

## Livsmestring i fantasy

Livsmestring i Martin Fyrileivs *Portvokteren*  
(2014) og *Trollblod* (2018)

Rasmus Oftedal

VEILEDER  
Svein Slettan

**Universitetet i Agder, 2024**  
Fakultet for humaniora og pedagogikk  
Institutt for nordisk og mediefag

Master

# Forord

Fem år har gått, der jeg i starten var usikker på om den valgte utdanningen var den riktige for meg. Gjennom årene som har gått, ble jeg mer sikker på at grunnskolelærer er det jeg ønsker å bli, og dette har bidratt til min motivasjon for å gjennomføre studiet.

I løpet av studiet var vi innom fantasyromaner for barn og ungdom, der Svein Slettan var foreleser. Jeg har alltid hatt en interesse for fantasysjangeren og er derfor glad for å ha fått muligheten til å kunne gå i dybden på denne sjangeren i masteroppgaven min. Å knytte fantasy opp mot livsmestring har vært særlig spennende, ettersom verdier som kommer fram i fantasy, nok har vært med å påvirke min egen utvikling, uten at jeg har tenkt over det tidligere. Å undersøke livsmestring som tematikk i slike fortellinger, er også med å bidra til min forståelse av hvordan elever kan utvikle seg til å bli mer selvstendige i hverdagen.

Takk til veileder Svein Slettan for konstruktive tilbakemeldinger og god hjelp, som har bidratt til en oppgave jeg kan være stolt av.

Takk til mine foreldre som har motivert meg til å gjennomføre oppgaven og studiet, og som har støttet meg hele veien. Jeg vil også takke venner og medstudenter for fem flotte år, som ikke hadde vært det samme uten dem.

Med takknemlighet,

Rasmus Oftedal

## Sammendrag

I denne oppgaven tar jeg for meg hvordan livsmestringsferdigheter tematiseres i romanene *Portvokteren* og *Trollblod* i *Bergtatt*-bøkene av Martin Fyrileiv. Formålet med oppgaven er å undersøke hvordan to bøker for barn i fantasysjangeren portal- og oppdragsfantasy fremstiller en persons utvikling av evnen til å mestre eget liv. I analysedelen ser jeg mye på hvordan hovedpersonen Einar utvikler seg gjennom utfordringer og prøvelser som er vanlige å finne i fantasy. Som teoretisk grunnlag med tanke på fantasy har jeg hentet inn momenter fra teoretikere som Farah Mendlesohn, Åsfrid Svensen, Maria Nikolajeva, Anna Skyggebjerg, Rosemary Jackson, Tzvetan Todorov og Göte Klingberg.

Når det gjelder temaet livsmestring, har de teoretiske perspektivene til pedagogene Lev Vygotsky, Albert Bandura og også Edward Deci og Richard Ryan vært relevante for tolkningene i analysen. Disse teoretiske perspektivene knytter jeg opp mot vanlige utfordringer og prøvelser som dukker opp i portal- og oppdragsfantasy, og som helten må overkomme.

Helten i Fyrileivs to bøker er det man kan kalle en antihelt, men han viser klare tegn til endring i slutten av den andre romanen. Utviklingen hans har foregått gjennom en reise der han har møtt en rekke prøvelser, og han mestrer nå flere oppgaver som han ikke mestret i starten. Det han har lært gjennom viktige erfaringer, blir tatt i bruk, og han påvirkes av både *indre* og *ytre* motivasjon som endrer hans identitet og selvbilde fullstendig.

## Abstract

In this assignment, I delve into how life skills are thematized in the novels "Portvokteren" and "Trollblod" in the "Bergtatt" books by Martin Fyrileiv. The purpose of the assignment is to examine how two books for children in the fantasy genre of portal and quest fantasy depict a person's development of the ability to master their own life. In the analysis, I focus a lot on how the main character, Einar, evolves through challenges and trials common in fantasy. As a theoretical foundation for fantasy, I have drawn on insights from theorists such as Farah Mendlesohn, Åsfrid Svensen, Maria Nikolajeva, Anna Skyggebjerg, Rosemary Jackson, Tzvetan Todorov, and Göte Klingberg.

Regarding the theme of life mastery, the theoretical perspectives of educators Lev Vygotsky, Albert Bandura, and Edward Deci and Richard Ryan have been relevant for the interpretations in the analysis. I connect these theoretical perspectives to common challenges and trials that arise in portal and quest fantasy, which the hero must overcome.

The hero in Fyrileiv's two books can be called an anti-hero, but he shows clear signs of change towards the end of the second novel. His development has occurred through a journey where he has encountered a series of trials, and he now master's several tasks that he had not mastered at the beginning. What he has learned through important experiences is put into practice, and he is influenced by both internal and external motivations that completely alter his identity and self-image.

# Innholdsfortegnelse

Forord .....	2
Sammendrag .....	3
Abstract .....	4
1.1 Hvorfor skrive om dette? Bakgrunn .....	8
1.2 Metode .....	9
2 Presentasjon, sammendrag og mottakelse av materiale .....	11
2.1 Portvokteren.....	11
2.2 Trollblod .....	13
2.3 Mottakelse .....	14
3 Teori: Fantasy og livsmestring .....	15
3.1 Fantasy.....	15
3.1.1 Noen sentrale teoretikere .....	16
3.1.2 Fantasy: Fire sjangre .....	17
3.1.3 Portal- og oppdragsfantasy .....	19
3.2 Livsmestring .....	24
3.2.1 Livsmestring i læreplanen.....	24
3.2.2 Hva er livsmestring? Teoretiske perspektiver på livsmestring .....	26
3.2.3 Livsmestring i litteratur.....	28
3.2.4 Livsmestring i fantasy.....	29
4 Analyse .....	30
4.1 Portal- og oppdragsfantasy som arena for livsmestring .....	30
4.1.1 Portalen, reisen og den unge helten .....	31
4.1.2 Møter med fantastiske vesener og mysteriekulturen.....	32
4.2 Einars utvikling med utgangspunkt i teoretiske perspektiver.....	34
4.2.1 Primærverdenen: Vanskelighetene med å mestre livet .....	34

4.2.2 Primærverdenen: Språket påvirket av lav livsmestringskompetanse.....	38
4.2.3 Autonomi og selvstendighet: Einars styrke viser seg .....	39
4.2.4 Portalen: En fantastisk inngang .....	41
4.3 Sekundærverdenen som mestringsarena: Et nytt miljø .....	43
4.3.1 Dvergene: De mer kompetente andre.....	43
4.3.2 Troll og dverger: Veien til autonomi, tilhørighet og kompetanse .....	46
4.3.3 Nye møter: Lysalver, tusseladder og Mjoll .....	50
4.3.4 En ny reise: Å opprettholde positive holdninger .....	51
4.3.5 Indre motivasjon: Tuva, familien og Ragnarøk .....	53
5 Didaktisk del: Bruk av <i>Bergtatt</i> -bøkene i skolen .....	54
5.1 Livsmestring i læreplanen .....	54
5.2 Bruk av <i>Bergtatt</i> -bøkene i skolen .....	55
6 Konklusjon .....	57
7 Litteratur.....	60

# 1 Innledning og struktur

I min masteroppgave har jeg valgt å fordype meg i romanene *Portvokteren* (2014) og *Trollblod* (2018) av Martin Fyrileiv. Bøkene er de to som er kommet til nå i Fyrileivs fantasyserie *Bergtatt*, og kan sees på som to deler av samme fortelling. *Portvokteren* og *Trollblod* er sjangermessig et eksempel på det som blir kalt portal- og oppdragsfantasy og norrøn mytologi er en viktig basis for bøkene. Med tanke på det sistnevnte kan det være spennende å reflektere over hva slags mytologiske elementer i bøkene som kan nå ut til elever i grunnskolen. Hovedfokus i min problemstilling er likevel videre, og har å gjøre med en tematikk som handler om *livsmestring*, et viktig tverrfaglig tema i skolen. Jeg er interessert i hvilke livsmestringsferdigheter som kommer fram i Fyrileivs bøker, og hvilken rolle det fantastiske spiller i denne sammenhengen. Derfor har jeg valgt denne problemstillingen: **På hvilken måte tematiserer bøkene *Portvokteren* og *Trollblod* forhold som har med livsmestring å gjøre?**

Med tanke på livsmestringsperspektivet og problemstillingen har jeg disse forskningsspørsmålene:

Hva ligger i begrepet livsmestring, og hvordan kan det være relevant å bruke i analyse av og arbeid med litteratur?

På hvilken måte legger sjangeren portal- og oppdragsfantasy til rette for at livsmestring kan bli tematisert?

I hvilken grad skjer det en utvikling hos hovedpersonen i de to bøkene, når det gjelder forståelse av egen identitet og evne til å mestre livet?

Hva slags verdier formidles i teksten?

I hvilken grad kan de to romanene brukes som et verktøy i skolen for å hjelpe barn og unge med livsmestringsevner som empati, problemløsning og motstandskraft?

Begrunnelsene for valget av problemstilling og forskningsspørsmål baserer seg på hovedelementene i oppgaven som er livsmestring og fantasy. Skjønnlitterær analyse som metode vil jeg komme inn på nedenfor her i innledningskapitlet. I Kapittel 2 gir jeg så et sammendrag av handlingen i de to romanene og sier også noe om hvordan bøkene ble mottatt og anmeldt.

