Og under oss?

Under oss er det i så fall ingenting.

<motiv> FILTER

Bøkene, spillene og filmene vi velger å se verden gjennom, har ulike funksjoner for ulike formål fra medium til medium og sjanger til sjanger. Cawelti (1976) tok utgangspunkt i formellitteratur-teoriene sine, og undersøkte hvordan den typiske underholdningsfiksjonen hadde visse psykologiske funksjoner. Formålet med «en imaginær verden der oppdiktete skikkelser som gjør krav på leserens interesse og engasjement» (Cawelti, 1976/1995, s.101) er virkelighetsflukt. Målet er eskapisme. Middelet er fiksjon.

Kulturen vår inneholder spådommer om miljøkatastrofer, økonomiske sammenbrudd og dystre samfunnsutvikling som kan være deprimerende og tunge å forholde seg til for mange ungdommer. På den andre siden er den samme kulturen et produkt av en samfunnsvelstand uten presedens der fravær av lidelse og reell fare er normen snarere enn unntaket. Skrekkscenariene i verden blir filtrert gjennom ufarlige medier som holder det livstruende elementet på avstand, men gjør det tilgjengelig likevel. Med en økt avstand kreves sterkere virkemidler, og med gjentatt eksponering for tidligere tabuer, kreves i neste omgang sannsynligvis enda mer sensasjonelle og ekstreme varianter av de samme motivene. En av de viktigste funksjonene dagens ungdomsfiksjon kan ha blir derfor nettopp som en *filtreringsmekanisme* for å kunne håndtere en fragmentert, brutal og usensurert informasjonskultur.

Forfatteren bak dystopiklassikeren *Brave New World* (1932) – Aldous Huxley – frontet ofte Ari Henri Bergsons filosofiske ideer i sine verk. Bergson (1896) hevdet at én av hjernens viktigste funksjoner var å filtrere ut et vell av unyttig informasjon slik at organismen kunne fungere optimalt. Hjernens hovedfunksjon blir dermed å filtrere mentale bilder, «allowing through to consciousness those impressions, thoughts or ideas that are of practical biological value.» (Bergson sitert etter Phipps, 2004). Den samme tankegangen kan overføres til fiktive fortellinger.

En naturlig mekanisme å beskytte seg mot en grim virkelighet er for mange å forkle en skremmende, eksistensiell og reell trussel bak et underholdningsfilter. Skrekkfilmer og voldsunderholdning er former for eskapisme som mange benytter seg av. Man underholdes av nettopp de samme elementene som man frykter aller mest, men via fiksjonen møter man redselen i en form man kan forholde seg til.

En typisk romantisert, postapokalyptisk «popcorndystopi» pakker med andre ord redselen for fremtidens skrekkscenario inn i en historie med lykkelig slutt. Felles for de romantiserte versjonene av undergangsfortellinger, som også er tilfellet i begge Rosenløw Eegs romaner, er at heltene «gjennomgår de frykteligste farer for å oppnå en eller annen

triumf». (Cawelti, 1976/1995, s. 105). Triumfen i *Stjernetrekker* og *Vrengt*, er opprøret mot et system preget av fravær av medmenneskelighet og en kollektiv *numbness* – «nummenhet» overfor omverdenen og andres lidelser. Triumfen ligger med andre ord i kjærlighetens og lysets seier over mørket og likegyldigheten. Det er den samme typen fortelling man ser i det aller meste av samtidens dystopiske ungdomslitteratur.

«Skrekken gjør redselen hjemlig og kjent ved å konkretisere den i form av et eller annet klart definert fremmed vesen eller en fremmed tilstand» (Cawelti, 1976/1995, s. 118) forklarer Cawelti, og observerer nettopp at den «underliggende moralske fantasien» (sst.) som leder oss til katarsis gjennom fiksjon er «vår drøm om at det ufattbare kan bli kjent, slik at vi kan forholde oss til det på en meningsfylt måte.» (sst.).

Den moderne velferdsstatsborgeren trenger i så fall enten noe å underholde seg med så han eller hun ikke ser stupet foran seg, eller historier som forklarer hva i himmelens navn og rike det er som foregår. Ved å følge en fiktiv helts triumf over mørket hvor kjærligheten alltid vinner til slutt, er et nødvendig forkledningsfilter som forvrenger frykten for en mulig fremtidsverden så den kan aksepteres og håndteres. Redselen må siles gjennom masker i et filter man kan tåle så den kan gå over i det *grunnleggende behagelige ved skrekk og gru*.

«De beste bøker,» (Orwell, 1962/1975, s. 168) tenker protagonisten i 1984, «er de som forteller deg det du allerede vet.» (sst.).

Fiktive filtre opptrer i ulike utforming og i ulike varianter. Leseren trenger fiksjonen som filter for å håndtere redselen for fremtiden ved å gjøre den om til kjente skrekk-elementer, slik Cawelti beskriver fenomenet. Og akkurat som leseren trenger filtre av ulike årsaker, bruker også fiktive skikkelser forskjellige slags filtre i skjønnlitterære verk. Felles for alle de forskjellige filtrene, er at de er nødvendige – både for leseren og for romanpersonene – for at man skal kunne relatere seg til, oppleve og håndtere en virkelighet som er for uutholdelig uten filteret rundt.

<math>\text{m}0\text{t}1\text{v}> \text{ FILTRE I HARALD ROSENLØW EEGS VERDEN}

Harald Rosenløw Eeg benytter seg av filtermotivet i flere av sine utgivelser. I romanen som treffende nok heter *Filter* (1998) opplever hovedpersonen Espen Arnold verden gjennom fargede slalombriller. I *Yatzy* (2004) trenger hovedpersonen Daggi et digitalt videokamera for å oppleve omverdenen i et format han kan ta innover seg. Personene i bøkene trenger helt konkrete, distinkte objekter å filtrere en kaotisk virkelighet gjennom. Ungdommer som må oppleve verden gjennom kunstige filtre forekommer i ulike variasjoner og grader. Om filtrene

er nødvendige fordi det er akkurat *disse* ungdommene det er noe spesielt med, eller om filteret er nødvendig av andre årsaker, er spørsmål som aldri egentlig blir verken stilt eller besvart. Stella blir jo fysisk utstyrt med filtrerte sanser fordi samfunnet og kulturen hennes dikterer det. Sånn sett er filteret hennes nødvendig for å passe inn i verdenen rundt henne. I Stellas tilfelle blir filteret påtvunget utenfra fordi det er normen. Daggi og Espen Arnold i *Filter* og *Yatzy* trenger ikke filteret fordi verdenen rundt dem gjør det nødvendig; her er normen det motsatte – det er de to guttene som er annerledes.

I de fleste av Rosenløw Eegs romaner er filtrene vanligvis ytre elektroniske og/eller digitale instrumenter. I *Vrengt* opplever ungdommene i discokula hele verdenen utenfor Senteret filtrert gjennom tv-skjermen. I *Stjernetrekker* blir skoleelevene utstyrt med digitale sensorer og implantater som skal forbedre og forsterke sanseinntrykk i skoleundervisningens digitale klasserom *holodecket*. Men filteret trenger ikke nødvendigvis være en kunstig implantert virkelighetsoppfattelse. Den kan også være en affirmerende sikkerhetsforanstaltning.

<fl11t3rfunk#j0n> SIKKERHETSFILTER

Her i Norge har vi til nå klart å bygge et pent og pyntelig glasshus som skiller oss fra den brutale virkeligheten utenfor. I *Fra herfra til Virkeligheten: Lesninger i 00-tallets litteratur* (2014) bruker Anne Farsethås uttrykket «det gylne buret» om det *bekvemme fangenskapet* som betegner den gullkantede tilværelsens innestengte fangenskap – «et bilde på en livsfølelse som kan spores i en mengde verk i samtidens kunst og litteratur.» (Farsethås, 2014, s. 16). Det ser ut til å være alment akseptert sannhet at vi nordmenn sitter i en trygg, isolert boble helt på toppen av verden, mens resten av planeten fortsatt er i middelalderen, også på moralske og etiske områder. «Det er typisk norsk å ikke bare være god, men best» kan sies å være en modernisert versjon av Gro Harlem Brundtlands berømte påstand. (Jfr. daværende statsminister Brundtlands nyttårstale i 1992).

Det trenger ikke nødvendigvis være tilfelle for at vi *likevel* forsøker å beskytte oss med et ugjennomtrengelig festningsverk for å holde frykten og *alle de andre* ute. Det er i aller høyeste grad å foretrekke for folk fleste å sitte inne i en behagelig, innesluttet – dog en smule klaustrofobisk – boble enn å møte den fryktede brutale virkeligheten ansikt til ansikt.

Kontrasten mellom hvordan vi selv har det og hvordan virkeligheten er der ute for mennesker som ikke har vunnet olje- og velferdsloppet blir for stor. Mange forsøker å unngå et potensielt møte med frykten ansikt til ansikt, for hva kommer til å skje hvis en tar innover

seg alt det som befinner seg like utenfor bobla og hyler om oppmerksomhet – hele den grufulle virkeligheten som avbildes i media og på Internett?

Et filter kan derfor fungere som en glassmur mellom dem som sitter trygt i det gylne buret (eller discokula, om du vil) og det grusomme en ser utenfor. Sånn sett så blir filteret en slags selvbekreftende affimasjon hvor filteret i seg selv skaper et reelt slør mellom *oss her inne* og *det farlige der ute*.

<filterfunksjon> DOBBELTTENKNING

Et filter kan altså være et kunstig digitalt eller mekanisk filter som i flere av Rosenløw Eegs romaner. Det kan være et sikkerhetsfilter for å avgrense tryggheten inne i buret fra truslene utenfor. Men filtermotivet kan også være en biologisk prosess som foregår inne i ens eget hode. Henri Bergson (1896) forklarte selve hjernen som en filtreringsmekanisme for å sile ut unødvendig informasjon slik at organismen kan fungere optimalt i sitt miljø. Men filteret kan også ha stikk motsatt effekt: Det kan filtrere *inn* bestemte meninger og ideer om omverdenen så organismen tilpasses miljøet og omgivelsene den befinner seg i.

Filteret av *dobbelttenkning* i *1984* (Orwell, 1932) blir innprentet Parti-medlemmene og innbyggerne i Oceania gjennom hjernevasking. Et dobbelttenkningfilter er et mer kompliserte og avansert filter som går på et dypere eksistensielt plan – konstruert for å indirekte avsløre vår egen avmektighet samtidig som vi lyver om at det ikke forteller oss sannheten. Dette filteret er et språklig filter, et paradoks George Orwell i *1984* kalte nettopp *dobbelttenkning*. Det lar en konstruere én sannhet (som egentlig er løgn) for å bytte ut den egentlige sannheten med en ny sannhet, mens man samtidig er klar over at en tror at løgnen er sann (og at den ikke er det.)

Mr. Mall og hans glorete, plastinnpakkede senterunivers er en nordisk mini-ekvivalent til Orwells *Ingsoc*. Mr. Malls nærmest religiøse taler forsvinner inn i tilhørerne og blir en del av deres virkelighetsbilde og sannhet om mennesket, skjønnhet, perfeksjon og seg selv. «Jeg har kommet til deg i dag, for å gjøre deg klar over den dype sannhet» (Eeg, 1997/2005, s. 95) sier Mr. Mall og bytter – på samme måte som *Ingsocs nyspråk* – ut én sannhet med en annen. Tilhørerne *blir* perfeksjonsjagende konsumenter fordi de *tror* at det er sannheten om dem selv. «Hindre dem ikke, de små godtfolk,» sier han, og tilhørerne bringer ham barna sine på et søvfat, hvorpå de, etter velsignelsen, blir stående i ærbødig andektighet over å ha sett sin Gud. «De fleste blei bare stående noen sekunder, som om de venta på å komme tilbake til seg sjøl. For å la orda til Mr. Mall synke til bunnen av hjertet.» (1997/2005, s. 96).

Jonatan og de andre i kula sin klokkeetro på at tv-en alltid har rett (til tross for at de *vet* at trær er større enn mennesker, og at det finnes en ting som «blå himmel») er en annen form for dobbelttenkning som blir påført ungene gjennom en konstant eksponering av *mediert virkelighetsforståelse*. Dobbelttenkningen blir påtvunget for å filtrere ut den paradoksale eksistensen hvor en lever i to motsatte sannheter samtidig.

«Når en bruker dette ordet, medgir en nemlig at en klusser med virkeligheten, men en ny dobbelttenkning eliminerer denne viten, og så videre i det uendelige, slik at løgneren alltid er et skritt foran sannheten.» (Orwell, 1962/1975, s. 180).

Det er et lignende paradoks vi virkelige mennesker lever i.

<filterfunksjon> VIRKELIGHETSFILTER

Vi befinner oss midt i mellom to verdener med ett bein i hver realitet. På den ene siden er verdenen vår bokstavelig skapt i «Skyen» – en abstrakt, digital og nettbasert informasjonsverden vi forholder oss til hver gang vi kobler oss på det alltid-aktive trådløse nettverket. Eller leser en avis. Eller skrur på tv-en. Eller bruker mobilen.

På den andre siden har vi den konkrete virkeligheten vi beveger kroppen vår gjennom. Denne doble virkeligheten er også motivet i *Stjernetrekker*.

Til og med moren til Stella er klar over filtreringen ungdommene som vokser opp i den nye verdenen, lever under. Stella og bestefaren sitter i mellomlandet og snakker om hvorfor hun er der. Stella aner ikke hvem eller hvor hun er, og bestefaren har få svar til henne, men mange spørsmål. Stella lider under abstinenssymptomene hun får fordi kroppen er frakoblet kommunikasjonsnettverket. Hun regner med at moren har sendt henne på «avrusning» for å få henne til å slutte å bruke så mye tid på nett. Bestefaren spør til slutt Stella om det er «noen grunn til at du skulle sendes på slik avvenning?» (Eeg, 2002, s. 64).

«– Kanskje hun tror jeg er så avhengig av meldinger og beskjeder at jeg ikke klarer å forholde meg til virkeligheten her og nå?» (Eeg, 2002, s. 64) svarer hun sarkastisk. Dette er en nettopp en slik form for ironisk dobbelttenkning som man finner igjen i Orwells dystopiklassiker. Protagonen i *1984* forklarer, om enn noe innviklet, det samme fenomenet slik:

Å fortelle bevisste løgner samtidig som man oppriktig tror på dem, å glemme alle kjensgjerninger som er blitt ubehagelige, og så – når det på ny er blitt nødvendig – å trekke dem frem av glemselen akkurat så lenge som det trenges, å benekte den

objektive virkelighets eksistens og hele tiden ta hensyn til den virkelighet man benekter – alt dette er en ufravikelig nødvendighet. (Orwell, 1932/1975, s. 180).

Vi er mer eller mindre bevisste på hvordan vi selv trekker i våre egne tråder på teaterscenen, fordi vi speiler oss i fiktiv underholdning som speiler noe av den flerdimensjonale virkelighetsforståelsen vi har og hvordan vi forholder oss til den, slik Cawelti var inne på i sin typologi over litterære formler (1976). «Dobbelttenkning betyr evnen til samtidig å ha to motstridende oppfatninger og å godta dem begge» forklarer antagonisten i 1984 (Orwell 1962/1975, s. 180), og dette speiler den virtuelle virkelighetens ikke-eksisterende eksistens i vår egen verden. Vi speiler oss i fiksjonen og vi speiler oss i det fiktive mennesket vi selv er *online*.

Vi vet med andre ord at den virtuelle verdenen vi forholder oss til er ekte fordi vi vet den ikke finnes. Mennesket vet «hvilken retning hans erindring må forandres, derfor vet han også at han svindler med realitetene, men takket være dobbelttenkningen overbeviser han også seg selv om at virkeligheten ikke blir krenket» kan vi lese i Orwells roman. (Orwell, 1962/1975, s. 180). Kort oppsummert vil det si at vi er nødt til å filtrere vekk en intens digital informasjonsflyt og uutholdelige nyhetsbilder samtidig som vi ønsker å være tilstede i den virkelige verden og relatere oss til den, slik Henri Bergson også forklarte hjernens filterfunksjon (1896).

Informasjonen dagens internettgenerasjon forholder seg til, er redigert og ikke virkelig i den forstand at den ikke er noe sted i den håndgripelige realiteten. Dette er også det samme som simulacra-paradokset. Det finnes ikke lenger noen reell realitet, fordi alt vi omgir oss med, tenker og opplever, er i en verden konstruert i og av en falsk realitet. «It is no longer a question of a false representation of reality (ideology),» skriver Baudrillard, «but of concealing the fact that the real is no longer real, and thus of saving the reality principle.» (Baudrillard, 1983, s. 25). Man kan ikke skille en kopi fra en original mer, fordi alt er kopier av en kopi.

Dette er samme prosess som når man logger på et sosialt nettverk og kaller den binære digitale symbolutvekslingen mellom to maskiner for «en relasjon» mellom to adskilte menneskelige entiteter.

Det moderne velferdsmennesket eksisterer i en konstruert virkelighet formet av informasjonsflyten rundt det som lar det avgrense og koordinere seg selv i et høyteknologisk, multimedialt samfunn. Samtidig har man en konkret virkelighet som avgrenser og koordinerer en i et konkret, håndgripelig univers.

Den falske virkeligheten er rundt oss på alle kanter og vi opplever den håndfaste realiteten kroppen vår beveger seg i ved å reagere på den mentalt via projiserte bilder presentert på en skjerm, redigert av noen andre enn oss selv. Vi trenger en måte å håndtere fragmenteringen av eksistensen på. Det er nøyaktig det samme Stella må gjøre i *Stjernetrekker*. Paradoksalt nok trenger vi avstand for å oppleve noe som er nært.