Teorien i oppgaven, som tas opp i Kapittel 3, blir brukt som et grunnlag og en bakgrunn for analysen. Teorikapitlet kommer jeg til å dele opp i to overordnede deler: «Fantasy» og «Livsmestring».

Under «Fantasy» skal jeg gå i dybden på hva denne betegnelsen innebærer, og se på noen ulike definisjoner av begrepet. Når det gjelder «portal/quest fantasy» kommer jeg til å bruke den oversatte betegnelsen «portal- og oppdragsfantasy» når jeg snakker om denne sjangeren innen fantasy. Her kommer jeg til å undersøke kjennetegn ved sjangeren, og velge ut noen sentrale elementer som kommer til syne i analysen. I neste del av teorien skal jeg undersøke hva livsmestring innebærer, både ved å se hva læreplanen sier om det, og ved å undersøke noen teoretiske perspektiver på utvikling av livsmestring, før jeg i siste delen skal se på hvordan livsmestring kommer fram i skjønnlitteratur, og spesielt fantasy litteratur.

Neste kapittel i oppgaven, Kapittel 4, er analysen av de to *Bergtatt*-bøkene. I denne delen vil jeg nærlese dem med basis i forskningsspørsmålene jeg har gjort rede for. Deretter har oppgaven en didaktisk del, Kapittel 5, der jeg tar for meg hva bøkene kan brukes til i skolen, både når det gjelder målsettinger og hvordan elever kan arbeide med dem. Til slutt kommer konklusjonen der resultatene blir lagt fram.

## 1.1 Hvorfor skrive om dette? Bakgrunn

Livsmestring er i dag et viktig tema i skolens læreplan, og det behandles i overordnet del, i tillegg til at flere av kompetansemålene i ulike fag baserer seg på temaet. Livsmestring bygger også på mange av de grunnleggende verdiene elevene skal erfare gjennom grunnskolen, og som lærerne skal basere store deler av undervisningen på. Disse er blant annet menneskeverd, identitet og kulturelt mangfold, kritisk tenkning og etisk bevissthet og skaperglede, engasjement og utforskertrang (Kunnskapsdepartementet, 2017).

I dag har vi fem grunnleggende ferdigheter i skolen som elevene skal dyktiggjøre seg i. Dette er lesing, skriving, regning, muntlige ferdigheter og digitale ferdigheter. Av de fem grunnleggende ferdighetene fokuserer jeg her mest på lesing i sammenheng med fantasy. Fantasysjangeren nevnes ikke blant kompetansemålene i LK20 som noe elevene skal gjennomføre, men hører til skjønnlitteraturen som er nevnt blant kompetansemålene etter 7. trinn. Skjønnlitterære tekster skal arbeides med gjennom alle årene i grunnskolen, sammen



med andre sjangere som elevene blir introdusert for i norskfaget (Kunnskapsdepartementet, 2019).

Tekstene som skal leses ifølge kjerneelementene i LK20, skal få elevene til å bli «engasjerte, undre seg, lære og få innsikt i andre menneskers tanker og livsbetingelser» (Kunnskapsdepartementet, 2017). Dette er egenskaper og verdier som fantasy kan være med å påvirke hos elever, noe jeg kommer tilbake til i teoridelen. Fantasy er en sjanger som har vokst stort i popularitet fra 1970-tallet til i dag (Slettan, 2018, s. 9). Dette er en årsak til at jeg har valgt å sette meg inn i dette emnet, og knytte det opp mot et dagsaktuelt tema som livsmestring, ettersom fantasy leses mye av elever i grunnskolen, og det gir mening å se på denne litteraturen i forhold til et overordnet tverrfaglig tema.

Noe av det mest interessante med stoffet jeg har valgt, er fantasylitteraturens muligheter til å virke utviklende på leserens fantasi. Fantasy kan påvirke det kognitive ved at det stimulerer forestillingsevnen hos leseren, spesielt leseren i grunnskolen. Grunnskoleelever er unge, og deres dannelse er i stadig utvikling. Barnebøker er en kilde for å hente nye kunnskaper, ferdigheter og verdier (Bache-Wiig et al., 2012, s. 194).

En annen årsak til valget mitt av problemstilling er rettet inn mot min egen interesse for fantasy. Det er en sjanger jeg selv vokste opp med, og den har vært med å forme meg til den jeg er i dag. Derfor er det interessant å se hva slags verdier som formidles i de valgte tekstene. Det er også interessant å se hvordan disse to romanene kan brukes som et verktøy for å bidra til elevers utvikling av livsmestringsferdigheter. Eksempler som elevene kan møte i slike tekster er spørsmål om evnen til empati, valg som må tas under utfordringer og prøvelser, og det å mestre motstand.

*Bergtatt*-bøkene kommer inn på mye av det jeg ønsker å undersøke innenfor fantasy. Fantasy dreier seg ofte om utfordringer og valg, og viser gjerne en utvikling av hovedpersonen når det gjelder å mestre noe i livet. Nettopp dette ser jeg i *Bergtatt*.

## 1.2 Metode

Metoden jeg bruker i oppgaven er skjønnlitterær analyse. Det som kjennetegner denne metoden er at jeg tar utgangspunkt i et litterært verk som en helhet, og deler det opp for å

studere det mer detaljert (Kallestad et al., 2020 s. 47 – 48). Metoden kan også kalles nærlesing, der det jakes på enkeltelementer som sammen skaper en tekst, som en samhandling (Kallestad et al., 2020, s. 48). Ved bruk av denne metoden kommer teorien til å spille en viktig rolle gjennom å legge grunnlaget for hva jeg skal se etter i analysen. Enkeltelementene jeg vil lete etter i teksten vil være rettet inn mot temaene livsmestring og fantasy.

For å undersøke livsmestring i *Bergtatt-bøkene*, har jeg valgt en tekstekstern tilnærming til analysen, noe som vil si at jeg ser på en sammenheng mellom den litterære teksten og et fenomen i samfunnet (Kallestad et al., 2020 s. 45). Når jeg analyserer, vil jeg fokusere på noen ulike kjennetegn fra fantasy, og undersøke hvordan verdier og ferdigheter som har med livsmestring å gjøre, vises og utvikles i løpet av fortellingen.

Nærlesingen av bøkene samler seg altså særlig om situasjoner som har med livsmestring å gjøre og om den funksjonen fantastiske elementer kan ha. Her vil sammenhengen med teoridelen også spille en viktig rolle. Den vil gi meg grunnlag for sammenlikning med allerede eksisterende materiale. Nærlesingen hjelper meg til å se mer detaljert på det jeg ønsker å finne ut av, og jeg får konkret materiale til tolkninger av de ulike hendelsene som helten i bøkene møter. Nærlesingen vil hjelpe når jeg skal finne ulike verdier i teksten som er knyttet opp mot livsmestring. I dag ser vi på nærlesing som hvordan en skaper sammenhenger mellom tekst, samfunn og kultur (Kallestad et al., 2020, s. 48). Ved å se etter livsmestringsferdigheter i teksten gjør jeg nettopp dette, ettersom dette er ferdigheter som trengs for å lykkes i samfunnet.

I en skjønnlitterær analyse legges det mye vekt på tekstens potensial, og tolkningene som leseren kommer med. Underveis i teksten oppstår hypoteser i jakten på en helhetlig forståelse (Andersen et al., 2012, s. 14). Hypotesene vil endres, ettersom det hele tiden dukker opp nye hendelser som kan motsi det man har lest. Ofte er tekster såpass komplekse at leseren sitter igjen med flere spørsmål enn svar (Andersen et al., 2012, s. 14).

Om vi ser på hermeneutikken, og mer spesifikt på den hermeneutiske sirkelen, dreier den seg om sammenhengen mellom teksten som helhet og de mindre delene av den. Denne sirkelen viser at for å forstå helheten, så må man forstå de små delene i en tekst. Men for å forstå de små delene, må man også forstå helheten ved å allerede sitte på litt kunnskap om emnet fra før av (Andersen et al., 2012, s. 15). Når jeg skal bruke dette i min analyse, kan den

hermeneutiske sirkelen anvendes på et ontologisk nivå. Dette bidrar til at erfaringene leseren allerede sitter med blir utfordret av nye erfaringer fra teksten. Tolkninger dannes dermed hos leseren, der noe av det som leses godkjennes og tas inn, mens noe forkastes. Nye erfaringer opprettes dermed hos leseren. Med andre ord kan man si «vi mennesker forstår oss selv ved å forstå noe annet» (Andersen et al., s. 17). Leseren kan dermed bruke det som er blitt erfart i teksten til mestringen av eget liv (Andersen et al., 2012, s. 17).

## 2 Presentasjon, sammendrag og mottakelse av materiale

Materialet jeg har valgt er som sagt de to romanene som er kommet i serien *Bergtatt*, *Portvokteren* (2014) og *Trollblod* (2018). Førsteutkastet til *Portvokteren* var i 2011 blant stipendvinnerne i en manuskonkurranse innen kategorien barn- og ungdomslitteratur hos Schibsted Forlag og ble gjennomgående godt mottatt da den kom ut.

Bokserien er det forsket lite på. Jeg har funnet to tidligere masteroppgaver der romanene blir nevnt som eksempler. Den første heter «Nyere norsk fantasy for barn og unge, en analyse av Lars Mæhles *Landet under isen* (2009)» av Ragnhild Louise Næsje (2016). Næsje bruker *Portvokteren* for å vise til eksempler i sammenheng med folketro. Det å bli bergtatt, eller å bli byttet ut med trollunger var mer troverdig tidligere, ettersom eventyr for mange ikke var fortellinger som var diktet opp (Næsje, 2016, s. 37).

Den andre masteroppgaven er skrevet av Vilde Haga Sollund (2016) og har tittelen «Etablering av en sjanger». I denne masteroppgaven er *Bergtatt* også tatt med som et eksempel på grunn av formidlingen av norsk folketro og kulturarv (Sollund, 2016, s. 5).

### 2.1 Portvokteren

I bokserien *Bergtatt* møter vi Einar som er en gutt som foretrekker å være alene. Han blir utsatt for mobbing av tre eldre gutter på skolen – Arne og gjengen, og han er vant til å bli ledd av når han skal fremføre noe for medelevene. Einar bor sammen med sin far og broren Gard. Hans mor forsvant på mystisk vis noen år tidligere, og siden da har Gard vært syk. Einar er 13 år gammel og samler på steiner, ettersom faren er geolog. Han er ikke interessert i trening, og

skulker som regel gymtimene. Einar er ofte alene hjemme med sin bror på grunn av farens merkelige arbeidstider. Han har derfor opparbeidet seg ferdigheter som trengs for å beherske ansvaret han må ta i hjemmet. Disse ferdighetene får han bruk for når reisen hans begynner. I første bok, *Portvokteren*, møter vi Einar i primærverdenen, et vanlig miljø som leseren kan kjenne igjen.

På skolen møter Einar ei jente med navnet Tuva. De blir kjent gjennom et møte der hun redder Einar fra de tre mobberne ved å trekke ham inn i en busk der han kan gjemme seg. Tuva er litt eldre enn Einar. Hun er kledd i mørke klær, og hun røyker. Einar på sin side har briller, militærbukse, «drillostøvler» og blå boblejakke. Tuva er mer avslappet enn Einar, i tillegg til at hun er tøffere, og mer selvsikker. På vei hjem fra skolen ser Tuva og Einar at gamle Aslaugs hus er omringet av politisperringer. Aslaug er nemlig død, kanskje drept av rovdyr. Senere viser det seg at hun er blitt drept av overnaturlige og overmektige vesener.

Einar og Tuva undersøker Aslaugs hus, og finner en mystisk bok med runeskrift i. Einar klarer å oversette litt, ettersom han kan litt om det fra før, men forstår ikke så mye av det. Han hadde tidligere fått beskjed om å passe på et gammelt smykke han fikk av Aslaug med samme runeskrift på. Smykket viser seg senere å være en viktig nøkkel. Einar og Tuva drar senere tilbake til huset, der de finner en portal av steiner som fører dem inn i ei grotte. Inne i grotten viser det seg å være en underjordisk verden kalt Ginnungagap. Her møter Einar dvergene Ivalde og Fjaler, mens Tuva blir tatt til fange av troll. Dvergene tar med seg Einar til hjemstedet sitt Svartalfheim, der de tar ham til fange.

Etter det som har virket som flere timer i fangehullet blir Einar tatt med til kongen for å motta dommen sin. Han får beskjed om at han er blitt bergtatt, og at han aldri vil komme seg ut av fjellet. Men når de roter rundt i sekken hans finner de ut at Einar er i besittelse av Skjebnens bok, og da endrer alt seg. Skjebneboken er nøkkelen som kan oppfylle profetien om Ragnarok.

Dvergene frykter at Tuva kan bli brukt av trollene til å finne nøkkelsteinen som åpnet Jutulporten. Derfor drar Einar, gnomen Mjoll og de to dvergene Ivalde og Fjaler til Trollreiret for å finne henne. Reisen til trollreiret består av utfordringer som smale fjellstier, menneskespisende slim og troll som blir kalt rimtusser. I Trollreiret finner de Tuva, men hun er syk.

Når de kommer tilbake til Svartalfheim dukker plutselig faren til Einar opp, og endelig får Einar vite hvorfor faren tidligere oppførte seg så merkelig. Faren har visst om den skjulte verdenen og har stått i kontakt med dvergene. Einar får deretter vite at han er den neste portvokteren, og at profetien om Ragnarok er i ferd med å bli virkelighet. Einar og faren drar deretter ut på oppdrag sammen med dvergene for å stenge Jutulporten, for å hindre ildfyrstens tilbakekomst, men kommer for sent. De slåss mot ulike troll før de klarer å stenge porten, men det er etter at trollene har kommet gjennom med byttingene. Byttinger er trollunger forkledd som menneskebarn, og disse trollbarna er byttet ut med menneskebarna. I andre bok blir det klart at en av byttingene er Einars bror, Gard som viser seg å være en ildjotne.

## 2.2 Trollblod

I den andre boken, *Trollblod*, fortsetter historien der den slapp i *Portvokteren*. Tuva er fremdeles syk, og dvergene i Svartalfheim kan ikke lenger hjelpe henne. Samtidig som dette skjer finner de også ut at Gard er ildfyrsten, og derfor sentral i profetien som er kjent som Ragnarok. De har fått vite at ildjotnen ble byttet ut med den virkelige Gard da moren forsvant. Dermed setter Einar og faren ut på en ny reise mot Lysalfheim der lysalvene bor, i håp om å redde Tuva, og kanskje finne svar på moren og Gards forsvinning.

Når reisen starter, møter de på flere utfordringer som jordskjelv laget av en orm kalt Nidhogg i tillegg til at de møter småtroll kalt tusseladder, ledet av kong Møkk. Når det ser som mørkest ut, kommer lysalvene dem til unnsetning og tar dem med til Lysalfheim. Her blir de skilt fra Tuva som endelig skal få hjelp, mens Einar og faren må besvare spørsmål fra lysalvene. Lysalvene stoler ikke på Einar, men det endrer seg når han beviser at han er portvokteren. Videre får Einar et nytt oppdrag av lysalvene som han og gnomen Mjoll må fullføre. Oppdraget går ut på å finne Trollspeilet som kan gi svar på ulike profetier som er blitt oppfylt, eller som er i ferd med å bli oppfylt.

Utfordringene de støter på under denne reisen er igjen tusseladdene som er hevnlystne, og i tillegg et stort bergtroll. I det de kommer til Trollspeilet, som også kalles Mimes brønn, utfordres Einar til å forsyne trollet Mime med ny kunnskap, for å få se i brønnen hans. Dette klarer han, og det han får se er familiens forsvinning, håpet om at de er i live, men fanget av troll, og at vinteren er på vei. Han får også se sjøsetting av skipet Naglfar som skal frakte

trollene for å oppfylle profetien Ragnarok. Når han vender tilbake til virkeligheten, har tusseladdene ankommet Mimes hule, så han flykter og havner alene, skilt fra Mjoll. I flukten mister han brillene, men det gjør ikke noe. Synet har blitt styrket etter at han drakk fra Mimes brønn, og nå har han trolløyne. Han blir også i bedre form enn han noen gang har vært før. Andre sanser blir også styrket og mer tilpasset miljøet, noe som bekymret Einar.

Tusseladdene finner igjen Einar, men han overtaler kong Møkk til samarbeid, til tross for at han vet at et bakholdsangrep vil komme. Bakholdsangrepet kommer, men Einar løser det ved hjelp av et våpen fra lysalvene. I det reisen fortsetter dukker en ny knipe opp, et nytt troll. Einar blir nå tatt til fange i Utgard, som er der trollene samler seg, men blir reddet av Mjoll og flykter innover i hulen. Han får til slutt oppdraget med å stoppe sjøsettingen av Naglfar før Mjoll reiser bort fra ham. Nå er alt opp til Einar.

## 2.3 Mottakelse

Martin Fyrileiv deltok i et intervju hos *Bok365* om sin første bok *Portvokteren* i 2014, året boken ble utgitt. I intervjuet snakker de om bakgrunnen for bruken av norrøn mytologi. Her sier han selv at han ville prøve å skrive noe nytt ved hjelp av sine faglige kunnskaper innen arkeologi, og sin interesse for historiefortelling. Når det kommer til de mulige lesegruppene for boka, tror han selv at det først og fremst blir gutter, men han håper også jenter vil lese den. Han argumenterer med at både jenter og gutter liker spenning, og at det derfor er viktig å holde en spenningskurve gjennom hele boka. En viktig tematikk i boka dreier seg om mobbing, ettersom Einar blir mobbet både på skolen og inni fjellet. Fyrileiv er også godt kjent med mobbing gjennom yrket sitt som lærer (Spanthaus, 2014, 31. januar).

Ifølge barnebokkritikk.no passer *Portvokteren* godt for lesere som akkurat har begynt med fantasy, og gjerne de som er i 10 – 13årsalderen. Katrine Kirkeby Arnold som har anmeldt boken på barnebokkritikk.no sier at det nok vil være en gripende bok om det er den første fantasy boken man leser. *Portvokteren* kan trollbinde nye lesere. Hun trekker imidlertid inn fantasybøker som *Hobbiten*, *Tidshjulet* og *Eragon*, og skriver at om man har lest disse bøkene, kan *Portvokteren* virke litt enkel og motivene oppbrukt. Hun skriver også at når tempoet øker, så synker engasjementet. Samtalene kjennes følelseløse, og hun kjenner ikke på desperasjonen heltene kjenner på (Arnold, 2014).