<fltt3rfunk#sj0n> SUBSTITUTT 4 KAMPEN 4 TILVÆRELSEN

I en kultur hvor man blir mettet på fiksjon og all virkelighet blir redigert og formidlet gjennom media, lever innbyggerne i en virkelighet som er framstilt, ikke *virkelig* virkelig.

René Magritte beskrev fenomenet allerede i 1929 da han skrev *Ceci n'est pas une pipe* («pipen som ikke er en pipe») under sitt berømte maleri som viste nettopp en helt vanlig, brun pipe.

Den framstilte virkeligheten er alltid formet med hensikt for å manipulere leseren, lytteren eller oppleveren av det formidlede. Dette fører til en desorientering og et begjær etter å oppleve virkeligheten i større og større doser for å døyve nummenheten som oppstår i et fragmentert fiksjonsunivers. Forfatteren David Shields lanserte begrepet *virkelighetshunger* i sin bok *Reality Hunger* (2011) for å beskrive et umettelig sug etter autentisitet i en tilværelse som har blitt stadig mer virtuell og distansert fra virkeligheten.

Biografier av mennesker i ekstreme livssituasjoner, drøye fremstillinger av ultravold og sex i ekte eller fiktiv form, massekonsumering av enorme doser dataspill, tv-serier, film eller endeløse kioskromaner og fortellinger fra virkeligheten fungerer som et fortellingsfilter som gir betrakteren en følelse av å virkelig være i live – uten å faktisk oppleve det selv. Det er denne typen filter som gjør oss til reality-slaver. Den samme funksjonen får fiksjon med dystopisk og postapokalyptisk motiv og tematikk; de er mørke, ofte deprimerende fantasifortellinger som fungerer som et kunstig filter – et filter for å mette hungeren etter autentisitet og ekthet.

I en digitalisert hverdag er det tilnærmet umulig for ungdommer på verdens beste vestkant å ikke oppleve en verden på skakke gjennom skjermfilteret som portretterer kontrastene i det sannsynlige verdensomveltende fremtidsscenarioet som ingen kan rømme fra. De som opplever menneskehetens lidelser fra sofasiden av tv-skjermen, har heller ingen reell mulighet til å kjempe en kamp for å redde seg selv. Det er denne fremmedgjorte generasjonen som responderer voldsomt på nettopp disse endetidspregede dystopidiskursene som

fiksjonaliserer den pessimistiske forutanselsen om at vi befinner oss i et *fin de siècle* – enden på en æra – hvor en ser samtidens strukturer revne i sømmene og isen smelte under seg.

I den norske velferdskulturen er de aller fleste milelangt unna en ubarmhjertig eksistens hvor en må kjempe for å overleve. Vi har jo tross alt produksjonsselskaper som kan lage hva det måtte være for oss så vi kan mette denne uuttalte trangten etter å oppleve noe *rått og levende*.

Dystopier og postapokalypser hvor menneskeheten reduseres til en sårbar rase på grensen til overlevelse, er den tydeligste typen filterfortelling som viser hva det vil si å virkelig være i live. Man søker slike fortellinger av samme grunn som vi ivrig følger med på *71 grader Nord* og *Kampen for tilværelsen*. Ane Farsethås (2014) beskriver denne tendensen til å fremelske rene overlevelsesfortellinger (gjerne i brutal setting) som et moderne menneskes flukt fra *det gylne buret*. Det gylne buret er et menneskeskapt trygt fengsel man har bygget rundt seg selv for å beskytte seg mot alle farer, ubehag og ubekvemmeligheter, slik innbyggerne i *Brave New World* bedøves av sin daglige dose *soma*.

Innsiden av det gylne buret er tapetsert med alle de velferdsgodene, rikdommen, vareutvalget og selvforherligelsen vi har klart å skrape sammen her på vår side av Nordsjøen. En slik eksklusiv silkepute har fått mange av burets beboere til å lengte etter friluft. Og siden de færreste ikke ser poenget i å faktisk flytte oss ut av selve buret, så slår man enten på tven, laster ned en film eller – om en er riktig kulturell – åpner en bok.

«Ikke sjelden følges følelsen av å være fanget i det gylne burets immaterielle fengsel av fantasier om litt ekte gammeldags lidelse som et tegn på autenticitet og nærvær» (2014, s. 19) observerer Farsethås. Lidelsen gjør det verdt å leve, fordi den river opp en sementert, fastlåst velferdseksistens og stiller livet på knivseggen mellom overlevelse og undergang. Den ekte gammeldagse lidelsen gir den romantiske, gammeldagse lykken en eksponentiell økning i verdi og virkning fordi dens motstykke blir tilsvarende smertefull. Prisen er umenneskelig høy fordi avkastningen er like verdifull.

En slik ekstrem form for livsførsel er ikke hverdagskost for den gjennomsnittlige nordmann. Med mindre man pakker sammen alt og melder seg ut av samfunnet, slik hovedpersonen gjorde i Erlend Loes *Doppler* (2004), har man ingen annen måte å kjempe for en grunn til å overleve på enn ved å fantasere om den. Uten en fluktrute klapper det moderne konsummennesket sammen under informasjonspresset og kravet om perfektjon. Å passe inn i en kultur hvor det å være lykkelig og veltilpasset i ens egen lille avsondrede boble av «koselig trivelighet» anses av de fleste – i alle fall om man skal tro på alt man ser på tv – å være den moderne nordmanns høyeste ideal.

Men hva om det ikke er nok å vende tilbake til naturen? Historien om Andreas i *Doppler* ender med at han skriver seg helt ut av samfunnet. Løsningen her blir bokstavelig talt virkelighetsflukt. Det er ikke en løsning som gir varige, positive endringer for noen andre enn kan hende Andreas selv. Samfunnet er fremdeles det samme; kulturen fremdeles like ødeleggende for dem som ikke klarer å henge med.

Det må finnes en annen medisin mot den selvpåførte sykdommen vi utsletter oss selv med når samfunnet og kulturen blir for dystopisk og vi står på terskelen til apokalypsen, og det å snu ryggen til alt og vende tilbake til naturen ikke er nok.

Utfallet av valget vi tar, utopi eller dystopi, avhenger av hva vi velger å ilagge høyest verdi. Egoisme eller altruisme? Selvrettferdighet eller kampen for rettferdighet for alle? Det gode eller det onde? Verden blir slik helten eller antihelten velger å se på den, og valgene defineres ut fra hvilken motivasjon han eller hun har for å velge den ene eller den andre. Selv Askeladden må bevisst ta det vanskeligste valget for å følge hjertet og gå sin egen vei.

Kjennetegnet på den smale, tornete sti er at den koster. Det krever noe av helten å måtte holde seg til overbevisningen om at mennesket, Jorden og det man verdsetter aller mest, er verdt å blø, slåss og ofre alt for. I eventyrlige fortellinger er fienden alltid ond, heltene alltid gode, men godheten kommer likevel ikke av seg selv. Der det onde opererer ut fra et ståsted hvor det er øye for øye, tann for tann, handler de gode alltid ut fra maksimen at kjærligheten overvinner alt. Motivet dukker opp på tvers av medier og sjangerhybrider, og som tilfellet er i de aller fleste, er det en usannsynlig helt eller heltinne som tar et valg om å fortsette å kjempe for det som er verdt å leve og dø for – vennskap, tapperhet, medmenneskelighet og kjærlighet. Valget de tar er som regel uforståelig for antagonistene, fordi det er stikk i strid med all fornuft.

<#j@ngRk jN3t3gn> DET STORE VALGET

Agent Smith: Why, Mr. Anderson? Why, why? Why do you do it? Why, why get up? Why keep fighting? Do you believe you're fighting... for something? For more than your survival? Can you tell me what it is? Do you even know? Is it freedom? Or truth? Perhaps peace? Could it be for love? [...] You must be able to see it, Mr. Anderson. You must know it by now. You can't win. It's pointless to keep fighting. Why, Mr. Anderson? Why? Why do you persist?
Neo: Because I choose to.

– *Matrix revolutions* (The Wachowski Brothers og Silver, 2003).

Å velge kjærligheten og vennskap dukker opp i nesten hver eneste fortelling på tvers av alle medier. Selv i de mørkeste dystopier og postapokalypser finnes det ett eller flere elementer hvor dette motivet og den samme evigaktuelle tematikken opptrer i ulike kombinasjoner. De har investert størsteparten av sparepengene sine i Caweltis *romantiske formel* og fordelt resten ut i én eller flere av de andre formlenes bankkontoer. I både *Stjernetrekker* og *Vrengt* møter leseren et klassisk kjærlighetsdrama. Selv i *1984* spiller kjærligheten en viktig rolle, til tross for et ganske så pjuskete utfall. Her innleder protagonisten Winston et forhold til Julia – en kvinne som er like kritisk og skeptisk til Store Bror og totalitærregimet *Ingsoc* som Winston er. Til tross for at de to ser ut til å lykkes i et forsøk på å gjøre hemmelig opprør mot diktaturet og masseovervåkingen, blir de avslørt, fanget og hjernevasket på det beryktede *Rom 101* frem til Winston bryter ned og velger sitt eget ve og vel over Julias. Det ender med at han frasier seg ethvert kjennskap til den tidligere kjærligheten mellom dem. Han nærer ingenting annet enn avsky og hat til henne, og romanen slutter med at han elsker Store Bror av hele sitt hjerte.

Stella og justIN spiller rollene i en typisk kjærlighetsfortelling hvor to unge – bokstavelig talt *star-crossed* (jfr. prologen i Shakespeares *Romeo og Julie*) – elskende trosser livet og døden for å vinne den store kjærligheten til slutt. I *Vrengt* ser vi et typisk trekantdrama-motiv hvor Jonatan blir dratt mellom den kjente, kjære Sorry og den spennende *bad girl*-karakteren Trash. Det ender i den største kjærlighetsfortellingen av alle: Trash ofrer sin egen kjærlighet for å la Jonatan og Sorry oppnå friheten de alle har kjempet for.

Å velge kjærligheten krever mye, både av helten selv og av hjelperne hans eller hennes. Selv om det koster dem livet, er det overordnede ledemotivet at kjærlighet, vennskap, frihet og heltemot er de høyeste verdier man kan leve og dø for. Selv i en beskjeden norsk ungdomsroman står hovedpersonen foran valget mellom å leve eller dø for kjærligheten.

«ka skal t 4 at hu våkner?» (Eeg, 2002, s. 146) spør pitbull justIN i romanens sluttscene. «legene sier som m fattern. d må være no i kroppen deres som vil d» svarer han. Og Stella vil: «Så hun bestemte seg for å gå ut for å finne det som kunne gi henne bitene av hukommelsen tilbake.» (2002, s. 117). Hun kjemper for å huske navnet hans så hun kan krysse over grensene mellom lyset og mørket for å komme tilbake igjen til den virkelige verden. Hun velger kjærligheten. «Om det så var det siste hun gjorde (...) Hun måtte tilbake for å treffe justIN.» (2002, s. 116).

I science fiction-filmen *The Fifth Element* (Besson og Ledoux, 1998) kommer *det femte element* til jorden i en kvinnes skikkelse for å redde et univers som er dømt til å oppslukes av et totalødeleggende mørke. Hun er det femte element, skapt for én ting alene: Å

beskytte alt liv. Hun kommer til jorden for å redde verden, men når hun forsøker å lære dette livet å kjenne, blir hun overveldet av menneskets ondskap og hensynsløshet.

«Everything you create, you use to destroy» (Besson og Ledoux, 1998) sier Leeloo. «Yeah, we call it human nature» svarer hovedpersonen Korben Dallas. Dette åpner for et paradoks som ofte skaper spenningsgrunnlaget i denne typen fortellinger. Hva er vitsen med å redde verden når man ser hva menneskene gjør med den?

I filmens *grand finale* står Leeloo foran et siste valg: å beskytte Jorden og menneskene der, eller å la dem dø. Som i *Stjernetrekker* er det kjærligheten som er løsningen og svaret på alt. I beste, mest heltemodige Hollywood-stil, holder Korben – selvsagt spilt av Bruce Willis – sin hjertes utkårede oppe i en siste, romantisk gest så grandios som bare en sliten, utbrent antihelt kan få til. Til tross for en pompøs, men virkningsfull, avsluttende scene – sammenfatter filmens siste replikker kjernen i den paradoksale menneskenaturen som er både mørk og lys samtidig:

Korben Dallas: There are some things, nice things, worth saving, some beautiful things – beautiful things!

Leeloo: Like love?

Korben Dallas: Yes, love, that's good, that's good, that's a good example. Love, love is worth saving. (sst.).

Leeloo gjør som Stella og velger det de fleste lesere håper alltid vinner til slutt: Det gode i mennesket – vår humanitet og vår nestekjærlighet; det tapre, lille hjertet som skiller oss fra vår egen primitive natur.

For å overvinne farene trenger protagonisten som regel hjelp. Helten må, som i *Ringenes Herre*, *The Fifth Element*, *Maze Runner*, *The Hunger Games*, *Vrengt* og *Stjernetrekker*, støtte seg til andre for å lykkes. I *Vrengt* er for eksempel Albin den tapre kameraten som må bøte med livet nettopp fordi frihet og kjærligheten ofte har en blodig pris.

Protagonisten trenger andre å støtte seg på – og speile seg i – for å definere seg selv og sin rolle. Relasjonene til andre avgjør om utfallet av historien ender i frelse eller fortapelse.

Slettan peker på viktigheten av *De Andres* roller som hjelpere i slike fortellinger. Hovedpersonen finner til slutt en løsning «som ofte stig uforklarleg og uventa fram» (Slettan, 2006, s. 5), men denne åpenbaringen avhenger av et «møte med andre menneske som forløyser noko i ein.» (sst.).

Frodo ville ikke ha lykkes i å redde verden hvis ikke kameraten Sam hadde båret ham de siste meterne opp Dommedagsfjellet så de kunne ødelegge Maktens Ring én gang for alle. I *Ringenes Herre* er hobbiten Frodo den vesle, usannsynlige helten som bærer hele verdens

vekt på sine skuldre. Eller rundt halsen, bokstavelig talt. Han må forsere tilsynelatende umulige hindre for å klare å utføre oppdraget han har blitt gitt. Sam – Frodos hjelper og venn – er nøkkelen som åpner opp for en lykkelig slutt. Han er sterk der helten er på sitt svakeste, og han tar opp kampen for sin beste venn når alt håp ser ut til å være ute for dem og for Midgard, verdenen de lever i.

Leeloo i *The Fifth Element* hadde aldri klart å redde verden uten Korben Dallas' kjærlighet og Neo i *The Matrix* trenger Trinity – heltens kvinnelige motstykke og senere kjæreste – for å vekke ham fra de døde da han ble drept.

Hver enkelt brikke i persongalleriet betyr noe og er viktige for utfallet av heltens reise og triumf. De gode i heltegjengene spiller ulike roller, men alle behandles som likeverdige og ikke minst like verdige som de andre i gruppen. Noen ganger rangeres de etter erfaring og viktighet, og andre ganger setter de til og med seg selv under de andre – som Sam i *The Lord of the Rings* – men samspeillet i gruppa er nesten alltid ordnet i et demokratisk system. Alle stiller alle på lik linje med ulike talenter, egenskaper og muligheter for å lykkes. Hver person får tildelt sin egen spesifikke funksjon i fortellingen for å lede helten(e) til målet. I *Vrengt* tenner Sorry sola, Seiko hjelper til, gamlingen som surrer rundt nede i tombolaen viser veien og forteller helten det han trenger for å ta et valg, Tuva og Me er mystiske volver som kjenner verdenen før, nå og etterpå, og justIN, Sorry og Trash er veiviserne som heltene til frelse – slik Beatrice ledet Dante til himmelen i *Den guddommelige komedie*. (Alighieri, 1953, s. 40-67).

Kjeltringene som velger å slå sammen kreftene, derimot, gjør det ofte fordi de ønsker seg mer makt. Stort sett ordnes antagonistens gruppe i et hierarkisk system hvor den som sitter på toppen vanligvis prøver å bruke de andre i banden som passende krakker å stå på for å nå opp til kakeboksen øverst på hylla. Strukturen antagonistene får innad i systemet blir dermed ofte rangert ovenfra-og-ned, der en eller annen supersjef sitter på toppen – gjerne med en eller annen mystisk gjenstand som symboliserer skrekkveldet (en stav, en magisk kule, et supervåpen eller lignende), som for eksempel The Emperor i *Star Wars*-sagaen, Thanos i Marvel-universet eller Sauron i *The Lord of the Rings*. Antagonistene vil helst stå alene på seierspallen, men selv The Emperor trenger en Darth Vader til å utføre diverse ubehagelig grovarbeid. Skurkene ordnes i nedadgående rekkefølge med de skarpeste, sleipeste og mest makthungrige øverst og muskelbuntene –som egentlig bare har rå styrke og en tendens til å bli drept – nederst på rangstigen.

Antagonistene drives vanligvis av et ønske om makt, penger eller hevn. De kan også innta en anti-frelserrolle hvor de har bestemt seg for å omforme verden så den passer til en

destruktiv, egosentrisk fantasi. Det er ikke i tvil hva Mr. Mall ønsker å oppnå. Han lever i en forestillingsverden hvor han inntar en rolle som frelseren som redder verden så ingen trenger å forholde seg til det som ikke er perfekt. «I vår shopping etter den perfekte sannhet, må du shoppe det som gjør deg perfekt, ikke pusse og gni på det som er gammelt og grått,» (Eeg, 1997/2005, s. 68) proklamerer han for folkemengden som er samlet foran scenen i kjøpesenteret. Han blir en konsum-Kristus, et hedonistisk vrengebilde av en altruistisk Gud: «Let så skal jeg pakke opp, bank på og vi vil selge deg det. I shopping finner du det som er i et lite barn. Det er perfekt.» (sst.).

Det er heller ingen tvil om hva Mink ønsker over alt annet: Hevn.

Jeg har venta på dette øyeblikket, at noen skal huske passordet til verden når de kommer opp hit. Så skal jeg sende tilbake alt det sensitive tungsinnet jeg har båret for alle her oppe, med en helt klar avsender så de som får det, veit hvor det kommer fra. Jeg skal male mørket for dem så jeg sørger for at de aldri kommer til å glemme det (Eeg, 2002, s. 161)

lover han. Mink har vært fanget i mellomlandet uten mulighet for å unnslippe. Han drives fremover av sin egen destruktive kraft, fordi han har vært beholder for ondskaper i verden som på et eller annet vis har sivet over grensene mellom dimensjonene og endt opp i Mink selv. «Jeg er som en kurér for forvrengte tanker,» (2002, s. 147) sier Mink til Albin og Stella som prøver å unnslippe det siste fremstøtet hans for å tvinge kodene til «garnet» ut av Stellas kropp; «Jeg er en levende harddisk som oppbevarer skyggene i lyse barnesinn.» (sst.). Ved at Mink velger å agere ut fra den mørke siden av menneskesinnet transformeres han til noe mer enn bare en ond antagonist. Dette skjer ofte i denne typen fortellinger, hvor ondskaper øker eksponentielt jo mer energi som legges i den, og jo mørkere heltens sinn blir etter hvert som historien utvikler seg. Minks galskap og ondskap bikker til slutt over i en total transformasjon til å bli døden personifisert. Stella får et syn når de utkjemper den siste kampen mellom godt og ondt, håp og håpløshet. Hun ser «hvordan harddiskene i verden sakte blei fylt av tidenes virus, tidenes bug, den digitale svartedauden som fløyt over lekenes display, over skolens nettverk og monitorer, på tv-skjermer rett før barne-tv, på nettet.» (Eeg, 2002, s. 162). Mink har blitt «Et digitalt spøkelse, en mørk bølge» (sst.) som vil utslette alt lys og bringe mørke til Stellas egen verden.

Antagonistmotivet i *Stjernetrekker* har mange fellestrekk med de fleste eventyrfortellinger og formellitteratur. En enslig antagonist søker å vise verden den dypeste sannheten av alt – og denne sannheten er ofte den altruistiske kjærlighetens motsats. Mr. Mall fronter en hensynsløs perfeksjonisme som ikke lar noe annet enn det han mener er

fullkomment ha livets rett. Mink ønsker bare å se verden brenne for å ta igjen for all lidelsen han har måttet tåle på grunn av menneskelig frykt og angst. Og The Joker i Batman-universet tar det ett skritt lenger. Han vil ikke bare sette verden i flammer. Han gjør det for å frelse mennesket fra deres egen illusoriske godhet og nestekjærlighet.

«Why don't we cut you up into little pieces and feed you to your pooches? Hmm?» (Nolan og Roven, 2008) spør the Joker Batman i *The Dark Knight* når han ser at Batman vil beskytte menneskeheten – «the pooches».

«See, their morals, their code... it's a bad joke. Dropped at the first sign of trouble» (sst.) fortsetter han, og rettferdiggjør dermed seg selv og sine handlinger – på samme måte som Mink rettferdiggjør sitt eget hat og destruktive hevnaaksjon: «It's not about money... it's about... sending a message. Everything burns.» (sst.).

<тЭм@тlkk> AUTENTISITETSLENGSEL I EN ABSTRAKT TILVÆRELSE

I det moderne samfunns høykulturellhet har man raffinert eksistensen vår til å først og fremst fremelske den mentale kapasitet. Man trenes i å finpusse det kritiske, analytiske sinnet så det fungerer som en effektiv sorteringsmaskin som uavvendelig orienterer seg i et komplekst informasjons- og tekstunivers.

Man blir med andre ord tvunget gjennom kulturen og samfunnet til å formidle det levde livet mer gjennom teoretiske tanker enn gjennom praktisk førstehåndserfaring. Men dette kommer også med en høy pris. På et eller annet tidspunkt blir ikke fiksjonen nok, og man vansmekter i sitt virkelige liv slik David Shields (2010) observerte i *Reality Hunger*.

En må hele tiden forholde seg til talløse språklige ytringer i digitale, trykte eller sammensatte former, gjerne på flere språk. En velutdannet ungdom er ikke et menneske som er godt skikket til å overleve ei hard vinternatt bokstavelig talt – det er et barn som er trent i å sortere, gruppere og analysere data og orientere seg i et abstrakt univers.

Anne Farsethås forklarer at «den intellektuelle fascinasjon for, og lengsel etter, noe grunnleggende, noe det ikke stilles spørsmål ved, er lik – enten dette grunnleggende søkes i barnet, i politiske utopier, i kroppen eller i en idé om mer inderlige og intense levemåter andre steder.» (Farsethås, 2014, s. 19). Når mennesket fratras alt bortsett fra den nakne kampen mot elementene for å overleve, så finnes det lite kapasitet til overs for å bekymre seg over meningen med livet. Da behøver man ikke oppleve kjedsomheten og livsleden som så ofte plager den oversiviliserte velstandsborgeren som har alt, men mangler ekte mening. «Det var

under krigen folk virkelig levde» (sst.) skriver Farsethås, og dette er selve kjernen i den post-apokalyptiske dystopien som er så voldsomt populær i dag.

Dystopisk og postapokalyptisk diktning oppfyller denne autentisitetsslengselen etter det primitive og usiviliserte livet. Tidligere nevnte *The Hunger Games* er ett eksempel. Dens japanske forgjenger og inspirasjonskilde, romanen *Battle Royale* (Takami, 2000) som senere ble en filmsuksess er et annet. Filmene *Tomorrow when the War Began* (Marsden og Boughen, 2010), nyinnspillingene av *Red Dawn* (Bradley og Flynn, 2012) og *War of the Worlds* (Spielberg og Kennedy, 2005) handler alle om nøyaktig samme tematikk: Eksistensen får plutselig mening for du må kjempe mot alle odds for å beholde den. Kanskje kampen for livet selv er det eneste som er verdt å dø for.

Captain James Kirk i *Star Trek: This side of Paradise* observerer nøyaktig det samme fenomenet:

Maybe we weren't meant for paradise. Maybe we were meant to fight our way through, struggle, claw our way up, scratch for every inch of the way. Maybe we can't stroll to the music of the lute. We must march to the sound of drums. (Senensky og Coon, 1967).

Eksemplene på denne lidelsesromantiseringen finnes i overflod, alle med samme kjerne, men i forskjellig form. I originalen og nyinnspillingen av tv-serien *V* (Hooks m.fl. Og Ward m. fl, 1984), (Johnson & Peters, Gilroy m.fl., 2009) følger vi de overlevendes kamp for livet etter en utenomjordisk invasjon, det samme med *Falling Skies* (Beeman m.fl. Og Gilroy m.vl. 2011-2015). Kampen for tilværelsen kan også følge en zombie-invasjon eller andre passelige, feilslåtte genetiske forsøk med fatalt utfall, som for eksempel i *Day of the Triffids* (Copus og Baker m.fl., 2009), *Night of the Living Dead* (Romero og Hardman, 1968), *The Walking Dead* (Nicotero m.fl. og Gadd m.fl. 2010), *World War Z* (Forster og Bryce, 2013) og *The Stand* (Garris og Galin, 1994). Kampen kan også dreie seg om forsøket på å bygge opp igjen en eller annen form for sivilisasjon etter den store krigen. Denne typen overlevelsesfortelling ble spesielt populær i tiden under og etter andre verdenskrig. De største box office-suksessene i den senere tid er blant (mange, mange) andre *The 100* (White m.fl. Og Marchant m.fl., 2014-), *Book of Eli* (Huges og Silver, 2010) og *Jericho* (Bee m.fl. Og Won m.fl., 2006-2008) Lidelsesfortellingene er utallige og mangesidige fordi virkelighetshungeren blir større og større. Man trenger et sterkere og sterkere *fix* for å døyve abstinenssymptomene etter stadig sterkere stoff.

<dyktoplisk samtldstendens> HØYKULTURELT BARBARI

På et eller annet nivå, enten vi er bevisste på det eller ikke, lever vi i en kultur hvor det å være *kulturell* vil si å være adskilt og distansert fra det virkelige, rå livet hvor overlevelsen er alt.

«Primitive barbarer» lever som ville dyr, og aner ingenting om det «virkelige» liv. Kanskje vi i bunn og grunn er redde for at Baudrillard hadde rett og at det egentlig er motsatt det vi har blitt lært opp til å tro: at vårt eget samfunn er det som har forvitret til en primitiv, barbarisk kultur. Så vi forteller hverandre historier om en verden hvor samfunnet har brutt ned. Hvor kulturen ikke finnes mer, og den eneste tryggheten er den vi kan skape selv, og den skjøre midlertidigheten vi bare opplever i de øyeblikkene vi virkelig er relatert.

Vi følger Katniss Everdeen kjempe mot det grufulle regimet og Dødslekene i Panem for å redde lillesøsteren Pryn. Vi følger de misdannede utskuddene i *Vrengt* klamre seg til livet og hverandre i svette julenissedrakter og gamle kanindrakter. Og vi heier på Thomas og vennene hans i *Maze Runner*, Stella og justIN i *Stjernetrekker*, og vi ønsker vi kunne redde alle de dødsdømte ungdommene i den barbariske skoleturneringen i *Battle Royale* – den dødelige konkurransen som ender fatalt for alle bortsett fra én.

Til forskjell fra historiene vi forteller hverandre, er det ikke nødvendig å ta steget utenfor døren for å oppleve den harde realiteten. Vi trenger ikke leve i virkeligheten og smerten; vi kan være *Big Brother* som betrakter andres overlevelse på trygg avstand. Fra vår egen sofa med noen ekstra poser potetgull i tilfelle programmet varer for lenge.

<dyktoplisk samtldstendens> MEDIERT

VIRKELIGHETSFØRSTÅELSE

«– Det er himmelen,» (Eeg, 1997/2005, s. 74) sa Jonatan. «– Du er meg en fin en, hæ? Himmelen og havet og alt det der kan du se på tv.» (sst.) svarer Albin.

Romanenes hovedpersoner lever i en virkelighet der alt de ser og vet filtreres gjennom skjermer og via media. Stella får et sansesjokk når hun våkner opp i ingenmannslandet etter at hun utvikler *information overload* og havner i koma. Dette skjer fordi hun blir overveldet av følelser og sanse-input så intense at hun ikke klarer å forholde seg til dem i en verden uten det digitale filteret hun vanligvis oppfatter sanseintrykkene gjennom. Stellas filter er et internalisert, nesten fullstendig integrert filter i kroppen som fungerer som et slør mellom henne og den ytre realiteten.

I begge bøkene håndterer personene i fortellingen denne virkelighetsfjernheten på de eneste måtene de kan – de søker opplevelsen av det autentiske ved å betrakte det gjennom et inautentisk, kunstig filter. I *Stjernetrekker* gjennom teknologien selv. I *Vrengt* gjennom tv-programmer.

For ungene i discokula, som for oss i tv-stolen, er det bedre å forholde seg til utsiden av verden gjennom å filtrere den gjennom skjermen enn å oppleve den selv. I *Vrengt* er tv-en et sentralt kjerneelement som oppfyller alle funksjoner ungdommene ikke får dekket andre steder. Tv-filteret fyller tomheten etter menneskelig nærhet og autentiske relasjoner til andre, verden og naturen selv. All kunnskapen de har om verden har de sett på tv. «– Det er sunt å se på TV,» (Eeg, 1997/2005, s. 41) sier Sorry til Jonatan, og hun har på mange måter rett. For de stakkars menneskene som er smittet av forbrukerviruset og etterlatt i konsumsamfunnet for å dø, er tv-en både bæreren av pesten, sykdommen selv og til syvende og sist det eneste opiatet som kan lindre abstinensen etter en ordentlig dose virkelighet.

I kapitlet *Nesten som på film* (jfr. Vidar Kvalshaugs roman fra 1998) i boken *Herfra til virkeligheten* introduserer Anne Farsethås begrepet «mediert dramatisering». Det vil si at «det er vanskelig å betrakte sitt eget liv uten medierte bilder og fortellinger om hvordan livet skal leves, blander seg inn i våre forestillinger om oss selv». (Farsethås, 2014, s. 102). Et treffende eksempel på hvordan den medierte dramatiseringen opptrer i Rosenløw Eegs romaner, kan man se gjennom ordvalget i skildringen av Sorry og hennes reaksjon på omverdenen: En kveld fikk ungdommene i Senteret besøk av Me, fostermoren som reddet dem fra destruksjon og gjemte dem i kula. «Sorry så opp fra tv-en. Sa ingenting. Så på Me i et langt prøvebilde før hun så tilbake.» (Eeg, 1997/2005, s. 46).

Livet leves gjennom skjermen, fordi tv-program former hvordan de ser på verden og hvordan de opplever det virkelige liv. Ordene og bildene de har i sin indre forestillingsverden filtreres via et medieskapt verdigrunnlag og språkbruk. «Jeg blei rørt som om det var en sørgmodig familiefilm på TV-14» (Eeg, 1997/2005, s. 59) forteller Jonatan når han ser Albin klappe varsomt på kakerlakkene sine. Det er dette fenomenet Farsethås døper *vår tids psykologiske realisme*. Ved å sammenligne seg selv, andre og tilværelsen sin med menneskene på tv-skjermen, pusler ungdommene sammen hvordan virkeligheten er og hvem de selv er i forhold til det de ser. Mennesket kan ikke utvikle seg i et vakuum, men trenger andre mennesker til å speile hvem – og hva – man er, slik at man kan justere reaksjonene og handlingene sine til de passer inn i omgivelsene og relasjonene man forholder seg til. Det er gjennom media de lærer å bli mennesker. «– Dere har aldri kjørt bil eller spilt på automater?»

spør Trash de fire forkasta ungene i kula. Jonatan svarer at han «veit hva du snakker om.» (Eeg, 1997/2005, s. 92), for han har «sett det på tv» (sst.).

<#j@ngRtr3kk> IDENTITETSDANNELSE, SPEIL & «DEN ANDRE»

Romanenes protagonister går gjennom en indre prosess som er en typisk sjangertematikk for ungdomsromanen: Identitetsdannelse. Identiteten oppstår ikke av seg selv, men «stig uforklarleg og uventa fram, i møte med andre menneske som forløyser noko i ein». (Slettan, 2006, s. 5). Et grunnleggende prinsipp for hvordan mennesket bygger sin identitet er *speilingseffekten* som oppstår i en selvdefineringsprosess som foregår i interaksjon med «Den Andre»; et annet menneske, en annen gruppe, andre kulturer eller rett og slett bare «noe annet der ute» som lar et subjekt betrakte seg selv i forhold til et eller annet objekt.

Hovedtanken bak ideen om identitetsbyggingen i forhold til "Den Andre" som psykologisk mekanisme i mennesket, er at et menneske ikke kan utvikle seg i et vakuum. Det trenger noe "annet" å se seg selv i forhold til. Speilingseffekten oppstår når en person regulerer seg selv i forhold til tilbakemeldingene og reaksjonene han eller hun får fra andre rundt seg. Stella speiler seg i de andre som er koblet til kommunikasjonsnettverket, Jonatan og de andre ungdommene i kula speiler seg i forhold til hverandre og til den mediebaserte virkeligheten de møter gjennom tv-skjermen. Prinsippet om speiling og *Den Andre* har røtter i Friedrich Hegels *dialektikk* (Stølen, 2014) – en utviklingsmodell hvor skapelsen av noe, for eksempel identitet, er et resultat av en stadig veksling mellom motpolarer som skaper spenning seg imellom og drives mot erkjennelse basert på strebenen etter *Aufhebung* (sst.) – oppheving – som igjen må forholde seg til en annen motpol for så og oppheves og så videre og så videre. Samspillet mellom to entiteter skaper og definerer derfor de to ulike delene *i forhold til* den andre, og man får dermed alltid behov for en slik speilingsfigur; *En Annen*. Denne grunntanken dukker opp i både filosofiske, sosiologiske, pedagogiske, litteraturteoretiske og psykologiske utviklingsteorier.

På kjøpesenteret har ungdommene ingen andre å speile seg i enn Me, de andre i gruppa og tv-en. I *Stjernetrekker* skjer all identitetsdannelse gjennom et *feedback*-system i et kunstig, konstruert datasystem uten medmenneskelighet og virkelige, fysiske sosiale interaksjonsmuligheter. Opplæringsystemet baseres på *virtual reality* og digitaliserte responsprogram som for eksempel *Bodymap*-teknologi, kommunikasjonsnettverket og et virtuelt klasserom i et *holodeck*.