Også Victoria Spanthaus (2014, 17. februar) sier seg enig i at *Portvokteren* er en spennende og enkel bok for lesere som skal begynne å lese fantasy. Spanthaus anmelder boken på siden *Bok365*. Fortellingen er engasjerende for leseren, som gjennom kapitlene har god kontroll på hva som skal skje. Utover i boka faller spenningsnivået litt. Når det kommer til oppfølgeren *Trollblod* har jeg ikke funnet noen anmeldelser.

## 3 Teori: Fantasy og livsmestring

Teorikapitlet skal jeg som nevnt dele opp i to underkapitler, som videre deles opp i mindre deler. Hva som ligger i begrepet fantasy tas opp i det første underkapitlet. Her står noen ulike teoretikers teorier og definisjoner knyttet til fantasy-begrepet for tur. Deretter går jeg gjennom noen ulike sjangre innenfor fantasy, før jeg spisser meg inn på kjennetegn i portal- og oppdragsfantasy, som er sjangeren i *Bergtatt*.

Hva livsmestring er, og hvordan det kommer fram i skolen i dag, er tema i neste underkapittel, der læreplanen og teoretiske perspektiver er sentrale. Til slutt ser jeg på hvordan livsmestring kommer fram i skjønnlitteratur, spesielt fantasy, i tillegg til hva som ofte kommer fram av kjennetegn i utviklingen hos hovedkarakteren i fortellingen.

### 3.1 Fantasy

Fantasy har vært en del av litteraturen i alle epoker, men satte fra 1700-tallet fart som en sjanger da de første gotiske fortellingene kom. Sjangeren stammer fra eventyr og myter, men skiller seg fra dem på grunn av umuligheten i de skumle eller fascinerende fantastiske elementene. Folkeeventyr og myter inneholder fantastiske elementer som i sin tid ble forstått som en del av den virkelige verdenen (Slettan, 2018, s. 9 – 10). Men hva ligger i begrepet fantasy?

Hva som ligger i *fantasy*-begrepet er stort og åpent, og en rekke engelske begreper innenfor denne kategorien litteratur har ikke en klar og dekkende oversettelse til norsk. Det er i alle fall sikkert at ulike teoretikere fester seg ved forskjellige aspekter av emnet. Anna Karlskov Skyggebjerg tar for seg fire fantasy-teoretikere i artikkelen «Den fantastiske fortelling i

børne-litteraturteoretisk belysning» (Skyggebjerg, 2001, s. 15 – 16). Definisjonene som omtales i denne artikkelen er alle relevante når det kommer til hvordan mine valgte romaner kan kategoriseres som fantasy.

### 3.1.1 Noen sentrale teoretikere

Den første teoretikeren er Tzvetan Todorov. Han kaller det en fantastisk fortelling så lenge det er nøling og tvil med hensyn til om fenomener i fortellingen er overnaturlige eller ikke (Skyggebjerg, 2001, s. 18). Om de fantastiske hendelsene som helten i fortellingen opplever, blir oppfattet som en naturlig del av hverdagen, er det ikke en fantastisk fortelling. Men om hendelsene skaper usikkerhet og fører til undring på om det fantastiske er virkelig, eller om det finnes en naturlig forklaring, regnes det som fantasy (Todorov, 1989, s. 42). Todorovs teorier retter seg særlig mot den mystiske og uhyggelige delen av fantasy (1989, s. 42).

Rosemary Jacksons teorier inspireres av Todorovs teorier. Hun er i tillegg opptatt av psykoanalysen, og tanken om at det som mennesket fortrenger, kommer fram i litteraturen. Jackson bruker fantasy som et motbilde til det realistiske, når det gjelder fremstillingen av det fortrenge og uhyggelige. Til felles med Todorov setter Jackson skillet mellom det fantastiske og det som potensielt er fantastisk, men har en realistisk forklaring. Til forskjell fra Todorov strekker Jacksons definisjon av fantasy seg over til områder vi kjenner mer igjen i eventyr (Jackson, 1980, s. 34). Men selv i disse områdene er tvilen og usikkerheten på om hendelsene er virkelige sentrale for at det skal inngå i fantasy. For Jackson bygger fantasystrukturen på antinomi, altså kontraster som bringer fram det fortrenge hos leseren. Skillet mellom fantasy og virkelighet er med på å skape spenning (Skyggebjerg, 2001, s. 25 – 27).

Den neste teoretikeren er svenske Göte Klingberg. Hans teori med hensyn til hva *fantasy*-begrepet innebærer, er særlig knyttet til slik litteratur der vi finner to parallelle verdener der handlingen foregår. Sekundærverdenen skiller seg fra det kjente miljøet i primærverdenen, og det fantastiske gir noen særlige muligheter. Klingberg arbeider for det meste med barnelitteratur, og hvordan det fantastiske kan påvirke barneleseren (Skyggebjerg, 2001, s. 22). Klingbergs teorier kommer jeg til å se nærmere på når jeg kommer inn på temaet livsmestring i teorikapittelet.



Maria Nikolajevas teori om fantasy bygger også på undring og tvil. Hun ser på hvordan de fantastiske elementene brukes, og hvordan personene i fortellingene påvirkes av dem (Skyggebjerg, 2001, s. 29 – 30). Når det kommer til eventyr og science fiction, skiller hun dette fra fantasyfortellinger, på grunn av det fantastiske rolle. I eventyr er det fantastiske ubegrenset, og utfordrer ikke undringen hos hverken leser eller personer i teksten, mens i science fiction styres det fantastiske av umulig teknologi som er innforstått (Nikolajeva, 1988, s. 12 – 13).

Nikolajeva har kommet opp med begrepet fantasem, som betyr viktige elementer som gjør en tekst til en fantasytekst. Fantasy inneholder fantasemer, spesielt den sekundære verdenen er et sentralt eksempel som skal være med. Dette fantasemet deler Nikolajeva opp i tre konstruksjoner. Den første er lukket konstruksjon, som vil si at handlingen foregår i én, lukket sekundærverden. Den andre er åpen konstruksjon, som går ut på at handlingen foregår både i en primærverden og en sekundærverden. Den tredje er underforstått konstruksjon, som går ut på at noe magisk fra en underforstått sekundærverden forstyrrer en normal verden (Nikolajeva, 1988, s. 23 – 24).

I senere tid har litteraturteoretikeren Farah Mendlesohn blitt med i diskusjonen rundt hva fantasy er. Mendlesohn deler fantasy litteraturen inn i fire sjangere. Hun forklarer hva som er spesielt med hver av dem, og hva som skiller dem fra hverandre. Hvordan det fantastiske kommer inn i teksten, eller hvordan det oppdages, er et eksempel på hva som skiller sjangrene fra hverandre. Også forholdet til leseren, hva slags rolle de ulike sjangrene gir leseren, er viktig for Mendlesohn. De fire sjangrene hun tar for seg er «portal-quest fantasy», «immersive fantasy», «intrusive fantasy» og «liminal fantasy» (James et al, 2012, s. 2).

Det som de utvalgte teoretikerne, og andre teoretikere i fantasyfeltet, er enige om, er at fantasy handler om konstruksjonen av det umulige, men de er heller uenige når det kommer til hvilke tekster som kategoriseres som fantasy (James et al., 2012, s. 1).

### 3.1.2 Fantasy: Fire sjangre

Noe fantastiske fortellinger har felles er at de ofte starter i et kjent og normalt miljø. I dette miljøet bryter noe mystisk eller overnaturlig inn. Dette kan skje i en «lukket» sekundærverden, som hos Tolkien. Eller det underlige og overnaturlige kan dukke opp i en

primærverden, som dermed kommer i kontakt med en annen verden. Uansett hvilken retning det mystiske i fantastiske fortellinger tar, byr det på et utvalg av følelser for leseren. Ofte kan man kjenne på ubehag, angst, hat, eller gru på grunn av hva hovedkarakteren opplever. Men til tross for det ubehagelige, bidrar fantastiske fortellinger til fascinasjon og engasjement (Svensen, 2003, s. 38).

Hvordan det fantastiske dukker opp skal jeg se på i lys av Farah Mendlesohns inndeling av fantasysjangrene. Hun har forlatt jakten på én samlet definisjon av fantasybegrepet, men argumenterer for at det finnes fire sjangre som det kan deles inn i (James et al., 2012, s. 2). De fire sjangrene sikter som sagt til hvordan det fantastiske kommer inn i fortellingen (James et al., 2012, s. 2).

I *immersive fantasy* er allerede hovedpersonen en del av den magiske verdenen. Her er det fantastiske forstått som en del av hverdagen (James et al., 2012, s. 2). I denne sjangeren er det fantastiske like synlig for leseren, som det er for karakterene i fortellingen (Wolfe, 2012, s. 19). Sjangeren skiller seg fra de andre ved at hovedpersonen ikke tviler på om det som skjer er noe realistisk eller fantastisk (Mendlesohn, 2008, s. 61).

*Intrusive fantasy* kjennetegnes ved at det fantastiske bryter inn i en normalverden (James et al., 2012, s. 2). Sjangeren kan minne om *liminal fantasy* ved at det er undring rundt hva som er virkelig. Forskjellen er at sannheten som regel blir synliggjort for helten i *intrusive fantasy* (Mendlesohn, 2012, s. 115 – 116). Sjangeren er vanlig i gotisk litteratur ved at spenningen bygger seg opp før det mystiske kommer til syne. Som regel kan det ligge en realistisk årsak bak hendelsene, men det er noe som gjør situasjonen mer underlig enn vanlig (Mendlesohn, 2012, s. 117 – 118). *Bergtatt*-bøkene kan i starten minne litt om denne sjangeren, men utvikler seg mer i retning portal-quest fantasy, der det blir tydelig at det finnes en sekundærverden.

I *liminal fantasy* er det minimalt med fantastiske elementer. I denne sjangeren er det ikke alltid at det fantastiske kan bekreftes som en del av fortellingen (James et al., 2012, s. 2). Her kan Todorovs teorier trekkes inn for å forklare hvorfor denne sjangeren går inn under fantasy. Undringen rundt hva som ligger bak det mystiske, gjør at Todorov ser på fortellingen som fantasy (Mendlesohn, 2008, s. 182).

Den fjerde sjangeren er portal-quest fantasy, eller portal- og oppdragsfantasy, som vi ser nærmere på i neste underkapittel.

### 3.1.3 Portal- og oppdragsfantasy

For å forstå hva portal- og oppdragsfantasy innebærer, skal vi se nærmere på definisjonen til Farah Mendlesohn som jeg nevnte ovenfor. Portal- og oppdragsfantasy går ut på at helten i fortellingen entrer en ny verden gjennom en portal. Det er i sekundærverdenen at det meste av handlingen foregår (James et al., 2012, s. 2). Vanligvis vil det fantastiske i denne fantasy-sjangeren holde seg til den sekundære verdenen, og kun helten eller heltene kan krysse gjennom portalen. Om det fantastiske begynner å krysse portalen, går sjangeren over mot inntrengerfantasy, men skiller seg fra denne sjangeren grunnet fortellingens struktur og fortellermåte (Mendlesohn, 2008, s. 2). Portal-fantasy foregår sjeldent uten at det er et tilhørende oppdrag som helten må fullføre. Dette gjør det til portal- og oppdragsfantasy (Mendlesohn, 2008, s. xix).

Elementene jeg skal se nærmere på nå som er sentrale i denne sjangeren, og som derfor blir viktige i analysen av *Bergtatt*, er reisen og oppdraget, helten og mysteriestrukturen, portaler og sekundære verdener, og til slutt fantastiske vesener og folketradisjon.

#### *Reisen og oppdraget*

W. A. Senior (2012, s. 190) går i boken *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* gjennom viktige elementer som er felles for oppdragene i *questfantasy*. *Questfantasy* eller oppdragsfantasy bygger på en struktur der helten i fortellingen må ut på et overaskende oppdrag som han eller hun ikke er forberedt på. Denne personen kommer ofte fra et rolig og stabilt miljø der de største problemene er hverdagslige utfordringer som for eksempel ensomhet, mobbing på skolen eller mas fra for eksempel foreldre, lærere og naboer. Helten aner fred og ingen fare. Plutselig dukker det opp noe ukjent og forstyrrer denne freden, og helten blir overtalt til å dra ut på et oppdrag som er langt utenfor komfortsonen.

Helten er ikke den man forbinder med en typisk helt, og kan gjerne kalles en antihelt. Oppdraget starter gjerne med mindre og overkommelige utfordringer i starten, men blir gradvis mer utfordrende, både fysisk og psykisk. Fysisk blir motstanderne han må overkomme sterkere og tøffere, mens psykisk blir valgene han må ta vanskeligere. Valgene

helten må ta påvirker som regel ikke bare han selv. Utfallet av valgene hans har ofte mulighet til å påvirke både primær- og sekundærverdenen på en skala større enn seg selv (Senior, 2012, s. 190).

Ofte i oppdragsfantasy har helten med seg hjelp på reisen. Denne gruppen består ofte av venner som ønsker å hjelpe, eller av en gruppe bestående av litt tøffere og sterkere personligheter. I tillegg er en eldre og vis beskytter vanlig at helten har med seg på oppdraget. Ved siden av denne gruppen som er med på oppdraget kommer han i besittelse av en magisk gjenstand som kan bli til stor hjelp i løpet av reisen. Hvordan helten får tak i denne gjenstanden varierer. Ofte er det den vise beskytteren som overrekker gjenstanden, eller så finner han den tilfeldigvis når han trenger det som mest (Senior, 2012, s. 190).

Mot slutten ender som regel helten opp i en kamp mot den onde lederen eller hans undersåtter, der helten må gjennomføre en siste prøvelse før oppdraget er over. Det hender også at den onde lederen ikke har fått tilbake sin fulle styrke eller naturlige form, og at heltens seier i denne omgangen bare forsinker den onde planen. Som regel kommer det onde tilbake om det fremdeles bærer preg av nøling i seieren. Vanlige motiver for den onde lederen er ofte at han ønsker hevn, verdensherredømme eller at han er maktsyk (Senior, 2012, s. 190). Disse motivene kommer fram i *Bergtatt*-bøkene som negative verdier hos både de gode og de onde.

Handlingsforløpet i portal- og oppdragsfantasy foregår som regel kronologisk og utfordringer og spørsmål som løses skaper gjerne stigende spenning. Gjennom heltens oppdrag følger leseren ved hans side. Leseren sitter på den samme informasjonen som helten, ved at han ser gjennom heltens synsvinkel. Alt helten ser eller tenker, opplever leseren på samme måte, og blir som en følgesvenn eller tilskuer for helten (Mendlesohn, 2008, s. xix).

Miljøet som handlingen foregår i, er fylt av farer og utfordringer. Mørke skoger og grotter, bratte fjell og store elver er bare noen eksempler på utfordrende miljø. Ofte kan det utfordrende naturlandskapet virke som en egen karakter ved at det har fått menneskelige egenskaper (Senior, 2012, s. 190). I tillegg til at naturen har menneskelige evner, er disse miljøene ofte fylt opp med mystiske vesener som holder til i disse skogene og grottene. Ofte er miljøet og de mystiske skapningene helten møter i sekundærverdenen inspirert av mytologi og eventyr (Slettan, 2018, s. 13).

## *Helten og mysteriestrukturen*

Portal- og oppdragsfantasy bærer preg av mysterier som må løses underveis på reisen. Hva denne sjangeren gjør med helten, og hvordan mysteriestrukturen påvirker sjangeren, er derfor interessant å se på. Noe som er vanlig i fantasy for barn og unge, er at helten er i en alder der leseren kan kjenne seg igjen i tankene og adferden. Dette er felles for fantasy og krim for unge lesere. Helten beveger seg gjennom et oppdrag eller et mysterium for å oppklare sannheten i kampen mot det onde eller de kriminelle. Helten i barnekrim fremstilles derimot helt motsatt av helten i fantasy. Detektiven har ofte de egenskapene og ferdighetene som skal til for å lykkes, mens helten i fantasy ofte er redd og sårbar i starten av teksten, men senere utvikler seg mot målet (Slettan, 2022, s. 132).

Mysteriestrukturen og den gjenkjennelige helten som går igjen i denne typen heroisk fortelling er viktig for den unge leseren. Samme type fortellinger kan leses om og om igjen. Ettersom strukturen er lik, kjenner leseren seg igjen i grunntrekkene, mens selve plottet er nytt. En ung helt kjemper seg gjennom nye utfordringer, på samme måte som tidligere, og ender opp med å overvinne overmakten som ofte er en voksen person. Det gjenkjennelige plottet i en heroisk fortelling er attraktivt for barn som ønsker å kjenne på mestringen og føle seg som helten eller heltinnen (Appleyard, 1990, s. 60 – 62).

I slike fortellinger er det lagt mye vekt på hvordan spenningen skal opprettholdes, og hva som skal til for å klare å holde den oppe. Ettersom det er barn som er den impliserte leseren for denne typen bøker, er det viktig å skildre omgivelser gjennom tanker og skape tydelige bilder som kan fungere som hint for å komme videre i teksten. Sammenhengen mellom spor må være tydelige, og enkle å bygge videre på. Noen av de viktigste faktorene for å holde spenningen oppe er *fare* og *konflikt*. Åsfrid Svensen (2001, s. 113) trekker fram disse to faktorene som avgjørende for å skape spenning. Starter fortellingen med fare fra første stund, vil den unge leseren gjerne fortsette å lese boka (Slettan, 2022, s. 136 – 137).

## *Portaler og sekundære verdener*

Skapelsen av sekundære verdener er det viktigste bidraget som er hentet fra den angelsaksiske fantastisktradisjonen (Slettan, 2018, s. 13). Angelsaksisk fantastisktradisjon er en av de tradisjonene innen litteratur som har vært med å forme den fantastiske litteraturen. Den andre

tradisjonen er en kontinental tradisjon med opphav i tysk litteratur. I denne tradisjonen dukker ofte det fantastiske opp i primærverdenen (Skyggebjerg, 2001, s. 16).