Humberto Maturana (2008) utviklet en modell for den menneskelige identitets- og utviklingsprosessen (identitetsdannelsen) kalt *autopoiesis*, et naturlig *feedback-system* basert på rekursive tilbakemeldinger (speilinger) fra «De (eller Det) Andre» i det levende interaksjonssystemet som definerer individene innenfor samme medium eller lukkede system. Maturana, opprinnelig biolog, men har de seneste år vært ansatt som forsker ved Harvard University innenfor fagområdene kybernetikk, kognitivisme og nevrovitenskap. Han forklarer det samme speilingsprinsippet som en prosess hvor vi mennesker ikke utvikler oss utelukkende gjennom «our bodyhoods [sic.], nor our behavior,» (Maturana & Verden-Zeller, 2008, s. 29), men derimot danner et *selv* gjennom «continuous systemic dynamics that takes place in the interplay between bodyhood and behavior.» (sst.) Med andre ord gjennom samspillet mellom De Andre og en selv. Det finnes vel ingen eksempler på dette prinsippet som er tydeligere, mer innlysende og ubestridelige enn nettopp Stella, Jonatan og de andre ungdommenes identitetsdannelsen i Rosenløw Eegs to romaner.

Jonatan ser «Sorry speile seg i skjermen» (Eeg, 1997/2005, s. 18) en kveld de sitter foran tv-en og ser på et naturprogram. «Jeg er sannelig gla' vi bor her, som skikkelige folk» (sst.) konkluderer Albin; «Jeg tru'kke jeg hadde orka å vært så små som de folka på tv-en (...) Åssen går'e an å være så liten, javel, lev deres eget liv, små luringer.» (sst.). Ut fra de inhumane, isolerende og ødeleggende forutsetningene Albin har, klarer han likevel å overleve og skape seg en identitet i forhold til det mangelfulle speilbildet han har tilgjengelig.

I *Stjernetrekker* skjer det samme fenomenet. Verken Stella, justIN, pitbull eller noen av de andre ungdommene som vokser opp i *Stjernetrekker*s verden, er på noen som helst måte dysfunksjonelle, ikke-fungerende entiteter i miljøet de vokser opp i. De er derimot svært avanserte individer som klarer å tilpasse sin grunnleggende menneskelige utviklingsprosess til et inhumant system og medium (sine omgivelser). Det er omgivelsene og miljøet selv som er avstumpende og ikke-fungerende for å danne friske individer. «Livet mitt er på nettet» (Eeg, 2002, s. 131) sier Stella i *Stjernetrekker*, og det stemmer mer enn hun kanskje er klar over selv. Hun har tilpasset seg sine omgivelser så grundig at hun har utviklet seg til å bli et maskinbasert menneske, ikke en menneskebasert maskin. Det humane hjertet har hun beholdt, men det har ikke kunnet vokse opp uten trådløst nett. Det første som streifer henne når hun våkner opp i bestefarens tomme stue i et kommunikasjonsløst mellomland, er «tanken på at hun var aleine og lost uten tilkoblinga i veggen, uten tastaturet under fingra, uten de dansende bildene i øya, uten de brennende displayene overalt, som lysende stjerner i mørket.» (2002, s. 58).

Å sende et kommunikasjonsvesen som Stella på avvenning gir ikke mening for henne selv fordi kommunikasjonsnettverket har blitt en del av henne:

Hun hadde hørt om sånne tåpelige prosjekt hvor ungdommen blei sendt ut i skauen med telt og bokse mat for å klare seg uten internett, tv og kommunikatorer, som om det å oppleve restene av den forurensa naturen og den våte teltduken mot kinnet skulle få dem til å glemme intimiteten, nærheten de hadde med vennene på nettet. (2002, s. 63).

Det er jo der – i den virtuelle verdenen de har vokst opp – at livene deres er.

Ungdommene på Senteret finsliper et forhåndsdømt identitetsutviklingsgrunnlag gjennom å speile seg i Me, Mr. Malls taler, hedonistiske shoppere og en redigert verden som de møter gjennom tv-en. Stella speiler seg gjennom et virtuelt, dataprogrammert medium basert på et tilnærmet ikke-eksisterende mellommenneskelig «flow of structural changes». (Maturana & Verden-Zeller, 2008, 29 f). Likevel klarer ungdommene i *Stjernetrekker* og *Vrengt*, å oppnå det de aller fleste ungdomsromaner handler om: å bli voksen og utvikle en identitet i relasjoner med De Andre.

<dyktOp1k samtldkt3nd3n> MEDIERT DRAMATISERING

Å filtrere og gjenskape virkeligheten i ens indre forestillingsverden gjennom mediert dramatisering, er en tendens i norsk samtidslitteratur som speiler hva den gjengse nordmann gjør selv. Måten man beskriver og sammenligner seg selv med medieskapte idealer, trendikoner, ideer og dagspresse-klisjeer gjennomsyrrer vår felles begrepsbase og kontekstuelle referanseramme. Man ser en tydelig speiling av dette i litteraturen. Mennesket erverver seg en selvidentitet og -bevissthet ved å se på tv, lese ukeblader og å sammenligne seg selv med andre mennesker i sosiale nettverk. Dette er en egenskap som vi kan «kjenne igjen hos den prototypiske samtidslitterære romanperson». (Farsethås, 2014, s. 100) som knapt kan «tenke på sitt eget liv uten at bilder fra film, tv, reklame og populærkultur presser seg på.» (sst.).

Stella opplever også virkeligheten sin gjennom et kunstig medium slik ungdommene i kula gjør det, men hun føler den filtrerte virkeligheten på kroppen i mye større grad fordi hun er modifisert og optimalisert for å motta informasjon direkte via sanseintrykksimplantater. «Hun lukka øya, og hvis hun konsentrerte seg, ville alle bildene på den lille skjermen på Finger™'n strømme opp i Eyeballs™-ene hun hadde fått montert da hun blei konfirmert. Små elektroder som stokka bildesignaler til virkelige bilder rett på netthinna.» (Eeg, 2002, s. 141).

Hun er en del av et system hvor barna blir uniformert i et konformt og ansiktsløst kollektiv som er laget for å holde de individuelle komponentene adskilt og sørge for at de utfører oppgavene de har blitt tildelt *online*. Elevene slipper å leve i det hele tatt, fordi de kan sitte «lenket til maskinene hele dagen mens lærerne sjelden møter elevene fysisk, de går inn på skoleweben og sjekker hver enkelt elevs site» (Eeg, 2002, s. 50). Det er en behagelig boble å leve i. Samtidig er det tydelig at Stella har et ambivalent forhold til en digitale eksistens. Hun lengter etter – og distanserer seg fra – den ufiltrerte berøringen av mennesket uten å måtte gå veien om en maskin. Hun har en primitiv lengsel i kroppen etter å oppleve nærheten til justIN og kjærligheten mellom dem, men hun forstår ikke hva som er poenget med å leve uten nett. «– Jeg føler meg helt naken uten kommunikatoren min» (2002, s. 23) forteller hun bestefaren når hun prøver å ringe ut av mellomlandet, men ikke får kontakt med noen via nettverket. Kommunikasjonen er alt. Uten den mangler hun det fundamentale elementet som lar henne fungere og lar henne være seg selv.

Det er først når hun faller i koma og krysser over til en parallell virkelighet at hun for første gang i livet får en sansbar og autentisk opplevelse av virkeligheten. Hun står inne på rommet hun har fått hos bestefaren i den nye, underlige virkeligheten hun har kommet til, og opplever en serie glemte, ukjente impulser:

Hun kunne høre ekkoet av barneskrik og bølgeskvulp (...) kjente lukta av vått gress mot fotsålene, smelta iskrem som rant nedover fingra, og hun kunne skimte tangentene på et piano langt borte, vingene på ei papegøye som fløy under himmelen, sola som glitra i ei svett panne. Alt det hun kunne oppleve i virkeligheten, men som var så mye enklere på displayer, på holodeck, på Eyeballs™. (2002, s. 116).

Avskåret fra all kommunikasjon suger kroppen hennes etter å koble seg opp igjen. Hendene hennes taster kommandoer om og om igjen der hun sitter ved kjøkkenbordet og blir tvunget til å ta inn virkeligheten uten at den blir filtrert. Bestefaren ser fingrene hennes som trommer på bordkanten og hvordan kroppen hennes reagerer på avvenningen fra å være *online*: «Alle de små bevegelsene for å skrive symboler og tegn lå spikra i bevegelsene, umulig å glemme, umulig å bli kvitt» (2002, s. 14).

Til å begynne med er det en sjokkartet og smertefull opplevelse for henne, men hun forstår etter hvert at det er i mellommenneskelig kontakt at ekte skjønnhet og kjærlighet finnes. Bestefaren ser at kroppen hennes gjennomgår en avrusningsprosess uten at hun verken kan kontrollere eller stanse, så han tar hendene hennes og «Strøyk rykningene ut av fingra. Halte alt sammen ut av fingertuppene hennes. Rista hver kommando ut av ledda til henda hennes lå helt rolige i hans». (2002, s. 68).

Endelig opplever Stella det motsatte av det mellommenneskelige fraværet som medie verdenen og teknologien skaper – dehumaniseringens motpol, som Farsethås kaller *autentisitet og nærvær* (2014). Ekte tilstedeværelse er en følelse av å være et fysisk levende vesen, ikke bare en skygge uten fotavtrykk i et kunstig konstruert univers. Virkelighetssjokket når Stella trøstes av et levende menneske i en virkelig, sansbar mellommenneskelig relasjon, er både brutalt og storslått på samme tid: «Han holdt henne fortsatt i henda. Og på en merkelig måte var det det vakreste noen hadde gjort mot henne.» (Eeg, 2002, s. 68).

<dyt0p1k #amfunn#k0n#3kv3n#> SYSTEMATISERT FORFALL
Stella opplever det som så mange mennesker opplever i det virkelige liv: man destrueres så gradvis av omgivelsene at man ikke er klar over det selv. I romanen foregår forfallet i bakgrunnen uten at foreldrene og omsorgspersonene i samfunnet skjønner hva som egentlig skjer. Moren til Stella ser ikke til å være klar over omfanget og alvorlighetsgraden i sykdommene kulturen deres påfører den oppvoksende generasjonen.

«Unnskyld, men jeg så et innslag på tv om disse barna som aldri snakker med noen i det virkelige liv, de ble bleke og svake, bena bar dem nesten ikke, og ingen gjorde noe før de klappet sammen midt i skolegården» sier mammaen til Stella når hun snakker med Mentor på skoleweben etter at Stella har kollapset. «Er det dem du snakker om?» (Eeg, 2002, s. 50) spør hun, men Mentor avfeier bekymringen hennes for at Stella kan være en de barna som har bukket under for systemet med kommentaren «sorry, mam ,gtg, got to og, j skal chatte med Stella om det. dont worry, be happy.» (sst.).

Elevene er uvitende om sin eget forfall fordi det er slik de tror det skal være. Det er systemet som har formet dem, og det er systemet som dikterer hva som er rett og hva som er galt. En skadelig, unaturlig eksistens for menneskene i samfunnet er vel en liten pris å betale for et smekkert, strømlinjeformet system.

Menneskene i vår egen, virkelige verdenen har havnet i et merkelig mellomland de også – akkurat som Stella. Man lever i én virkelighet, den man står opp til hver dag og møter objekter og andre levende vesener i, men man eksisterer og planlegger dagen sin ut fra en fiktiv, mediemodulert virkelighet. Men spiser gjerne en ny type fullkornsfrokost basert på de siste «kom i bikiniform»-tipsene i VGs nettavis, utfører «arbeid» via å interagere med andre gjennom binære tallsystemer og html-koding, passer på å holde seg á jour med det ikke-fysiske, relativistiske verdisystemet penger og lønn – forbereder en eventuell fremtid basert på akkurat like ikke-eksisterende tallkoder på nett kalt BSU- og pensjonssparingen, og avslutter

gjern med en underholdningskveld foran tv-en eller en på-stedet-hvil-trimrunde på en spinningsykkel for å bli En Lykkelig og Perfekt Samfunnsborger med livet sitt på stell.

Vi har en forestilling om hvordan verdenen er og hvordan den kommer til å bli – og for de aller fleste av oss kommer den til å bli akkurat som i går. Livet spises sakte opp av en livslede, og et jag etter å fylle tomheten med velstand etterlater oss i et vakuum i et liv vi ikke har valgt selv, men som strukturene i kulturen, samfunnet og massemediene har skapt for oss.

<dyktOp1k #@mfunn#k0n#3kv3n#> VIRKELIGHETSSJOKK

Det er nok ikke uten grunn at mange som hopper av velferdskarusellen for å «finne seg selv», som i Erlend Loes *Doppler* (2004), hvor hovedpersonen flytter ut i skogen for å oppleve et autentisk og ekte liv. Jonatan drømmer jo heller ikke om noen ting annet enn en dose god, gammel virkelighet. Avhopperne og eventyrerne kommer som regel tilbake igjen til de mer tilpasningsdyktige borgerne i buret og forteller om verdenen der ute. En verden som ofte er vond, farlig og uten sikkerhetsnett hvor man er prisgitt naturen og medmenneskene rundt.

Verdenen utenfor «lykkebobla» gir et virkelighetssjokk som setter livet i et sårt tiltrengt perspektiv. I tilfellet *Doppler* er dette møtet med den virkelige verden – og flukten fra alt det behagelige hverdagsborgerlige – redusert til et semi-dramatisk møte med en elg, men likevel. Mange lengter så sterkt etter *dette utenfor* at man gjør alt for å finne en måte å oppleve det man drømmer om. Uten filter.

Jeg kjente noe kaldt mot kinnnet. Store snøflak dalte ned fra himmelen og traff meg med svake sukk. Jeg trakk inn den klamme luften, støvet og den sotete snøen. Huska at jeg grein da de traff meg første gangen, helt i begynnelsen, ikke fordi de gjorde vondt, men fordi jeg blei så overraska og alt bevega seg inni meg. Jeg hørte suset fra tretoppene, kjente presset i magen som jeg aldri blei kvitt, og sviinga i øya som ikke klarte å holde tritt med hjertet mitt som pumpa alt det hvite og blanke opp i huet og ut øy. (Eeg, 1997/2005, s. 29).

forteller Jonatan i *Vrengt*. Et eneste lite blaff av vinter skaper et vell av autentiske sanseintrykk som leder til et snøras av følelser, lengsel, reaksjoner og savn – alt ene og alene på grunn av årets første, skitne snø.

Den samme lengselen etter en ordentlig, ekte virkelighet opplever de alle i discokula når de drømmer om lekser og foreldre og naturen; alt de aldri har opplevd og egentlig ikke aner noe om. Her er det gylne buret – velstandssamfunnets klaustrofobiske metafor – støvete, nedslitt og speilbelagt, men prinsippet er det samme. Lengselen er reell, og Jonatan lengter etter skogen mer enn noe annet. Han går rundt med en konstant følelse av at det virkelige

finnes utenfor Senteret. De eneste gangene han blir overmannet av følelser og føler at han lever, er når han på en eller annen måte blir minnet om, og hensatt til, naturen utenfor, slik tilfellet var med årets første snøfall.

Vi lengter etter det samme som personene i *Stjernetrekker* og *Vrengt*. Et ufiltrert og autentisk, ekte liv. I Norge sover vi godt i en idyllisk fjord-og-fjell-natur pakket inn i oljefondets myke dyne. I bøkene balsameres personene inn av en virtuell og kommersialisert realitet. Men innerst inne drømmer alle om det samme. Virkeligheten. Og friheten.

«– Jeg er så glad for at fisken blei fri (...) og aldri spist» (Eeg, 1997/2005, s. 28) sier Albin etter at ungene har tømt hundrevis av makreller fanget i tomat ut i fontena på Senteret ei natt.

- Ja, sa jeg. – Tenk om vi kunne gjøre det samme.
- Hva da, hoppe ut i fontena?
- Nei, bare ta en liten tur ut sånn som her, men utafor Senterets fire vegger, ut i gata, ut i...
- Skauen, sa Albin.» (1997/2005, s. 29).

<Tm@t1kk> ROMANTIKKENS DRØM OM GRØNNE SKOGER

For både Jonatan i *Vrengt* og Stella i *Stjernetrekker* er det møtet med naturen som blir sett på som den autentiske, ekte, fysiske virkeligheten, selv om Stella ikke nødvendigvis vet at hun mangler denne delen av seg selv. Det ligger noe iboende i romanpersonene som kommer til syne i en lengsel etter noe de ikke har navn for, men som like fullt er en lengsel som er fundamentert dypt inne i dem. Medmenneskelighet, omsorg, lengsel etter det uberørte og en indre bevegelse tilbake til naturen er medfødte egenskaper som er iboende i ethvert menneske, selv de som aldri har opplevd det naturlige eller virkeligheten utenfor en kunstig skapt omverden.

Jonatan i *Vrengt* lengter ut. Til tross for at han har levd et liv avsondret fra verdenen utenfor, dukker likevel det forgangne opp i drømmene hans. Han drømmer om trær. Han drømmer om skogen.

Gull og grønne skoger, tenkte jeg og så for meg lange gullkjeder som hang fra greinene på trærne. Små gullringer som gnissa mot hverandre i vinden. Gnistrende blader når sola var på vei ned. Skauen var det eneste jeg drømte om. Hele tida. (Eeg, 1997/2005, s. 31).

Det er dette som er den optimale tilstanden av å være «tilbake til naturen», det populære slagordet man vanligvis forbinder med den franske filosofen og forfatteren Jean-Jacques

Rousseau og hans romantiske ideer fra 1700-tallet. Som en reaksjon på det fornuftige vitenskapsidealet som rådet under opplysningstiden, lanserte han sin filosofi som hevdet det stikk motsatte, nemlig at:

man was good by nature, a «noble savage» when in the state of nature (the state of all the «other animals,» and the condition humankind was in before the creation of civilization and society), but is corrupted by society. (Bertram, 2010).