For å se nærmere på portalen skal jeg gå innom definisjonen til Clute: «They litter the world of the fantastic, marking the transition between this world and another; from our time to another time; from youth to adulthood» (siteret i Mendlesohn, 2008, s. 1). Her defineres portalen som et skille mellom det fantastiske og det realistiske, fra en tid til en annen og fra barndom til voksenliv. Ved hjelp av portalen blir overgangen til det fantastiske enklere å akseptere. Et eksempel som viser alle disse tre skillene, er *Løven, heksa og klesskapet*, som er den første boken i serien om *Narnia*, og er skrevet av C.S. Lewis (1950, siteret i Mendlesohn, 2008, s. 1 - 2). I denne fortellingen drar hovedkarakterene fra et stabilt og realistisk miljø og over til en magisk verden. I denne sekundære verdenen blir de sentrale i kampen mellom det gode og det onde, og må opptre mer voksent for å unngå grusomme konsekvenser. Tidsepoken de havner i er også en annen enn den de er vant til, og kan minne om middelalderen. Noe vanlig i denne sjangeren, som også skjer i denne fortellingen er at når de kommer tilbake til primærverdenen, har tiden omtrent stått stille, mens i sekundærverdenen har handlingen foregått over en lengre periode (Senior, 2012, s. 192).

### *Troll og fantastiske vesener i folketradisjon*

I *Bergtatt* møter vi flere fantastiske skapninger som er med å prege fortellingen på ulike måter. Derfor kommer det litt informasjon om noen av de ulike skapningene heltene kommer i konfrontasjon med i *Bergtatt*. Disse fantastiske skapningene har gjennom norrøn mytologi eksistert sammen med menneskene siden det store intet etter kampen mellom gudene og jotnene (Sivertsen, 2000, s. 9 – 12).

Til å begynne med har vi trollene. Trollene er kanskje det første man tenker på når det er snakk om fantastiske skapninger i nordisk folketradisjon. Trollene kan beskrives på mange måter, ettersom det finnes flere ulike typer, men for folk flest fremstår de som store, skremmende, mosegrodde, illeluktende og røffe i overflaten (Sivertsen, 2000, s. 15). I tidligere tradisjoner ble de kalt *jotner* og *gygrer*, og holdt til under bakken, mens i nyere tid forbindes de med skoger og grotter i eventyrene (Sivertsen, 2000, s. 17). De mest fryktede trollene i den norske folketradisjonen var *bergtrollene*. *Bergtroll* lokket mennesker med seg inn i berg, noe som ble kalt *bergtaking*. Å bli bergtatt var tidligere en forklaring på hvorfor

mennesker endret adferd, hadde merkelig oppførsel og fortalte om hallusinasjoner der de hadde sett tusser og troll (Sivertsen, 2000, s. 50).

Tussene kan beskrives som mennesker under bakken, og har et ganske likt levemønster som oss mennesker. De kan også kalles underjordiske eller huldrefolk. De er små troll med tradisjoner, som å gifte seg. De har familier og holder husdyr. Tussene er lumske, men lett irritable. Dette gjør dem hevnlystne og de gjennomfører hevnen på sin egen måte. Naturen ble i mange år sett på som tussenes rike, og de ble lett irriterte om menneskene forstyrret naturen. Troen på tussene har av denne grunn gjort at mennesker respekterer naturen ved å kun høste eller jakte for sin egen nytte. Tussene stammer også fra norrøn mytologi, som trollene og dvergene (Sivertsen, 2000, s. 72 – 73).

Dvergene stammer som sagt fra norrøn mytologi, og har bodd under jorden før menneskenes tid. De er kjent for sitt imponerende håndverk når det kommer til våpen, redskaper og materialer. Gudene var blant dem som tok fortjeneste av dette ved at flere av de mektigste våpnene ble lagd av dvergene. Tradisjonene rundt det som fra norrøn mytologi ble kalt svart-alver og lys-alver er forsvunnet i Norge (Sivertsen, 2000, s. 74 – 75). Årsaken til at jeg likevel tar dem med her, er at de har en viktig rolle i *Bergtatt*. Svart-alvene og dvergene omtales som samme kategori mytiske skapninger i bøkene, mens lys-alvene fremstilles som høye, overlegne og vakre skapninger.

Den siste fantastiske skapningen jeg vil nevne, er *bytingen*. Å bli utsatt for en *byting* var noe av det verste foreldre kunne oppleve. I norsk folketradisjon var en *byting* en skapning som ble byttet ut med foreldrenes eget barn. Foreldrene fikk ikke vite at det barnet de oppdro ikke var deres eget, men det kunne kjennes igjen ved at det skilte seg ut med for eksempel en skade, eller var tilbakestående eller andre årsaker. Begrepet *byting* ble misbrukt ved at det ble brukt som betegnelse på barn som var født med forskjellige skader. Årsaken til byting-fenomenet var at tussefolket visstnok var misunnelige på menneskene. Om noen først mente de var ofre for *bytinger*, kunne dette bidra til at flere barn ble mishandlet for å få tussene til å bytte tilbake barnet (Sivertsen, 2000, s. 201 – 203).

## 3.2 Livsmestring

I denne delen av oppgaven er det livsmestring som står i fokus. Her skal jeg gå gjennom hva livsmestring er, og hva som inngår i dette emnet. Jeg kommer også til å se på hvordan livsmestring kommer fram i læreplanen LK20. Videre går jeg gjennom hvordan dette har sammenheng med litteratur, og deretter fantasy for å få fram hva jeg ser etter i analysen.

### 3.2.1 Livsmestring i læreplanen

Under overordnet del i læreplanen LK20, kommer livsmestring fram som en del av det tverrfaglige temaet *folkehelse og livsmestring*. Det som vektlegges her er at elevene skal «få kompetanse som fremmer god psykisk og fysisk helse, og som gir muligheter til å ta ansvarlige livsvalg» (Kunnskapsdepartementet, 2017). Dette begrunnes ved at elever i grunnskolen er avhengige av å opparbeide seg et positivt selvbilde og en trygg identitet (Kunnskapsdepartementet, 2017). Videre står det:

Livsmestring dreier seg om å kunne forstå og å kunne påvirke faktorer som har betydning for mestring av eget liv. Temaet skal bidra til at elevene lærer å håndtere medgang og motgang, og personlige og praktiske utfordringer på en best mulig måte (Kunnskapsdepartementet, 2017).

Overordnet del nevner også noen aktuelle områder knyttet til dette emnet, og noen av dem er aktuelle for analysen min. De områdene det er snakk om, er «verdivalg og betydning av mening i livet, mellommenneskelige relasjoner, å kunne sette grenser og respektere andres, og å kunne håndtere tanker, følelser og relasjoner» (Kunnskapsdepartementet, 2017).

Slik fremstilles livsmestring i overordnet del, men hvordan kan elever arbeide med dette emnet på de ulike klassetrinnene? I norskfaget er det knyttet noen få kompetansemål til arbeidet med folkehelse og livsmestring. Etter 2. trinn skal elevene kunne «uttrykke tekstopplevelser gjennom lek, sang, tegning, skriving og andre kreative aktiviteter, i tillegg til å samtale om og beskrive hvordan ord vi bruker, kan påvirke andre» (Kunnskapsdepartementet, 2019). Etter 4. trinn skal elevene kunne «reflektere over hvordan språkbruken vår påvirker andre, og hvordan vi tilpasser og endrer språket i ulike situasjoner» (Kunnskapsdepartementet, 2019). Til slutt kan vi se på ferdighetene etter 7. trinn. Elevene



skal etter 7. trinn «reflektere etisk over hvordan eleven fremstiller seg selv og andre i digitale medier, i tillegg til å utforske og reflektere over sammenheng mellom språk og identitet» (Kunnskapsdepartementet, 2019). Felles for kompetansemålene er at elevene hele veien skal bidra til positiv samhandling med andre, i tillegg til å vise en positiv side av seg selv.

I introduksjonen nevnte jeg også noen verdigrunnlag som har sammenheng med livsmestring, og de skal jeg se litt på nå. Den første er menneskeverd, som betyr nulltoleranse overfor krenking, og at alle mennesker er like mye verdt. Elevene skal gjennom denne undervisningen opparbeide seg kunnskaper om menneskerettighetene. Verdier som likestilling og likeverd er aktuelle innen dette feltet i tillegg til hvordan man opptrer i forhold til andre mennesker: «Tilgivelse, nestekjærlighet og solidaritet er nødvendig for at mennesker skal vokse og utvikle seg» (Kunnskapsdepartementet, 2017). Det skal legges til rette for at man skal kunne «tenke, tro og ytre seg fritt» (Kunnskapsdepartementet, 2017).

Den neste er identitet og kulturelt mangfold. Her legges det opp til at elevene skal opparbeide seg en identitet for å kunne fungere og bidra i samfunnet og kulturen. Verdier og tradisjoner står igjen sentralt. Her er en målsetting å skaffe seg en felles ramme ved at elever får et felles grunnlag å bygge videre på (Kunnskapsdepartementet, 2017).

Under kritisk tenkning skal elevene opparbeide ferdigheter i å tenke kritisk og vitenskapelig. Å mestre disse ferdighetene kan bidra til at elevene tar bedre valg i fremtiden, ettersom de stiller seg kritisk og får myndighet til å ytre seg. Kritisk tenkning bidrar til nye og originale ytringer, som bidrar til nye ideer og muligheter. Ved at elevene blir mer selvstendige gjennom kritisk tenkning, styrkes det neste verdigrunnlaget, som er skaperglede, engasjement og utforskertrang. Økt selvstendighet gjennom evne til kritisk tenkning bidrar til at elever ønsker å skape noe selv. Læreplanen (LK20) legger stor vekt på dybdelæring, noe som gjør at eksperimentering, utforsking og spørsmål står sentralt i opplæringen. Elever som tar i bruk slike skapende læringsprosesser, opparbeider seg gjerne en tydelig selvstendig identitet (Kunnskapsdepartementet, 2017).

Som man kan se henger disse verdigrunnlagene sammen med hverandre. De fremmer verdier elevene skal opparbeide seg erfaringer med og tilegne seg. Ved å tilegne seg disse verdiene har de en fordel når det kommer til å ta aktivt del i eget liv, i tillegg til å være en del av hverandres liv på en positiv måte. I mine utvalgte romaner kommer jeg til å trekke inn flere eksempler der disse verdigrunnlagene kommer fram.

### 3.2.2 Hva er livsmestring? Teoretiske perspektiver på livsmestring

Ifølge Deci og Ryan (2017, sitert i Danielsen, 2021, s. 133) er indre motivasjon relevant for elevers livskvalitet, læring og psykiske helse. For å se mer på hvordan motivasjon kan påvirke individet, skal jeg se på noen teoretikers perspektiver som er sentrale i analysen min, og som Anne Grete Danielsen (2021) tar for seg i boka *Lærerens arbeid med livsmestring*. De teoretiske perspektivene er relevante fordi de bidrar til en forståelse av utviklingen til hovedpersonen i *Bergtatt*-bøkene. De tre teoretiske perspektivene er den sosiokulturelle teorien av Vygotsky, den sosialkognitive teorien til Bandura og selvbestemmelsesteorien til Deci og Ryan (Danielsen, 2021, s. 133 – 134).

Den sosiokulturelle teorien er opptatt av hvordan sosiale og kulturelle faktorer er med å påvirke personen. Denne teorien viser ikke noe til hvordan den psykiske helsen, motivasjonen eller det kognitive hos personen blir påvirket. Her legges det mer vekt på hvordan individet utvikles ved hjelp av det som er rundt seg. Hvordan dette påvirker psykisk helse og livsmestring er usikkert, men på grunn av avhengigheten av det sosiale og kulturelle rundt en, kan individets ytre motivasjon og prestasjonspress styrkes. Vygotsky er kjent for sin modell som viser til de nærmeste utviklingssonene hos elever. Modellen viser at det elevene får til ved hjelp av andre som er mer kompetente, klarer de alene ved en seinere anledning (Vygotsky 1978, sitert i Danielsen, 2021, s. 134 – 135). Dette er en relevant teori for analysen min av de to bøkene, fordi denne prosessen kan observeres hos hovedpersonen Einar.

Også Bandura og hans sosialkognitive teori kan knyttes til Einars utvikling i *Bergtatt*-bøkene. Anne Grete Danielsen (2021, s. 136) skriver om hvordan Banduras sosialkognitive teori om mestring og mestringstro bidrar til livsmestring og indre motivasjon. Det som skal til for at en elev skal oppleve mestring, er for eksempel å få til skolearbeid og oppgaver, eller bare å lykkes med et tiltak som skal gjennomføres ved hjelp av egne handlinger. Slik mestring bidrar til motivasjon, ved at mestringen oppleves som noe positivt som de ønsker å gjenta. Mestringen bidrar videre til at individet får mer troen på seg selv. Ved at det oppleves mestring og mestringstro innen et spesifikt emne, vil det bli lettere å handle når det er snakk om dette igjen. Individet har opparbeidet seg erfaringer som kan brukes når det på ny blir relevant. Disse erfaringene bidrar til at man kan ta kontroll i eget liv, ved å vite hvordan man skal handle i ulike situasjoner. Om personen mangler mestringstro, vil det nemlig bli

vanskeligere å sette i gang med oppgaver, ettersom individet ikke har tro på å lykkes. Dette kan derfor påvirke adferden, og føre til et dårlig sluttresultat. Denne negative sammenhengen skaper et dårlig selvbilde hos individet, som selv tar på seg skylden for å mislykkes.

Prestasjonspress er en vanlig faktor for lav mestringsstro (Danielsen, 2021, s. 140).

Det siste teoretiske perspektivet kommer fra teoretikerne Deci og Ryan og kalles selvbestemmelsesteorien. Deci og Ryan (2000, s. 257) kritiserer Bandura og sosialkognitive teori ettersom han ikke tar hensyn til individets autonomi, at de selv skal være med å bestemme. De mener videre at teorien til Bandura ikke skiller nok mellom *indre* og *ytre* motivasjon, og handler mer om hva som må gjøres, fremfor å ha frihet i arbeidet (Danielsen, 2021, s. 143).

Selvbestemmelsesteorien kan forklares slik:

SDT is an approach to human motivation and personality that uses traditional empirical methods while employing an organismic metatheory that highlights the importance of humans' evolved inner behavioral self-regulation (Ryan, Kuhl & Deci, 1997, sitert i Ryan & Deci, 2000, s. 68)

Sitatet her av Ryan & Deci (2000, s. 68) viser til at mennesket har et indre behov for mestrings som driver seg selv for at de skal trives. Selvbestemmelsesteorien bygger på begrepene autonomi, relasjoner og kompetanse. Autonomi går ut på at individet skal kunne bestemme selv, og kjenne på friheten. Det bidrar til at individet får muligheten til å gjøre det som er interessant for seg selv. Selvbestemmelsesteorien legger også vekt på tilhørighet og å skape relasjoner til andre som har betydning for en selv, som for eksempel til foreldre, lærere og venner. Kompetansebegrepet forklares her som en sammensetning av mestrings, fremgang og konsentrasjon i utfordringene individet opplever. Kompetansen bidrar til at individet får brukt sine ferdigheter og deretter bli anerkjent for dem. De tre begrepene autonomi, relasjon og kompetanse bidrar derfor til at elevene kjenner på mestrings. Selvbestemmelsesteorien sier altså at ved tilfredstillelse av disse tre behovene, kjenner mennesket seg komplett. Dette bidrar til god psykisk helse og bedre livskvaliteter (Danielsen, 2021, s. 143 – 144).

Hva bidrar til indre motivasjon? For at et individ skal erfare indre motivasjon, må de ha en interesse for det de skal gjennomføre. Ved økt interesse for det som skal gjennomføres, får en økt glede og motivasjon for å lykkes. Ryan og Deci (2009, sitert i Skaalvik & Skaalvik, 2015, s. 66) skiller indre og ytre motivasjon ved å legge vekt på begrepet interesse. Om eleven har

interesse for et emne, tyder dette trolig på at det er et selvstendig valg av et kunnskapsstoff og en aktivitet som individet ønsker og liker å drive på med. Eleven er derfor positivt innstilt, og sitter på kompetanse som kan være til hjelp for dem (Skaalvik & Skaalvik, 2015, s. 66). Indre motivasjon påvirkes altså av de tre begrepene som blir nevnt ovenfor, som er autonomi, kompetanse og tilhørighet. Ryan og Deci beskriver resultatet av indre motivasjon slik:

The fullest representations of humanity show people to be curious, vital, and self-motivated. At their best, they are agentic and inspired, striving to learn; extend themselves; master new skills; and apply their talents responsibly (Ryan og Deci, 2000, s. 68).

Om aktivitetene eller situasjonene oppfyller disse tre behovene, bidrar det positivt for individene. Autonomi er kanskje det som vektlegges sterkest i selvbestemmelsesteorien. Også i denne teorien er for eksempel læreren en viktig faktor som kan være med å styrke eller støtte autonomien hos individet (Skaalvik & Skaalvik, 2015, s. 68). Slike støttende rollefigurer blir også sentrale i analysen min, både som fraværende og tilstedeværende karakterer.

### 3.2.3 Livsmestring i litteratur

Hvordan har skjønnlitteratur og livsmestring sammenheng i skolen i dag? Som nevnt ovenfor, kan det arbeides med livsmestring innen flere felt som påvirker de grunnleggende ferdighetene. Leseferdighetene styrkes ved å ta i bruk skjønnlitterære verk, og arbeid med litteratur kan bidra til elevens kognitive utvikling. Ved å ta i bruk litterære verk oppøver elevene en bevissthet om litteratur som kan hjelpe dem å forstå hva de leser. De starter også opp empatiske prosesser. Dette vil for eksempel si at eleven setter seg inn i fiktive karakterers tanker, for å forstå hvilke følelser de har og hva de ønsker (Hogan, sitert i Lauritzen et al., 2021, s. 3). Dette feltet er forsket på av flere. Et eksempel som er forsket på av Kidd og Castano (2013) er at lesing av skjønnlitteratur kan få eleven til å sette seg inn i andres følelser, og på denne måten klare å lese og forstå virkelige situasjoner (sitert i Lauritzen et al., s. 3). Barn blir begeistret av å lese bøker, og viser engasjement for dem. Dette skjer fordi følelser, fantasi og forestillinger settes i gang. Hvert barn har sine egne erfaringer som kan bringes inn i fortellingen de leser, og som dermed er med å bidra til at opplevelsen av boka blir unik for dem (Fredwall, 2022, s. 133). Et annet eksempel er forskningen til Smidt (1989) som tar for seg hvordan situasjoner elever ikke har kjennskap til eller som de ikke har prøvd seg i

tidligere påvirkes av fiksjon. Ved å utsettes for dette kan elevene endre holdninger de tidligere hadde (sitert i Lauritzen et al., s. 3).