Det beste for menneskeheten var med andre ord å returnere til en ubesudlet og opprinnelig eksistens; en tilværelse som var i pakt med naturen og det følelsesmessige livet, og som var langt fra det fornuftige, kalkulerte sinn. Dette førte til en epoke innenfor kunst, filosofi og litteratur som i begynnelsen av 1800-tallet romantiserte lengselen tilbake til den opprinnelige, naturlige tilstand hvor «Fantasien og det sanselige opprioriteres på bekostning av fornuften (...) og er ofte koplet til en intensivt dyrkelse av – og lengsel etter – naturen, det eksotiske og det mystiske.» (Lothe et al., 2007, s. 198).

<dyktoplsk ƒ@mfunnƒk0nƒ3kv3nƒ> HERMETISERT EKSISTENS

Både Stella og Jonatan mangler erfaring og redskaper til å behandle møtet med naturen på. De reagerer begge både med ukontrollerte følelser og kaotiske reaksjoner som ofte er fremmede for dem selv. I koma-verdenen blir den realiteten Stella *tror* er i, virkelig revet bort under føttene hennes. Hun våkner opp alene, naken uten kommunikatoren, og på et helt fremmed sted. Med ett må hun forholde seg til en realitet som hun vet ikke er ekte – for hun vet jo at hun kollapset på skolen – men hun våkner opp der i det totalt ukjente likevel:

Og plutselig kom alt sammen ramlende. Hun fikk følelsen av at noen staka et tjukt rør nedover halsen hennes, og hun måtte hele tida trekke pusten forbi det. (...) Det var smaken av den virkelige skyggen. Suset fra alle tv-ene som ikke fikk inn noen kanaler var tomhetens virkelige sus. Alle antennene på taka var et virkelig forsøk på å strekke seg mot himmelen, kroke den fast og trekke universet ned over seg som ei tung dyne. Det var denne desperasjonen som løp gjennom kroppen hennes hver eneste natt hun hadde logga seg av og ikke snakka med justIN og pitbull lenger. Følelsen av å strekke seg mot universet, mot himmelen, mot alt rundt seg, uten å nå fram. Hun så hvordan fingra hennes begynte å danse sjøl om bestefaren tviholdt i handa hennes. (Eeg, 2002, s. 80 f).

Stella befinner seg midt i en opprivende, indre kamp som drar virkeligheten hennes fra hverandre så hun får et ufrivillig glimt i mørket som er bakenfor. Det er slik hun opplever å være uten filteret, og det er samtidig den eneste måten hun kan oppleve filteret i seg selv. For

henne er natur et så fjernt konsept at hun har verken interesse eller forståelse for dem som ønsker tilbake dit.

På Senteret er Jonatan og vennene hans fanget, som Albin uttrykker det, som «makrell i isolat» (Eeg, 1997/2005, s. 23). De er *paria* – avskåret enhver form for natur, bortsett fra i dens forvrengte, fordervede form. Verden utenfor Senteret er industrialisert og forurenset. Ungdommene i kula sitter på taket og fanger skitten snø og sur nedbør mens solen går ned i et fargespill av lys filtrert gjennom skyer av fabrikkroyk og forurensning. Skogen er rasert og skamfært, så vidt vi kan lese ut av Trash' beskrivelser av verdenen utenfor. Den er redusert til å passe inn i en markedshall for juletrær; et motiv som kan hende er et av de mest konkrete bildene på hvordan en «moderne konsum-kultur» (Slettan, 2006, s. 154), som Slettan beskriver den, inverterer autentisk natur til kunstig dekorasjon.

Baudrillard omtaler det moderne menneskets degraderende amputasjon av naturen i varefråtsingens navn som et ledd i å skape en «systematic attractive-repulse 'ambience', with its fountains and artificial vegetation evolved into a perpetual springtime.» (Baudrillard sitert etter Gane, 1991, s. 71). I artikkelen *På liv og død – Harald Rosenløw Eegs ungdomsromaner* tar Slettan opp nettopp dette «veldige fokuset på nyting og konsum i romansamfunnet.» (Slettan, 2002, s. 9). Bevegelsen vekk fra naturen og samspillet mellom oss mennesker og den, ender i en tom etterligning av naturen slik at den passer inn i en utstillingshall man selvsagt kan ta betalt for å komme inn i: «Faren min er skogvokter,» (Eeg, 1997/2005, s. 35) forteller Trash til Jonatan. Jonatan vet ingenting om verdenen utenfor, annet enn den medierte virkelighetsforståelsen han har opparbeidet seg gjennom å se på tv, men han kjenner suget etter naturen og hungeren etter virkeligheten når hun sier hun bor i skauen selv. Det er jo det eneste han drømmer om.

Som alt annet autentisk materiale i den ødelagte verdenen i *Vrengt*, er skogen også druknet i kunstig staffasje og presset inn i gaveinnpakninger med prislapp på: «– Det er den eneste skauen i mils omkrets,» (Eeg, 1997/2005, s. 35) fortsetter Trash, og forklarer Jonatan at skauen er på vei ut av popularitetsmarkedet, og at faren hennes må «låse dem inn og vise dem rundt, men det er ikke så mange nå lenger, og det koster en masse spenn.» (sst.). Måten konsumsamfunnet fungerer på, er å alltid sette pengene først, deretter luke ut alt det som ikke passer inn i en ferdiglaget kjøp-og-kast-kultur.

Albin og de andre ungdommene har bare en eneste måte å gjøre opprør mot dette på: Rømme ut i det forurensete ekkoet av naturen som en gang var, eller symbolsk gjøre opprør ved å «fri makrellene fra sitt hermetiserte isolat» (Eeg, 1997/2005, s. 23), og det gjør de helt konkret ved å tømme makrell i tomat-bokser ned i fontenen i Senteret: en metaforisk livets

kilde som gir konsumentene evig skjønnhet og liv. «Nå har vi kommet for å gi dere et friminutt. Slippe dere ut av boksene, til et liv utafør tid og hermetikk.» (sst.) sier Albin før de slipper makrellen åtte etasjer ned til det lille bassenget.

«På bunnen av bassenget kunne jeg skimte noen av de mosa makrellene, som skinnende blanke regndråper på havets bunn. Alt ser liksom levende ut under vann. De er fri nå, tenkte jeg.» (1997/2005, s. 11). I *Vrengt* har naturen, som livet selv, blitt «sublimated into perpetual shopping.» (Baudrillard sitert etter Gane, 1991, s. 71) slik Baudrillard formulerte det.

Rosenløw Eeg er skeptisk til samfunnets utvikling som ser ut til å gjøre mennesket stadig mer fremmed for naturen og overfor hverandre. Det er en systematisk, strukturelt påført fremmedgjøring som leder til et kollektivt samfunn hvor autentisk medmenneskelighet og et uberørt naturlig habitat snus fullstendig på hodet og forvrenges til det ikke lenger fins. Å unnslipe Senteret og ideologien bak det for å kunne oppleve nettopp denne mystiske naturen ser ut til å være en håpløs kamp. I *Vrengt* er de bokstavelig talt fanget mellom plasten og veden, men lengselen driver dem videre. Gjennom Jonatans drømmer om fremtiden får vi et glimt av den idealtilstanden Rousseau holdt som grunnprinsipp for all undervisning og oppdragelse av barn: å la *naturen*, som «signifies interiority and integrity» (Bertram, 2010) bli klasserommet som lærer dem å være autentiske mennesker.

Jeg så på Sorry, Seiko og Albin, de satt bare der, time etter time uten å merke at tida gikk. Jeg så oss fire ute i skauen med tida foran oss. Til vi gikk oss vill i hverandre. Eller på skolen med blokk og blyant sammen med Trash og hundre andre unger. Med himmelen i taket og skauen i tavla.» (Eeg, 1997/2005, s. 105).

Det er ekkoet fra den romantiske tradisjonen vi synes å kunne lese mellom linjene i Rosenløw Eegs to romaner. I forfatterens penn, som er dyppet i dystopisk blekk, ser vi denne idealtilstanden bli invertert, vrengt, forkvaklet og imitert. Imitert av digitale programmer og *virtual reality* i Stellas verden; av billig plastjuggel og småfisk som først blir oljet og smurt i tomat, så hermetisert, i Senterbarnas verden. Det dystopiske vrengebildet til tross – Albin har, selv i en dehumanisert verden, klart å holde fast på restene av et empatisk hjerte i «eit livsfientleg, teknokratisk miljø på veg mot det reine barbari» (Slettan, 2006, s. 157) som Slettan beskriver miljøet i romanen.

«– Nå er' em i hvert fall fri, sa Albin. – Fri som fisken.» (Eeg, 1997/2005, s. 14) skriver Rosenløw Eeg og forklarer Albins godhet og omsorg med at gutten, ironisk nok, «hadde fått spesiell medfølelse med makrellen etter en reklame på tv». (sst.).

Hos Jonatan er lengselen som river i ham en lengsel etter naturen og nærhet til den. «Det var ingenting jeg heller ville» (1997/2005, s. 115) forteller han de andre ungene i kula:

Kjenne lukta av barnåler eller blader, gni huet mot trestammene. Klatre i greinene. Jeg drømte om snøen som ikke klistra. Trærne som hadde nåler. Himmelen uten røykskyer. Og jeg hata det samtidig. Det fikk meg til å smelte. Trynet mitt lakk som ei sil, og jeg holdt meg for øra. (sst.).

Stella, på den andre siden, føler seg fremmedgjort naturen. Hun har verken ønske om å oppleve den eller snakker om den som om det er noe hun mangler. For Stella er lengselen mot justIN og kjærligheten mellom dem det hun tror hun mangler mest. Hun har en ganske annen reaksjon på skogen. Når hun tar de første stegene ut i skogen i mellomlandet, opplever hun ordentlig skog for første gang (i det minste så virkelig som det går an i en verden som man kommer til når man faller i koma og egentlig ikke drar noe sted i det hele tatt):

Hun så seg rundt. Speida opp under de store trekronene. De svaia rolig, holdt takta til vinden over dem. Hun dukka instinktivt i tilfelle de skulle falle i huet hennes.
– Dette er liksom en ordentlig skog? (...) Barnålene stakk henne under beina. Trekronene suste høyt der oppe. Lyset slapp mellom sprinklene trestammene lagde rundt henne. Hun fant ingen feil.
– Dette er jo helt sjukt, sa hun. (Eeg, 2002, s. 28).

Her ser vi et fiktivt utfall av hvordan det kan gå når digitalisering og reduksjon av et autentisk mellommenneskelig kommunikasjonssystem blir rekonstruert av forskjellige digitale programmer. Det er ikke vanskelig å trekke teoretiske paralleller til vår egen virkelighet. Sosiologen Jean Baudrillard pekte på nettopp en slik tendens til å digitalisere – og dermed redusere – levende mellommenneskelig interaksjon i vårt eget samfunn. I *Modernity, simulation, and the hyperreal* (1991), advarer han mot et samfunn hvor «the entire system of communication has passed from that of a syntactically complex language structure to binary sign system». (Baudrillard sitert etter Gane, 1991, s. 92).

Det er nettopp denne utviklingen Rosenløw Eeg har latt utvikle seg fritt i de to fortellingene. Ungdommene i bøkene lærer gjennom tv og fra en binærkodet nesten-virkelighet. Stella er nesten ubrukelig uten en konstant informasjonsflyt i sin modifiserte, digitaliserte kropp og ser ikke ut til å kunne forholde seg i det hele tatt til en naturlig, autentisk verden uten et teknologisk filter. Hun opplever vanligvis alle sanseinntrykk gjennom chipper og ledninger, og ser alt gjennom displayer på en skjerm. Uten muligheten til å koble seg på nett når hun havner i koma, reagerer hele kroppen hennes som om hun skulle vært på beinhard avrusning. Den strømlinjeformede perfektjonen som er nøye oppkonstruert og

kontrollerbar i dataverdenen er forutsigbar, trygg og perfekt. Løsningen ligger i nettopp denne tilbakevendelsen til naturen.

Det er ikke før Stella mister tilgangen til nettverket og fjerner seg fra det kunstige at kroppen blir levende av seg selv. Da opplever hun endelig at «alle de kjemiske prosessene begynte å koke et sted i hjernen, alle de nedstøva cellene ratta seg sjøl i sving uten noen elektroniske impulser, som om hele kroppen hennes blei vekt til live, alle de døde displayene blei tent, alle brutte linker lodda sammen igjen, alle rustne kabler blåst reine». (Eeg, 2002, s. 30).

Harald Rosenløw Eegs bøker er Rosseaus filosofi omgjort til fiktiv fantasi – en malerisk rekonstruksjon av kjernen i romantikkens tanke forkledd som dens dystopiske inversjon. Om man skulle lese disse bøkene som moralistiske manifest, ville etikken i *Stjernetrekker* og *Vrengt* kunne kokes ned til dette minste felles multiplum: Vi er ingenting uten vårt autentiske selv, uten medmenneskelig interaksjon, uten naturen og det medmenneskelige liv som klasserom. Barna i kula og på *holodecket* er ikke bare krøplinger i form. De er forkrøplede barn.

<dytOpIk ̣̣mfunṇ̣kOṇ̣̣kṿ̣ṇ̣̣> INHUMANE VERDIGRUNNLAG

I fremtidsfabelen *Skog vil si Samfunn* fra 1979 beskriver Ursula K. Le Guin den ultimate harmonien i et skogssamfunn satt i kontrast til et penge- og avkastningsbasert system. Et kynisk, profitthungrig tømmersekskap styrt av mennesker søker å utnytte ressursene på en avsidesliggende planet der en spesiell type naturvesener bor. Konflikten står med andre ord på den ene siden mellom et urfolk med respekt for naturen og hverandre som øverste prinsipp og et kynisk, hjerteløst system basert på økonomi, rasjonalitet og effektivitet som overordnet prinsipp på den andre siden. Historien er den samme som i *Vrengt*, hvor «Jakta på nyting og perfeksjon svekkar evna til respekt for livet» (Slettan, 2002, s. 154) og trusselen naturvesenene i Le Guins roman står overfor er den samme som trusselen i *Vrengt*, nemlig «trugsmålet om at sivilisasjon og menneskeverd skal gå tapt» (sst.). I begge bøkene er tilbakevendingen til naturen nøkkelen til å gjenfinne balansen for å kurere en sykdom som de konsumbaserte, pengegriske og inhumane menneskene ikke en gang vet de er bærere av.

Det norske forbrukersamfunnet kan sees på som en mellomting mellom *Stjernetrekker* og *Vrengt*. Satt på spissen er vårt gjengse menneskeideal en velutdannet, urbanisert og multitaskende superborger med perfekt hvitt smil, den nyeste iPhoneen, og et sunt og vel trent midjemål med minst hundre *likes* til dagen på Facebook. Som hos oss ser innbyggerne i

Stellas verden ut til å være klar over hvor grim realiteten egentlig er. De har blitt så fremmedgjorte og distanserte at de fortrenger hvordan livet egentlig har blitt:

Hun hadde sett det før, disse foreldrene som bare stirra ned i bakken når de kom på skolen for å hente ungene sine, de som bare klappa sammen uten næring i musklene og krefter i knærne midt i gymtimene, eller de som måtte brekkes løs fra et skytespill på skolemaskinene om kvelden, det ingen egentlig ville vite noe av (Eeg, 2002, s. 80).

Barna ødelegges alle på sett og vis av et dehumaniserende system – om det så er aldri så praktisk, digitalisert, effektivt eller perfeksjonert.

Det er ikke dermed sagt at virkeligheten i *The Hunger Games* eller *Maze Runner* er sannsynlige samfunnsscenarioer man kan se for seg i nærmeste fremtid. Som de fleste av sine medforfattere kritiserer Rosenløw Eeg et kynisk, konsumbasert og inhumant verdigrunnlag: «They have criticized the replacement of a humanistic ethos with a scientific/technological one; their fiction assails the scienticing of society» forklarer Alexandra Aldridge i avhandlingen *The scientific World View in Dystopia*, (1978/1984, introduction). De fleste skaperne av dystopiske verk tar nemlig ikke fullstendig avstand fra teknologi og vitenskap, men stiller derimot spørsmål ved selve *verdigrunnlaget* teknologien og vitenskapen formes av.

«The dystopian novel is not literally anti-scientific or anti-technological in the sense that it represents machine phobia» poengterer Aldridge, men observerer i stedet at forfatterne er *anti-scientistic* – «anti-vitenskapistiske» – fordi de er «watchful over the intrusion of scientific values – objectivity, neutrality, instrumentalism – into the social imagination.» (sst.). Rosenløw Eeg gjør nettopp dette når han bygger begge fortellingene sine rundt de store, allmenngyldige (og evige) spørsmålene: Hvor mye er et menneskeliv verdt? Hva er meningen med å være i live? Er kjærligheten svaret på alle spørsmålene vi ikke vet hvordan vi skal stille?

Vi er kanskje langt unna samfunnet i *Brave New World* eller *Battle Royale*, men virkeligheten vår kan ligne foruroligende mye på dem vi leser om i *Stjernetrekker* og *Vrengt*. Vi lever jo allerede med ett bein på kjøpesenteret og det andre i cyberspace – med én hånd som holder handleposene mens den andre taster inn koden for bankkortet. Er ideen *tilbake til naturen* svaret på en ødeleggende gift i konsumkulturen som til syvende og sist kommer til å utslette menneskeheten i en inhumanisert, profittbasert pest?

Rosseau så ut til å mene det. Ursula LeGuin mener utvilsomt det. Og noen ganger ser det ut til at Rosenløw Eeg mener akkurat det samme.

<#j@ngRtr3kk> SAMFUNNSKRITISKE SPØRSMÅL & PSYKOANALYTISKE SVAR

Rosenløw Eegs to romaner stiller kritiske spørsmål til en økende tendens i samfunnet til å bytte ut humanistiske verdier med vitenskapelig, teknologisk etikk. I *Vrengt* settes holdningene kulturen har til forbruk, verdi og menneskeverd i fokus. I *Senteret* er kjøpsloven det styrende prinsipp, og alt som ikke er feilfritt produsert kan rettmessig leveres tilbake. «Og det var sånn vi var alle sammen, vrengt og bytta inn eller kassert, i samsvar med kjøpsloven.» forklarer Jonatan. (Eeg, 1997/2005, s, 54)

Stella er fanget i et digitalt maskineri og har ingen måte å operere på utenfor nettverket. *Stjernetrekker* kan derfor på et mer abstrahert plan leses som Stellas frigjøring fra et uinnskrenket, totalitært system – et system bygget på en autoritært, instrumentalistisk ideologi som strømlinjeformer menneskets eksistens basert på effektivisering og transformering av kropp og tanker uten hensyn til de skadelige effektene det kan få.

Å betrakte dystopiske romaner som symptomal lesning av et samfunn har røttene begravd i en psykoanalytisk måte å betrakte kunst og litteratur på. Man snakker gjerne om de underliggende psykologiske mekanismene som årsak til romanpersoners utvikling og handlingsmønster. Dette kan videre ses på som en speiling av leserens egen psykologiske tilstand: De ubevisste delene av oss som, ifølge tradisjonell psykologi og psykoanalyse, styrer våre handlingsmønstre, drømmer og frykt. Overført til vår egen verden kan den samme mekanismen sies å virke på, i og rundt oss når disse undertrykte skyggesidene kommer opp i lyset og speiles i samtidens film, tv-spill, serier og litteratur.

Denne psykologiske tilnærmingen til en tekst bygger stort sett på arven etter Sigmund Freud og hans elev Carl Gustav Jung. Disse teoriene forsøker å forklare hva som styrer og former vår psyke. Freuds grunnprinsipp kan kort (og på disse få linjene dessverre ikke på langt nær godt nok) oppsummeres slik: Personligheten vår skapes av tre simultane indre prosesser: det ubevisste, bevisste og overbevisste jeg. Jung videreutviklet tankene om det ubevisste/bevisste og hva som styrer våre handlinger, ønsker og aversjoner. Denne ubevisste mekanikken kan deretter dukke opp i bevisstheten, enten gjennom ønskedrømmer, mareritt, lyster, aversjoner eller fobier.

Det er det undertrykte i oss som kan skape mest trøbbel. Det som vi ikke vil vedkjenne oss selv, eller som er for fryktinngytende til å ta innover seg. Det er den mørkeste, dypeste skrekken i oss som vi ikke klarer å forholde oss til i virkeligheten, og det er den som speiler seg i skrekkhistoriene våre. Med andre ord kan det kollektive ubevisste komme opp i

bevisstheten vår og bli synliggjort gjennom hva det nå enn er vi finner underholdning i, frykter, drømmer om eller har mareritt om. Det kollektive fortrenge i en spesifikk kultur kommer med andre ord kort og godt frem i det den kollektivt blir skremt av: vår egen og vår kulturs *skygge*, slik Jung ville betegnet det.

<dyktoplisk fjængbrutvklning> SKREKK VS REDSEL

I *Maze Runner: Ildprøven* våkner de overlevende barna opp i en bygning hvor de kvelden før sovnet trygge og mette for første gang i hele deres liv. Det trygge tilfluktsstedet har med ett blitt et skrekkkabinett der menneskene som reddet dem etter at de flyktet fra labyrinten, henger på rad og rekke i oppholdsrommet fra taket som slakt. Utenfor vinduene skriker galskapen mot dem i avskrelt hud og monstrøse menneskelignende skall fra mennesker som én gang var levende, men i denne postapokalyptiske verdenen har blitt brent av *The Flare* og blitt smittet av *The Plague* – de to katastrofale hendelsene som brakte med seg verdens ende. Dette er typisk dystopisk postapokalypse-motiv og tematikk.

Beskrivelsene av vold, maltraktering, skrekkvesener, død og ødeleggelsene i denne bokserien er svært grafisk og brutal. For en halv generasjon siden var noen av de mørkeste, mest marerittaktige filmene som ble vist for et større publikum filmer som *Hellraiser*, (Barker og Figg, 1987) og *Nightmare on Elm Street* (Craven og Shaye, 1984). Disse skremte vettet av en hel generasjon, og det er heller ikke så altfor lenge siden *The Exorcist* (Friedkin og Blatty, 1973) skremte amerikanske publikummere så voldsomt at flere besvimte under kinoforestillingene.

De fleste gaflet i seg disse nyere skrekkfilmene med samme iver som de bøttet nedpå popcornet og M&Ms-pakken med for tretti år siden, men de gjorde det med en viss skrekkblandet fryd. Cawelti bemerker i sin formelteori at denne typen fortellinger er en «meget forbausende form for underholdning», (Cawelti, 1976/1995, s.116) nettopp fordi den er så frastøtende, ubehagelig og *abjektiv* (jfr. Julia Kristeva). Jo sterkere virkemidler som for eksempel litterære skildringer og plot eller grafisk fremstilling og estetikk i film, desto sterkere virkning. Dette tilskriver Cawelti flere forhold, blant annet styrken i det eskapistiske elementet og katarsis-aspektet i denne typen historier, hvor leseren, eller publikum, opplever en form for «renselse» ved å gjennomgå de forstyrrende opplevelsene sammen med hovedpersonene.

Det finnes nemlig et distinkt skille mellom skrekk og redsel. «Det er noe grunnleggende behagelig ved skrekk og gru,» hevder Cawelti (1976/1995, s. 117) mens

«redsel kan ryste hele vårt verdensbilde.» Forskjellen ligger i at man føler redsel for en smerte man høyst sannsynlig vil måtte gjennomgå, eller allerede har gjennomgått rent fysisk. En føler skrekk og gru i fantaseringen om hva som kunne ha skjedd, men som sannsynligvis ikke kommer til å skje med akkurat deg selv. «Dette skjer jo ikke meg» tenker man gjerne etter å ha sett eller lest fortellingen. Det er ikke sånn at Pinhead, protagonisten fra *Hellraiser*-filmene venter i mørket – en «helvetesprest» slik skaperen Clive Barker selv betegnet ham, eller at Freddy Krüger ligger under sengen – seriemorderen som kommer tilbake til verden i form av en tilbakevendt demon med barberblad-fingre i *Nightmare on Elm Street*. Selvsagt kunne det være at man, hvis man var uheldig, fikk Antikrist som adoptiv sønn (som i *The Omen* fra 1967) hvis man ikke tok en grundig bakgrunnssjekk av foreldrene i tilfelle de var gale djeveldyrkere. Eller det kunne jo være at man burde holde seg langt unna haiking i tilfelle man endte opp på en øde farm et sted i den amerikanske Mid-Vesten med en forstyrret slakterfamilie i hælene, som i *The Texas Chainsaw Massacre* (Hooper og Hooper) fra 1974. Til tross for at noen av de verste, mest brutale historiene er basert på virkelige masse- og seriemordere, som var tilfellet i sistnevnte eksempel, kan ikke disse fortellingene sammenlignes med en ren dystopisk apokalypse-film.

Hva er det med dystopisk diktning som er så skremmende og berører oss så dypt at vi ikke trenger å gjøre annet enn å pirke i overflaten – stikk i strid med den normale utviklingen der visualiseringen av skrekkscenariet må mangedobles for å oppnå samme frykteffekt? Har vi blitt blaserte for det noen paradoksalt har døpt «glad-vold» at vi ikke lar oss berøre mer?

Svaret henger sammen med Caweltis *redsel kontra skrekk*-observasjon. Det skrekkelige scenariet vi rømte *til* i fantasien før – for å bli underholdt og skremt – var som regel et mareritt man kunne våkne opp *fra*, både i filmen og i den virkelige verden. Eller som i fortellingene når Seiko, Sorry, Jonatan og Albin i *Vrengt* mer enn noe annet ønsker å ut av kjøpesenterkokongen fordi de vet at utenfor finnes noe bedre – om ikke akkurat *bra*.

I *Stjernetrekker* gjør Stella alt hun kan for å komme tilbake, for hun skjønner at verdenen hun kom fra hadde det eneste verdt å leve for: Kjærlighet og håp. Det er sånn de fleste romantiske fantasier vi drømmer oss inn i foregår. Nå svømmer derimot bok-, spill- og filmhyllene over av fiktive skildringer av verdener og en fremtid man – hvis vi virkelig skulle være uheldige – faktisk kan bli en reell fremtid for oss. For den verdenen vi ser i marerittene *der*, er nettopp den virkeligheten så mange er redd for skal *bli her*.

Svaret på hvorfor dystopiske postapokalypser ikke ser ut til å måtte strekke strikken så langt som den rensykkiske skrekkfilmen for å oppnå samme grad av indre uro og frykt, kan være så enkelt som at den nettopp er så inderlig skremmende for oss fra før. Det *kan* jo skje.

Når som helst. Dystopisk diktning kan derfor sees på som en psykologisk nødvendighet for at vi skal klare å forholde oss til realiteten vi står overfor.

Man må forholde seg til et voldsomt informasjonstrykk av katastrofale fremtidsspådommer. Utfordringene vi står overfor er av så enormt stort omfang, både miljø- og samfunnsmessig, at vi blir paralyisert og står igjen med en følelse av maktesløshet. Man må finne en måte å forholde seg til de dystre fremtidsutsiktene og den faktiske realiteten på, så man skaper sin egen fantasiverden for å klare å behandle det man aner kan bli den verste undergangsfortellingen av alle.

Vår egen.

<wrap-up> REPEAT, REWIND, RE-CAP

Det er mange løse tråder som må nøstes sammen når en avhandling som denne har beveget seg ut på et så stort intertekstuel dystopilandskap som den har gjort. Tematikken, motivene, eksemplene og diskusjonen har beveget seg fra det ene ytterpunktet til det andre og tilbake igjen. For å samle alle disse forskjellige, underlige trådene sammen til et flettverk og nettverk så det blir et stjernebilde å navigere ut fra, vil det derfor være hensiktsmessig å tilegne et helt eget kapittel bare til dét.

De neste sidene blir derfor ett sammenhengende kapittel – et kapittel dedikert til en innsnevring og samling av trådene for å gjøre som Stella: prøve å finne svaret som knytter *garnet* sammen til slutt;

den ene sammenhengen i strømmen av tegn og beskjeder, SMS-er, MMS-er, e-mailer, chatter, beskjeder, dette ene tegnet, sporet i snøen, fargen på himmelen, ringen rundt månen, denne ene linken som snurpa garnet sammen. (Eeg, 2002, s. 84).

Det beste stedet å begynne denne snurpingen på, er kanskje nettopp der Stella selv gikk seg vill; i den menneskelige psyke.

Det er nærliggende å tenke på ustopisk og postapokalyptisk diktning som en psykologisk speiling av den indre kampen som foregår i oss selv. Den kulturelle diskursen i et samfunn er i så fall et produkt av menneskesinnet, og derfor også avhengig av – og alltid i forhold til – mennesket i seg selv. Ifølge Cawelti er den moderne formellitteraturen, som de fleste dystopiske postapokalyptefortellingene hører til, «meget nært knyttet til spesifikke kulturer og publikum, for det er holdningene hos spesielle grupper som bestemmer hvilken

rudimentær margin av troverdighet som er nødvendig, selv når formålet er virkelighetsflukt.» (Cawelti, 1976/1995, s. 102).

Hvis et menneskelig individ er, i egenskap av å være menneske, en del av sin gruppes kollektive kultur, blir samtidig dette mennesket og dets tankeliv en del av den kollektive diskursen som skaper den større kulturen, som igjen skaper et samfunn, som igjen skaper kulturen i et større samfunn, som igjen skaper samfunnet i sin totalitet og menneskeheten som helhet. Det kollektive ubevisste, eller et gitt samfunns kulturelle diskurs, blir en levende entitet, fordi den opprettholdes gjennom tankegodset fra ett individ til det neste – eller fra et kollektivt selv til den neste generasjonen menneske. Dette er hovedprinsippet i meme-teorien, der Richard Dawkins (1976/2006) definerte memet som den kulturelle ekvivalenten til det biologiske genet. Hvis det felles kollektive ubevisste både går forut for enkeltindividet, men samtidig omformes og gjenfødes i hvert individ og derigjennom opprettholder sin egen eksistens, er det med andre ord nærliggende å anta at teoriene om hvordan menneskeheten som helhet reproduseres også kan overføres til menneskediskursens liv og selvoppholdelse.

Det er denne tankegangen man finner igjen i jungianske teorier om det felles ubevisste; det kollektive underbevisste vi tar del i som enkeltstående individ. Det kollektive ubevisste speiler seg så som avtrykk i vår betraktende bevissthet og gjenkjenner mønstrene som muliggjør en intuitiv forståelse av det arketyperiske i vår kultur. Med andre ord: Vi er som individer bestanddeler i et større system, og er både tilsynelatende en avgrenset enhet som opererer uavhengig av annet enn seg selv – samtidig som vi er en del av et speilbilde i et felles resonansfelt hvor vi bevisst kan gripe fatt i, og forstå, det ubevisste kollektiv og dets arketyperiske diskurs.

Og denne speilingen foregår nettopp i fortellingenes personifiseringer av godt og ondt, lys og mørke, helter og antihelter. Denne projiseringen av indre konflikter over på et ytre plan kan utføres ved hjelp av en rekke ulike litterære virkemidler som Rosenløw Eeg mer enn gjerne benytter seg av i sine tekster: symbolikk, kontrastering, personifisering av for eksempel «døden» i Minks skikkelse, arketyperisk persongalleri eller rett og slett uvanlige språklige similer og bilder – slik det kunstige miljøet i Senterverdenen beskrives ved organiske metaforer.

De indre kampene som projiseres utad i fortellingene fremstilles ofte som en ytre, håndgripelig tvekamp mellom motpolene personliggjort som mer eller mindre karikerte utgaver av menneskets dualistiske natur, for eksempel Jonatan kontra Mr. Mall eller Stella kontra Mink og hans dødbringende planer.

De ulike personlighetene og miljøet i *Vrengt* og *Stjernetrekker* kan på dette grunnlaget leses som karikerte trekk i vår egen psyke, kultur og samfunn. Her blir datateknologien, perfektionsjaget, konsum-mentaliteten og skjønnhets- og shoppinghysteriet synliggjort gjennom miljøet i seg selv og persongalleriet i det. Den veltalende, oljeglatte Mr. Mall blir selve konsumkulturens velfødde ansikt utad, usynlige Jonatan forsvinner i folkehavet med sin medfødte naturlengsel og sensitivitet, deformerte Sorry blir stemmen som stadig vender tilbake til spørsmålet om menneskeverd og verdiløshet. Stella kollapser og svever mellom liv og død som følge av en teknologisk utvikling uten hensyn til dens ødeleggende konsekvenser.

Spillet mellom fiksjon, fantasi og faktiske forhold innenfor science fiction-kategorien er et eiendommelig og særegent sjangerfenomen. Det ville være meningsløst å diskutere om kriminalverdenen forandres i nevneverdig grad av bøkene som skrives innenfor sjangeren kriminallitteratur, men vitenskapelig fiksjon har en helt annen, og fullstendig særegen, posisjon. I *Stjernetrekker* er de skarpeste klørne på teknologimonsteret slipt ned, men de risper akkurat nok til å skape uro likevel. Her er det ikke bare Stella som opplever konsekvensene av den uforsvarlige bruken av teknologi, men menneskene rundt henne blir også på en eller annen måte berørt av det samme. Bestefaren dør som følge av skadene han ble påført av strålingen fra mobiltelefonene han ironisk nok var frontfigur for og justIN lider når han ikke kan nå Stella gjennom nettet som både har brakt dem sammen, samtidig som det indirekte er årsaken til at de nå er adskilt.

Ungdommene i *Stjernetrekker* er med andre ord motvillige til å forlate det Farsethås kalte *det gylne buret*, det bekvemme fangenskapet fylt til randen av velferdsgoder, glitrende skjønnhetsideal, effektive systemer, det nyeste skrik innenfor elektronikk og vitenskap – men også med et kvelende fravær av medmenneskelighet, frihet og råderett over eget liv.

Økende forbruk og ekstremt fokus på skjønnhet og den perfekte kropp, teknologisk utvikling og digitalisering av skole, samfunn og mennesker befinner seg alle i etiske og moralske gråsoner, og Rosenløw Eegs to romaner berører på en eller annen måte de potensielle problemene som følger et økende forbruk og et ekstremt fokus på skjønnhet og den perfekte kropp; en teknologisk utvikling tilsynelatende uten grenser, en urovekkende digitalisering av skole, samfunn med en påfølgende degradering av ekte, håndgripelige menneskelige relasjoner.

Dette er klassisk for dystopisk diktning, som ofte retter en samfunnskritisk pekefinger mot samtidens verdisyn og etikk som etter hvert vil kunne føre til en forvitring av et medmenneskelig fellesskap og nestekjærlig solidaritet. Men som i *Stjernetrekker* og *Vrengt* kan fortellingene også ha dypere psykologiske aspekter som speiler de indre konsekvensene i

det moderne menneskets møte med nettopp et slikt nytt og ukjent virkelighetsbilde preget av urbanisering og enorme teknologiske fremskritt. Dette er Alexandra Aldridge inne på i *The scientific World View in Dystopia* (1978/1984). Hun tilfører dystopien et dypere sjikt av sjangeren ved å innlemme en ekstra dimensjon i teksten; et aspekt som også omfatter de psykologiske, i tillegg til de samfunnsmessige, konsekvensene av et samfunn som blir ødelagt av instrumentelle verdier og mangel på et humant menneskesyn – alt pakket inn i en ny innpakning: den moderne roman. Dystopien blir en «fictive philosophical tract, but in the form of the modern novel.» (Aldridge, 1978/1984, s. 18). Overgangen kan man også se på de typiske motiver og tematikken som går igjen i den typiske moderne roman. Dette kan være *det gyldne bur*, som Farsethås diskuterer i sin bok om lesninger i 00-tallets litteratur, men også følelsen av livslede og de destruktive konsekvensene av det moderne samfunnet.

Det samme observerer Aldridge når hun skriver at den dystopiske diskursen «also dramatizes individualist, modernist themes – isolation, spiritual and emotional emptiness, alienation», men at forskjellen ligger i dystopiens «specific concentration on the alienating effects of science and technology» (sst.), som ikke bare stopper ved «the individual experience of alienation but goes on to explore larger social consequences.»

Dystopien blir med andre ord modernisert ved at den skifter fra å skildre et utopisk idealsamfunns motstykke, til å også skildre det indre livets omveltninger som følger av dette. Den moderne dystopien har dermed blitt en distinkt bestanddel i den moderne romans komplekse tekstkorpus og føyer seg sømløst inn i den moderne tids litterære tendens til å fokusere på personenes opplevelse av et fragmentert selv og et livsløp preget av lede og retningsløshet.

En voldsom fremvekst av modernisert teknologi bygd på masseproduksjon og effektivisering kan føre til at et tidligere humanetisk menneskeverd forsvinner på bekostning av økonomisk gevinst. Dette vil i sin tur føre til et skakkjørt samfunn og en kollektiv, skakkjørt psyke preget av fremmedfølelse, motløshet, håpløshet, angst, destruksjon og en følelse av å ikke kunne slippe unna en ubønhørlig undergang. Disse elementene dukker opp i de fleste moderne dystopier, og det viser at sjangeren har utviklet seg til å favne en mye bredere tematikk samtidig som den har flytt ut over mye større område av ulike medier, adaptasjoner, krysningshybrider, fortellermåter og form. I tillegg til en tydelig modernisering av sjangeren i siste halvdel av forrige århundre, inngikk dystopien også en sterkere syntese med science fiction-litteraturen og flere avarter av den nye kombinasjonen ble født. Dette kom som en naturlig konsekvens av at samfunnet og kulturen generelt i mye større grad ble preget av utallige vitenskapelige og teknologiske nyvinninger.

Modifisering av form og innhold som følge av samtidens utvikling er selvfølgelig ikke noe som er forbeholdt dystopisk diktning alene, men gjelder for all fiksjon. Det samme gjelder utvidelsen av mediene den moderniserte fiksjonen blir presentert gjennom. Dystopisk diktning er derimot unik fordi den i stor grad behandler nyere etiske problemstillinger knyttet til vitenskapelige fremskritt. Implisitt betyr dette at den nye dystopien nå omfatter et massivt generisk korpus – fremdeles i en dyster litteratursjanger, men «mem-modifisert» så den kan tilpasse seg et samfunn snudd på hodet. Slik den økonomiske, sosiale, politiske og kulturelle samfunnsstrukturen har forandret form, har også utviklingen digitalisert, revolusjonert og reformert sjangeren.

Grunnsteinene forble de samme, men mørtelen og malingen har fornyet seg i takt med samfunnsutviklingen.

I den vitenskapelige dystopiske og postapokalyptiske fremtidsfabel-fusjonen møter vi vårt eget samfunns skyggeselv i døra. Science fiction, her i form av Rosenløw Eegs fremtidsfabler, befinner seg i skjæringspunktet mellom fantasi og virkelighet. Denne typen fortellinger streber, i større grad enn alle andre litterære sjangre, å fortelle noe som ennå ikke finnes ved å *troverdig* skape, eller rekonstruere, noe nytt eller annerledes ut fra de vitenskapelige forutsetningene som finnes der og da.

Science fiction er *vitenskapelig* nettopp fordi den må forholde seg til rammene av det som er vitenskapelig plausibelt. Det er *fiksjon*, nettopp fordi det ikke finnes, men likevel må inneholde og bygge på elementer som i mer eller mindre grad kan beskrives som troverdige og forklarlige. Der en forfatter av fantastisk litteratur kan finne opp og bortforklare inkonsistenser og inkonsekvenser med det ulne begrepet «magi», må en (*god*) science fiction-forfatter kunne beskrive og forklare fenomenet i detalj. Hvis et oppdiktet samfunn inneholder elementer som er fullstendig utroverdige og umulige sett fra vår samtids forståelse av verden og virkelighetens prinsipielle forutsetninger og form, så mister det all kredibilitet.

Leserkontrakten som blir inngått mellom leser og forfatter må derfor holde seg innenfor rimelighetens grenser av hvor mange virkelighetsbrudd som kan gjennomføres før leserkontrakten brytes fullstendig. Hos Rosenløw Eeg fører virkelighetsbruddene til underliggjøring – fenomenet som de russiske formalistene kalte *desautomatisering*. Albins talefeil, organiske metaforer om kunstige gjenstander og miljøer, ulogiske virkelighetshopp og ofte uforståelig persongalleri med logiske brudd og hull i forklaringene som leseren må fylle inn selv – noe som er tilfelle med det meste som foregår i mellomlandet – fører til at Rosenløw Eegs to romaner får en helt ekstra dimensjon av kvalitet og særegenhet.

Man kommer ikke utenom at den største og beste grunnen til at dystopiske diskurser som *Vrengt* og *Stjernetrekker* treffer oss, er at vi *kjenner Oss igjen*. Vi leser om *Oss selv*. Selv om teksten ikke er annet enn tekst, leser vi vårt eget mønster gjennom og mellom linjene.

Dagbladet kalte Jostein Gaarders roman *Anna*, om klimaendringenes konsekvens, for en dårlig skjult pekefinger. Den er en pekefinger nettopp fordi den peker tilbake på oss selv. Og Rosenløw Eeg peker på de mest grunnleggende forandringene vårt samfunn og vår kultur har gjennomgått de siste femti år.

Hele samfunnet er allerede så grundig sementert i nettopp disse potensielt faretruende forandringene som har blitt en del av oss alle. Individene innenfor samme medium eller lukkede system, slik Maturana (2008) forklarer hvordan man påvirkes og skapes gjennom miljøet og de andre entitetene innenfor et avgrenset område, baseres nettopp på interaksjonen mellom de to objektene som forholder seg til hverandre gjennom et *feedback-system* basert på rekursive tilbakemeldinger fra omgivelsene. Mennesket eksisterer ikke adskilt i et vakuum, men i en stadig flyt med hverandre, miljøet og samfunnet som helhet. Vi blir alle berørt fordi vi alle *er* berørt, enten vi vil det eller ikke.

Det er nettopp derfor det er vanskelig å ta inn over seg virkelighetens fremtidsprognoser og skrekk-scenarier. De er for nære, skremmende og for virkelige å forholde seg til. Dystopiene rører ved disse bortgjemte og utstøtte tankene. De roter opp i fremtidsredselen, dødsangsten og den stadige usikkerheten mennesket lever i; man kan ikke forutse fremtiden, men man kan til en viss grad lese samtiden, og det er det dystopiske og postapokalyptiske forfattere benytter seg av. «When you're writing about what's to come, you could be engaged in journalism of the dire-warning sort – elect that bastard, build that dam, drop that bomb, burn that carbon, and all hell will break loose» (Atwood, 2011, s.61), slik Atwood så elegant uttrykker det.

Selv om vi går med luksuriøse skylapper, siver skyggene inn gjennom sprekkene i det gylne buret vi lever i. Dystopiske og postapokalyptiske fortellinger setter den menneskelige utvikling og naturen under lupen og skaper fiktive prognoser på hvor gode vi mennesker egentlig er, eller hvor langt likegyldigheten, hatet, fiendtligheten, hjerteløsheten og hungeren etter brutal underholdning kan gå. De stiller de ubehagelige spørsmålene som ingen egentlig har lyst til å finne et svar på.

De virkelig gode dystopiske apokalypsefortellinger er foruroligende, skremmende og ofte treffer de litt for nær sannheten til at det er behagelig. Så hvorfor leser vi dem? Hvilken trøst – om noen – gir de oss?

Hva er det avgjørende leddet som skiller håp fra håpløshet, skiller mellom viljen til å fortsette eller å resignere ved å bare gi opp først som sist? Personene står overfor et vendepunkt i historien. Det samme gjør vi i den virkelige verden. «Noko nytt må skje» sier Slettan (2006, s. 11), for mennesket står ved et skille i utviklingen som kan gå «både mot undergang og vekst.» (sst.). Det finnes noe som driver menneskeheten videre, noe i oss som nekter å dø, noe som fortsetter å kjempe for mer enn bare overlevelse. Det dreier seg om å finne det som er verdt å leve for.

I Rosenløws Eegs to romaner, som i de aller, aller fleste andre fortellingene de slekter på, er det én ting som er løsningen på alt. Løsningen for en skakkjørt, fremmedgjort verden. Og det er selvsagt *kjærlighet*. En løsning som ikke er enkel, men som er *verdt* det til tross for at den kan koste alt.

Uten den er det tross alt ikke noe igjen å kjempe for.

Stjernetrekker, Vrengt, The Hunger Games, The Fifth Element, The Matrix, The Maze Runner, Blade Runner – alle de mørke, dystre og tilsynelatende håpløse fortellingene forteller til syvende og sist samme historie. Det er håpløst, og vi kan aldri bli som før. Ingen av oss.

Livet er fylt av smerte og meningstap, ifølge Slettan; «ei livsgåte som ikkje er til å bere» (Slettan, 2006, s. 5). Men fortellingene viser oss samtidig «at det likevel nyttar, at det finst utveggar som ber meining i seg» (sst.). De slutter alle med ei «lys strime av håp og vitalitet på ein mørk bakgrunn.» (sst.).

«I can't do this, Sam», sier Frodo til Samwise Gamgee i de siste, grufulle kilometerene de må gå opp fjellsiden til Mount Doom i slutten av *The Lord of the Rings* for å ødelegge ondskapens ring én gang for alle. «I know. It's all wrong. By rights we shouldn't even be here.» svarer Sam;

But we are. It's like in the great stories, Mr. Frodo. The ones that really mattered. Full of darkness and danger, they were. And sometimes you didn't want to know the end. Because how could the end be happy? How could the world go back to the way it was when so much bad had happened? But in the end, it's only a passing thing, this shadow. Even darkness must pass. A new day will come. And when the sun shines it will shine out the clearer. Those were the stories that stayed with you. That meant something, even if you were too small to understand why. But I think, Mr. Frodo, I do understand. I know now. Folk in those stories had lots of chances of turning back, only they didn't. They kept going. Because they were holding on to something.

Frodo: What are we holding onto, Sam?

Sam: That there's some good in this world, Mr. Frodo... and it's worth fighting for.
(Jackson og Jackson, 2002)

For noen – som for ungdommene i *Stjernetrekker* – er kampen mikroskopisk og seieren virker liten og ubetydelig i forhold til seieren Frodo og vennene hans vinner. Den vitner likevel om motet og tapperheten som finnes i menneskehjertet, selv om det samme hjertet er lite og misdannet og forkastet fra det ble født.

Alle disse fortellingene dreier seg nemlig innerst inne om dette ene: Vinner virkelig det gode over det onde? Til tross for strabasene og mørket som er i ferd med å sluke alt, til tross for en fiende som virker så altfor, altfor sterk: Vinner helten mot alle odds til slutt ved å trosse de knusende oddsene i en kamp som tilsynelatende allerede er tapt?

I det dystopiske univers vinner kanskje kjærligheten, vennskapet og heltemotet over ondskapen, men det lange, lykkelige livet hvor helten blir kongen og dama hans blir dronninga, går sjelden i oppfyllelse. Dystopier er *dystopier* nettopp fordi heltene ikke klarer å fikse verden så den returnerer til sin opprinnelige tilstand av fred og fordragelighet hvor alle kan gå trette og slitne, men lykkelige, hjem.

«Jeg kunne liksom se Mr. Mall og oss på én gang» (Eeg, 1997/2005, s. 8) forteller Jonatan når han betrakter kaoset de har skapt med Sorrys priskodelek. Det er gjengen oppe i kula som får Mr. Malls perfekte verden til å slå sprekker til slutt, som avslører Mr. Malls illusjon om den perfekte eksistens.

«Ingen ting kosta det det skulle. Og det var vi som hadde gjort det.» (sst.).

De gjenværende ungdommene viser finger'n til Mr. Mall og alt det han står for når de bryter seg løs fra forbruksfengselet han har skapt og triumferende tar steget ut i friheten. Sorrys avsluttende replikk er et direkte motsvar til Mr. Malls hensynsløse forbrukeretikk når han roper: «Husk, at alt har sin pris!» (sst.) på romanens aller første sider.

«Friheten har'ke noen pris» (1997/2005, s. 186), er det aller siste Sorry sier der hun står på parkeringsplassen utenfor glassburet sitt. Selv om Senterbarna tapte, vant de likevel.

Vi trekkes mot slike fortellinger fordi vi gjennom historiene kan lese om oss selv. Vi leser for å se hva som kan finnes i et menneskehjerte, til tross for den håpløse kampen de kjemper som kommer til å koste dem livet til slutt.

Det gjør dessverre ofte det.

Men det vi ser? Det er...*magnificent*.

The humans, I think, knew they were doomed. Where another race would surrender to despair, the humans fought back with greater strength. They made the Minbari fight for every inch of space. In my life, I have never seen anything like it; They would weep, they would pray, they would say goodbye to their loved ones, and then throw themselves without fear or hesitation at the very face of death itself, never surrendering. No one who saw them fighting against the inevitable could help but be

moved to tears by their courage. Their stubborn nobility. When they ran out of ships, they used guns, when they ran out guns they used knives and sticks and bare hands. They were magnificent. I only hope that when it is my time, I may die with half as much dignity as I saw in their eyes in the end.

– *Londo Mollari, Babylon 5: In the beginning* (Vejar og Copeland, 1998)

ETTERORD

Det er sjelden jeg leser etterordet i noe som helst, egentlig, fordi det er ofte én av to ting: dørgende kjedelig eller fullstendig irrelevant for meg og mitt liv. De fleste er faktisk en tørr blanding av begge to.

Det er ikke før nå, etter at denne avhandlingen er fullført, at jeg har oppdaget hvor underlig *finaliserende* et slikt etterord kan føles. Dette arbeid har tross alt vært med meg over lang tid, og jeg har gått fra å tenke på det som alt fra «monstrøst», «traumatisk», «faktisk-ganske-gøy» til «Wow!-Dette-er-det-gøyeste-temaet-i-hele-verden!». Avhandlingen og jeg har rett og slett blitt ganske glade i hverandre etter hvert. I det minste tolererer vi hverandre sånn passelig greit over frokostbordet.

Selve sjangeren Rosenløw Eegs bøker hører til, handler dog om tematikk og motiver som har vært en del av livet mitt mye lenger enn bare under dette masterstudiet.

Jeg vokste opp som barn av en vitenskaps-elskende far som hadde et lynende skarpt hode og en forkjærlighet for science fiction og fysikk. Man kan vel si at han er det nærmeste man kommer den stereotypiske gale, tyske, professor med mer eller mindre geniale ideer – deriblant et planlagt selvforsyningsanlegg for strøm i bekken bak huset ved hjelp av vaskemaskindeler og en solid dose prøving og feiling. Han er også det nærmeste jeg har kommet den altruistiske, dypt humane og altoverskyggende, nestekjærlige medmenneskeligheten som i så veldig, veldig mange av denne typen bøker overvinner alt og redder verden til slutt.

Jeg klarte dessverre ikke å bringe deg tilbake over grensa fra livet til døden, pappa, slik mammaen til Stella og justIN klarte det i *Vrengt*.

Vitenskapen har dessverre ikke nådd det utopiske punktet at den kan reversere og helbrede smerte, lidelse og disse lumske formene for kreft som spiser et menneske opp.

Jeg har ikke kunnet gjøre det som jeg ønsket aller, aller mest. Men i det minste har jeg fått muligheten til å skrive en veldig lang, veldig personlig, og veldig, veldig, gøy avhandling som en keitete, dog sci-fi-prega, dedikasjon til deg.

Til deg, rare, fine pappa. Hvor du nå enn er.

– Margaretha.

LITTERATURLISTE

- Aldridge, Alexandra. (1984). *The Scientific World View in Dystopia*. Michigan: UMI Research Press.
- Alighieri, Dante. (1953). *Den Guddommelige Komedi: i utvalg*. Gjendiktet ved Kristen Gundelach. Oslo: J. W. Cappelens Forlag.
- Androide. (2009). *Store Norske Leksikon (2005-2007)*. Hentet fra <https://snl.no/androide>
- Atwood, Margaret. 2011. *In Other Worlds: SF and the Human Imagination*. London: Virago.
- Baudrillard, Jean. (1983). *Simulations*. Hentet fra <https://archive.org/details/Simulations1983> den 01.10.2015
- Bertram, Christopher. (2010, 27. september). Jean Jacques Rousseau. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Hentet fra <http://plato.stanford.edu/entries/rousseau/>
- Besson og Ledoux. (1998). *The Fifth Element* [DVD]. [s.l.]. Sony Pictures.
- Burke, J., Gentleman, A. & Willan, P. (2000, 1. oktober). British link to 'snuff' videos. *The Guardian*. Hentet fra <http://www.theguardian.com/uk/2000/oct/01/amelia Gentleman.philipwillan>
- Cawelti, John, 1995. Notater til en typologi for litterære formler. I Elgurén & Engelstad (red.), *Under lupen: Essays om kriminallitteratur*. Oslo: LNU/Cappelen.
- Chaiselongue. (2007). Gorno. *Urban Dictionary*. Hentet fra <http://nb.urbandictionary.com/define.php?term=gorno>
- Claudi, Mads, B. (2013). *Litteraturteori*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS.
- Cohen, Nick. (2014, 30. november) Big Brother IS watching you. *The Guardian*. Hentet fra <http://www.theguardian.com/commentisfree/2014/nov/30/government-surveillance-privacy-internet>
- Coppola og Coppola. (1979). *Apokalypse nå!*. [DVD]. [s.l.]: Lionsgate Films.
- Copus og Preger & Smallwood. (2009). [DVD]. [s.l.]. The Day of the Triffids.
- Dashner, James. (2015). *Maze Runner: Ildprøven*. Oslo: Cappelen Damm AS.
- Dawkins, Richard. (2006). *The Selfish Gene* (30th Anniversary edition). Oxford: Oxford University Press.
- Dekadanse. (2009). *Store Norske Leksikon (2005-2007)*. Hentet fra <https://snl.no/dekadanse>
- Dunn, George A. & Michaud, Nicholas (Red.). (2012). *The Hunger Games and Philosophy: A critique of pure treason* (Kindle Edition). New Jersey: John Wiley & Sons.

- Eeg, Harald Rosenløw. 2002. *Stjernetrekker*. Oslo: H. Aschehoug & Co.
- Eeg, Harald Rosenløw. 2005. *Vrengt*. Oslo: H. Aschehoug & Co.
- Farsethås, Anne. 2014. *Herfra til virkeligheten: Lesninger i 00-tallets litteratur* (2. utg.). Oslo: Cappelen Damm AS.
- Freud, Sigmund. 1998. *Det uhyggelige*. København: Rævens sorte bibliotek.
- Franz, Marie-Louise von. (1986). *Eventyrfortolkning. En introduction*. Oversatt av Hanne Møller. Oslo: Gyldendal Forlag AS.
- Gaarder, Jostein. (2008). *I et speil, i en gåte*. Oslo: Aschehoug Forlag.
- Gane, Mike. (1991). *Baudrillard's bestiary: Baudrillard and culture*. Hentet fra http://monoskop.org/images/b/b7/Gane_Mike_Baudrillard%27s_Bestiary_Baudrillard_and_culture_1991.pdf
- Coppola og Coppola. (1979). *Apokalypse nå!* [DVD]. [s.l.]. Zoetrope Studios.
- Griffin, Andrew. (2015, 10. februar). Samsung smart TV policy allows company to listen in on users. *Independent*. Hentet fra <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/samsungs-new-smart-tv-policy-allows-company-to-listen-in-on-users-10033012.html>
- Haugen, Torgeir. (1998). Transcendens, galskap og tomhet. Teoretiske og historiske betraktninger om fantastisk litteratur. I Torgeir Haugen (red.), *Litterære skygger. Norsk fantastisk litteratur*, Oslo: LNU & Cappelen Akademisk Forlag.
- Heinlein, Robert A. 1991. *Stranger in a Strange Land*. New York: Ace Books.
- Humanity+. (2015). *Philosophy*. Hentet 02.11.2015 fra <http://humanityplus.org/philosophy/philosophy-2/>
- Huxley, Aldous. (1976). *Brave New World*. (1976). London: Harmondsworth.
- Huysmans, Joris-Karl. (1998). *Against Nature: (A rebours)*. Oxford: Oxford University Press.
- Istvan, Zoltan. (2014, 10. mars) A New Generation of Transhumanists Is Emerging. *HuffPost Tech*. Hentet fra http://www.huffingtonpost.com/zoltan-istvan/a-new-generation-of-trans_b_4921319.html
- Jackson og Jackson. (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers*. [Blue-Ray]. [s.l.]. New Line Cinema.
- Kershner og Kurtz. (1980). *Star Wars: Episode V: The Empire strikes back*. [Blu-Ray]. [s.l.]. 20th Century Fox.
- Kvalshaug, Vidar. (1998). *Nesten som på film*. Oslo: Aschehoug Forlag.

- LeBlanc, Tracy Rene. (2005). *"Is there a Translator in Teh House?": Cultural and discourse analysis of a virtual speech community on an internet message board.* (Mastergradsavhandling, Louisiana State University), Hentet fra http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-04072005-145922/unrestricted/LeBlanc_thesis.pdf
- Lothe, J., Refsum, C., & Solberg, U. (2007). *Litteraturvitenskapelig leksikon* (2. utg.). Oslo: Kunnskapsforlaget ANS.
- Læreplan i norsk. (2013). Forskrift av Kunnskapsdepartementet. Hentet fra <http://www.udir.no/kl06/nor1-05/Hele/Formaal/>
- Mathisen, Christie Werner. (2014). Utopi. *Store Norske Leksikon*. Hentet fra <https://snl.no/utopi>
- Maturana, H. R., & Verden-Zöllner, G. 2008. *The Origin of Humanness in the Biology of Love.* Charlottesville: Imprint Academic.
- Meme. (2011). *Store Norske Leksikon* (2005-2007). Hentet fra <https://snl.no/meme>
- Mori, Masahiro. (1970). The Uncanny Valley. *Energy* 7, (4), 33-35, lastet ned fra <http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>
- Niedermeyer, Edward. (2015, 20. januar) Big Brother Is Watching You Run Errands. *BloombergView*. Hentet fra <http://www.bloombergview.com/articles/2015-01-29/big-brother-is-watching-you-run-errands>
- Nolan og Roven. (2008). *The Dark Knight*. [DVD]. [s.l.]. Warner Bros.
- Orwell, George. (1975). *1984* (3.utg.). Oslo: Gyldendal.
- Phipps, John-Francis. (2004). Henri Bergson and the Perception of Time. *Philosophy Now: A magazine of ideas*. (Okt/Nov, 2015). Hentet fra https://philosophynow.org/issues/48/Henri_Bergson_and_the_Perception_of_Time
- Realitet. (2010). *Språkrådet og Universitetet i Oslo*. Hentet fra http://www.nob-ordbok.uio.no/perl/ordbok.cgi?OPP=+realitet&ant_bokmaal=5&ant_nynorsk=5&bokmaal=+&ordbok=bokmaal
- Reisegg, Øyvind. (2012) La belle époque. *Store Norske Leksikon*. Hentet fra https://snl.no/belle_%C3%A9poque%2C_la
- Scott og Deeley. (1982). *Blade Runner*. [DVD]. [s.l.]. Warner Bros.
- Senensky og Coon. (1967). *Star Trek: This side of Paradise*. [Filmklipp] Hentet fra: <http://www.dailymotion.com/video/x2kwdfo>
- Shakespeare, William. (1967). *Romeo and Juliet*. London: Penguin Books.

- Sharpsteen og Disney. (1940). *Pinocchio*. [DVD]. [s.l.]. Disney/Buena Vista.
- Shields, David. (2011). *Reality Hunger: A Manifesto*. New York: Vintage Books.
- Slettan, Svein. (2002). På liv og død: Harald Rosenløw Eegs ungdomsromanar. *Norsklæreren: Tidsskrift for språk og litteratur*, (1), 5-12.
- Slettan, Svein. (2006). Maskulinitet på mørk bakgrunn: Om uhygge og mannsbilete i Harald Rosenløw Eegs *Vrengt* og *Alle duene*. I H. Bache-Wiig (red.), *På terskelen. Bidrag om nordisk barne- og ungdomslitteratur. Festskriv til Åsfrid Svensen*. (s. 153-167). Oslo: Norris Forlag.
- Spielberg og Curtis. (2001). *A.I.: Artificial Intelligence* [Blu-Ray]. [s.l.]. Paramount Pictures.
- Stølen, Thomas. (2014). Georg Wilhelm Friedrich Hegel. *Store Norske Leksikon*. Hentet fra https://snl.no/Georg_Wilhelm_Friedrich_Hegel
- Svendsen, Lars Fredrik Händler. (2015). Immanuel Kant. *Store Norske Leksikon*. Hentet fra https://snl.no/Immanuel_Kant
- The Wachowski Brothers og Joel Silver. (1999). *The Matrix*. [Blu-Ray]. [s.l.]: Warner Bros.
- The Wachowski Brothers og Joel Silver. (2003). *The Matrix revolutions*. [Blu-Ray]. [s.l.]: Warner Bros.
- Tolkien, J.R.R. (1999). *Atter en konge*. Oslo: Tiden norsk forlag AS.
- Transhumanisme. (2015). *Wikipedia*. Hentet fra <https://no.wikipedia.org/wiki/Transhumanisme>
- Uncanny Valley. (2015). *Oxford Dictionaries*. Hentet fra <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/uncanny-valley>
- Vejar og Copeland. (1998). *Babylon 5: In the beginning*. [DVD]. [s.l.]. Warner Home Video.

VERK DET ER REFERERT TIL

- Barker og Figg. (1987). *Hellraiser*. [Blu-Ray]. [s.l.]. Image Entertainment.
- Bee og Won m.fl. (2006-2008). *Jericho*. [TV-serie]. [s.l.]. Junction Entertainment.
- Beeman og Gilroy. (2011-2015). *Falling Skies*. [TV-serie]. [s.l.]. DreamWorks Television.
- Bethesda Softworks. (1997-). *Fallout*. (1-4). [Dataspill]. [s.l.]. Interplay Entertainment.
- Bradley og Flynn. (2012). *Red Dawn*. [Blu-Ray]. [s.l.]. 20th Century Fox.
- Collins, Suzanne. (2009). *The Hunger Games*. New York: Scholastic Books.
- Collins, Suzanne. (2009). *Catching Fire (Hunger Games, Book 2)*. New York: Scholastic Books.
- Collins, Suzanne. (2010). *Mockingjay (Hunger Games, Book 3)*. New York: Scholastic Books.
- Costner og Tisch. (1997). *The Post Man*. [DVD]. [s.l.]. Tigi Productions/Warner Bros.
- Copus og Baker. (2009). *The Day of the Triffids*. [TV-miniserie] [s.l.]. BBC.
- Craven og Shave. (1984). *A Nightmare on Elm Street*. [Blu-Ray]. [s.l.]. New Line Cinema.
- Darabont. (2010). *The Walking Dead*. [TV-serie]. [s.l.] AMC.
- Dashner, James. (2015). *Maze Runner: Bok 1: I dødens labyrint* Oslo: Cappelen Damm.
- Dashner, James. (2015). *Bok 3: Dødsuren*. Oslo: Cappelen Damm.
- Donner og Bernhard/Neufeld. (1976). *The Omen*. [DVD]. [s.l.]. 20th Century Fox.
- Forster og Bryce. (2013). *World War Z*. [DVD]. [s.l.]. Paramount Pictures.
- Fukasaku og Fukasaku. (2000). *Battle Royale*. [DVD]. [s.l.]. Starz/Anchor Bay.
- Garland og MacDonald. (2015). *Ex Machina*. [Blu-Ray]. [s.l.]. Lionsgate Films.
- Garris og Galin. (1994). *The Stand*. [TV-miniserie] [s.l.]. Greengrass Productions.

Hooks og Ward. (1984). *V*. [TV Mini-series] [s.l.]. Warner Bros.

Hooper og Hooper. (1974). *The Texas Chain Saw Massacre*. [Blu-Ray] [s.l.]. MPI Media Group.

Huges og Silver. (2010). *Book of Eli*. [DVD]. [s.l.]. Alcon Entertainment.

Johnson og Gilroy. (2009). *V*. [TV-serie]. [s.l.]. Warner Bros.

Kirkman & Moore. (2003-). *The Walking Dead*. [Tegneserie]. [s.l.]. Image Comics.

Lawrence og Collins. (2014). *Hunger Games: Mockingjay pt.* [Blu-Ray]. [s.l.]. Color Force/Lionsgate

Lawrence og Jacobson. (2013). *Hunger Games: Catching Fire*. [DVD]. [s.l.]. Color Force/Lionsgate.

Marshall og Carver. (2008). *Doomsday*. [Blu-Ray]. [s.l.]. Rogue Pictures.

Marsden og Boughen. (2010). *Tomorrow when the War Began*. [Blu-Ray]. [s.l.]. Entertainment One Films Canada Inc.

Miller og Berman. (2015). *Mad Max: Fury Road*. [Kinopremiere]. [NO]. Warner Bros.

Miller og Miller. (1979). *Mad Max*. [DVD]. [s.l.]. Kennedy Miller Productions.

Miller og Miller. (1981). *Mad Max 2* [DVD]. [s.l.]. Kennedy Miller Productions.

Miller og Miller. (1985). *Mad Max: Beyond Thunderdome*. [DVD]. [s.l.]. Kennedy Miller Productions.

Pasolini og Spasojevic. (2010). *A Serbian Film*. [DVD]. [s.l.]. Invincible Pictures.

Peyton og Flynn. *San Andreas*. [Blu-Ray]. [s.l.]. Warner Bros.

Romero og Hardman. (1968). *Night of the Living Dead*. [DVD]. [s.l.]. Image Ten.

Ross og Jacobson. (2012). *Hunger Games*. [Blu-Ray]. [s.l.]. Lionsgate

Roth og Briggs. (2005). *Hostel*. [DVD]. [s.l.]. Sony Pictures.

Schwentke og Fisher. (2015). *Insurgent*. [Kinopremiere]. [NO]. Summit Lionsgate.

Spielberg og Kennedy. (2005). *War of the Worlds*. [Blu-Ray]. [s.l.]. Paramount Pictures.

Takami, Koushun. (2003). *Battle Royale*. San Fransisco: VIZ Media.

Taylor og Ellison. (2015). *Terminator Genisys*. [Kinopremiere]. [NO]. Paramount Pictures.

Uthaug og Heidenstrøm. (2015). *Bølgen*. [Kinopremiere]. [NO]. Fantefilm

Wan og Burg. (2004). *Saw*. [DVD]. [s.l.]. Lionsgate Films.

White og Marchant. (2014-). *The 100*. [TV-serie]. [s.l.]. Bonanza Productions.

Sammendrag.

Margaretha Krug Aase
Mastergradsoppgave
Ved Institutt for nordisk og mediefag
Universitetet i Agder 2015

Harald Rosenløw Eegs *Stjernetrekker* og *Vrengt*. Dystopiske ungdomsromaner og intertekstuelle framtidsfabler.

Denne mastergradsavhandlingen tar for seg to av Harald Rosenløw Eegs ungdomsromaner: *Vrengt* (1997) og *Stjernetrekker* (2002). Begge disse romanene kategoriseres vanligvis som dystopiske framtidsfabler, og hovedfokuset mitt i dette arbeidet har vært å lese disse to romanene i lys av et moderne dystopisk sjangerunivers. Jeg har arbeidet på tvers av landegrensener og sjangerinndelinger for å tydeligere kunne plassere *Stjernetrekker* og *Vrengt* i en litterær tradisjon - både i internasjonal moderne dystopisk litteratur med alle dens avarter og varianter, men også i norsk samtidslitteratur med et sideblikk på ungdomslitteratur. Arbeidsmetoden min har vært å navigere meg rundt i mylderet av spennende subsjangre og hybrider som hører inn under denne dystre sjangerparaplyen: Varianter som postapokalypser, framtidsfabler, adaptasjoner og kryssninger mellom forskjellige medier som spenner over et helt spekter av TV-serier, manga, tegneserier og film, hvor de fleste har det til felles at de retter en advarende pekefinger mot illevarslende tendenser i vår egen kultur og vårt eget samfunn som kan få katastrofale følger. *Stjernetrekker* og *Vrengt* utspiller seg i ulike dystopiske settinger – den ene i en inhuman konsum-kultur hvor *cash is king* og uperfekte prøverørsbarn blir levert tilbake til produsentene i tråd med kjøpsloven – den andre i en semi-virkelig *virtual reality*-verden hvor hovedpersonen kollapser på grunn av digital overstimuli. Bøkene handler begge om ungdommer som på en eller annen måte har havnet utenfor "det normale", og de dreier seg begge to om viktige – og dypt filosofiske – spørsmål som for eksempel "Hvor mye er et menneskelig egentlig verdt?", "Hva gjør livet verdt å leve?" og ikke minst: "Hva kommer til å skje med menneskene og samfunnet vårt hvis utviklingen fortsetter i samme retning som nå?"

Romanene er skrevet i Rosenløw Eegs typiske særegne språk, preget av poetiske skildringer av et menneskes indre, ofte intense, følelsesliv fremstilt ved underlige, gåtefulle språklige bilder.

Metoden jeg bruker for å belyse disse to framtidsfablene er en forsterkningsteknikk (amplification) hvor jeg trekker ut spesielle virkemidler, tematikk, motiver eller tendenser fra primærlitteraturen og drøfter de valgte momentene i lys av lignende eksempler fra andre verk. Tekstkorpuset jeg beveger meg selv og de to romanene rundt i blir derfor enormt både i utstrekning og dybde, så jeg har derfor valgt å bruke sekundærlitteratur fra mange ulike fagfelt, blant annet sosiologi, litteratur- og språkteori, psykoanalyse, filosofi og vitenskapsteori, for å nevne noen. Tidsrammen jeg holder meg innenfor strekker seg hovedsakelig fra rett før andre verdenskrig og frem til i dag, med hovedvekt på de siste tiårs dystopiske verk.