I boka *Å bygge en verden av ord* tar Åsfrid Svensen for seg barne- og ungdomsbøker, og gir teoretiske perspektiver på hvordan denne kategorien av bøker er skrevet. I barne- og ungdomslitteratur møter vi ofte forskjellige former for reiser og følger utviklingen hovedkarakteren gjennomgår på veien. Et vanlig tema er identitet, å finne seg selv, noe man kommer nærmere gjennom ulike prøvelser man møter på i livet. Det er også vanlig i bøker for barn at viktige rollemodeller som foreldre og lærere er med å påvirke barnets utvikling både med hva de kan bidra med, og det som barnet observerer av deres handlinger. I ungdomsromaner virker det mer som om individet er overlatt til seg selv, for å finne sin egen identitet gjennom personlige endringer og tidligere erfaringer (Svensen, 2001, s. 203).

Reisen som det er snakk om i ungdomsromaner kan ha et langt forløp, og bestå av mange utfordringer og konflikter. Oppdrag som må utføres eller mysterier som må løses, er eksempler på utfordringer som fører individet nærmere en identitet som tas med inn i voksenlivet. Hovedpersonen blir ofte mer moden, og klar for voksenlivet ved at nye evner, ferdigheter eller erfaringer er mestret. Veien til dette målet foregår gjerne som et forløp av hendelser i en kronologisk rekkefølge, der leseren er med hovedpersonen til enhver tid (Svensen, 2001, s. 207–208).

### 3.2.4 Livsmestring i fantasy

I fantasy, som i annen litteratur, inviteres leseren inn i fortellingen. Leseren får dermed muligheten til å bli påvirket, og ta til seg det de leser. Leseren kan ta for seg sitt eget liv, og sammenligne forståelsen av dette med den verdenen de leser om. Fantasy- litteratur kan på denne måten oppleves som like relevant for den kreative eller kunstneriske delen hos eleven som realistisk litteratur (Klingberg, 1980, s. 7).

Klingberg ser på den magiske verdenen som en mulighet for både barn og voksne til å ta til seg det de leser. Ved bruk av den magiske verdenen kan både voksne og barn som er interessert i det magiske, indirekte ta til seg for eksempel problematiske psykiske tilstander, eller tabubelagte områder. Et eksempel er temaet døden, som det magiske kan gjøre det lettere

å forholde seg til. Den magiske sekundærverdenen kan tilby en bearbeiding av følelser og fortrenninger (Klingberg, 1980, s. 113).

Tidligere i teoridelen nevnte jeg hvordan leseren kan kjenne på de samme følelsene som karakterene i boken kjenner på. Svensen (2003, s. 38) nevner at det de fiktive karakterene oppfatter og føler, kan også leseren kjenne på. Om settingen i fortellingen er ubehagelig og skummel, så kjenner leseren på en vond følelse. Men til tross for denne følelsen vil de gjerne vite hva som skjer videre og ønsker derfor å finne ut av hva som forårsaker følelsen. I fantasy-litteratur får leseren mulighet til å oppleve hendelsene og følelsene i ufarlige rammer gjennom karakterene (Svensen, 2003, s. 38). Det fantastiske i litteraturen inneholder et språk med en emosjonell utstråling, som sikter mot leserens eget liv. Det kan oppstå følelser hos leserne som de selv ikke vet at de har. Dette sitatet av Sylvi Penne viser hvordan tolkning av litteratur kan bidra til tolkning av eget liv: «Tolkning av litteratur er ikke vanskeligere enn å tolke det som skjer i våre liv. Det er viktig for barn og unge i dag å øyne en sammenheng mellom liv og litteratur, *samtidig* som de bevarer blikket for fiksjon» (2001, s. 222 – 223).

## 4 Analyse

I analysen skal jeg undersøke utviklingen av identiteten til hovedpersonen Einar når det gjelder livsmestringsferdigheter som han tilegner seg gjennom fortellingen. Jeg deler analysen opp i underkapitler som tar for seg ulike faser der Einar blir påvirket av det fantastiske rundt seg, og jeg trekker fram hvilke livsmestringsferdigheter han utvikler fra start til slutt. Først undersøker jeg heltens situasjon i starten av fortellingen, og hvordan han fremstilles i primærverdenen. Deretter ser jeg på hvordan det fantastiske kommer inn i fortellingen, før reisen og møtene med andre påvirker helten. Hvordan virker det utfordrende miljøet inn på Einar? Hva slags erfaringer gjør han seg? Hvilke verdier spiller inn? Til slutt summerer jeg opp utviklingen som har skjedd i løpet av de to romanene.

### 4.1 Portal- og oppdragsfantasy som arena for livsmestring

Skal en avgrense sjangeren i *Bergtatt*-bøkene ut fra Mendlesohns sjangerinndeling, er det portal- og oppdragsfantasy som passer best. Det kan i begynnelsen virke som om sjangeren

hører inn under inntrengerfantasy, ettersom de fantastiske elementene bryter inn i en normalverden. Men på grunn av at mesteparten av handlingen foregår i en sekundærverden og dreier seg om store oppdrag og utfordringer, kan bøkene kategoriseres som portal- og oppdragsfantasy (James et al., 2012, s. 2).

Sekundærverdenen er som nevnt tidligere et fantasem, som Nikolajeva (1988, s. 23) kaller det. I *Bergtatt*-bøkene brukes det som et virkemiddel for å utforme fortellingene i tråd med sjangeren. Sekundærverdenen blir brukt i en åpen konstruksjon, som vil si at handlingen foregår i både primærverdenen og sekundærverdenen. Einar og vennene kan bevege seg gjennom portalen som skiller de to verdenene slik de ønsker, og dette kommer jeg tilbake til. Det *Bergtatt*-bøkene gjør som bryter litt med strukturen i portal- og oppdragsfantasy, slik Mendlesohn fremstiller denne kategorien, er at de fantastiske vesenene også kan bevege seg gjennom portalen, og derfor skaper tvil med tanke på kategoriseringen av sjangeren. At det fantastiske har mulighet til å dukke opp i primærverdenen, er med å gjøre at karakterene i teksten ikke er sikre på hva som ligger bak det mystiske som foregår. Her er det, helt i starten, en viss likhet med Todorovs definisjon, der tvilen og usikkerheten markerer de fantastiske elementene (1989, s. 42). Et eksempel på dette er når Einar hører lyder på rommet til Gard. Han tenker selv at det eneste logiske er en innbruddstyv, og velger å løpe ut.

Livsmestring kan tematiseres på flere ulike måter i sjangeren portal- og oppdragsfantasy. I teorikapittelet går jeg gjennom flere elementer som er vanlige i fantasy, og som også *Bergtatt*-bøkene inkluderer. Disse elementene kan tematisere ulike trekk ved livsmestring, som jeg først skal se på gjennom hvordan romanene fremstiller dem i et større bilde, før jeg mer avgrenset ser på Einars utvikling. Som leser følger jeg Einar gjennom flere utfordringer og erfaringer som bidrar til livsmestring, både individuelt, og i møte med andre.

#### 4.1.1 Portalen, reisen og den unge helten

Portalen er kanskje det viktigste elementet i sjangeren, og dette er med å gjøre at det kan kalles portal- og oppdragsfantasy. Den bidrar nemlig til at helten kan bevege seg inn i en ny verden (James et al, 2008, s. 2). I *Portvokteren* blir portalen introdusert som en huleinngang i en fjellvegg. Portalen fører inn i en sekundærverden, der omgivelsene og miljøet er farlig og ukjent. En ny verden introduseres. Det som finnes i denne verdenen kan virke både kjent og ukjent for menneskene, med tanke på hva de møter. Karakterene i boka har reist inn under

jorda, der miljøet består mye av det samme som på overflaten. Det består nemlig av mørke huler og grotter, store elver og høye fjell, i tillegg til spiselige og giftige planter. Med planter er det for det meste snakk om sopp, som i likhet med oppe på overflaten også kan skilles i spiselige og giftige arter. Men til tross for at mye er likt, blir sekundærverdenen brukt som en ny start for helten i boka. Med tanke på tematisering av livsmestring, brukes portalen som en vei ut av komfortsonen, og over til voksenlivet og selvstendigheten. *Bergtatt*-bøkene tar for seg menneskelig modning, som evne til å finne sin identitet, og det å kunne bruke kreativitet og kritisk tenkning for å overkomme utfordringer. I tillegg fremmer den positive verdier som for eksempel vennskap, lojalitet, empati, samarbeid og mot. Og alt begynner med at det fantastiske, gjennom en portal, legger opp til at helten skal få en ny start i sekundærverdenen, der han skal finne seg selv.

Naturen og miljøet i *Bergtatt*-bøkene er med på å uttrykke mot, kreativitet og samarbeid. Måten den uerfarne helten i *Bergtatt*-bøkene manøvrerer seg gjennom dette terrenget på, er eksempler på hvordan livsmestringserfaringer kommer fram i portal- og oppdragsfantasy. Som nevnt i teoridelen, gir sjangeren nesten livaktige egenskaper til miljøet, slik at helten som skal komme seg gjennom disse hindringene får utfordret seg selv og sine grenser (Senior, 2012, s. 190).

Et eksempel som finnes nokså tidlig i *Portvokteren* er: «De gikk dypere inn i fjellet gjennom en labyrint av tunneler og ganger» (P, s. 74)<sup>1</sup>. I denne sjangeren kan tunnelene og hulegangene symbolisere reisen der helten må finne seg selv. På grunn av heltens mangel på erfaringer, viser labyrinten til valgene som må tas. Følgesvennene hans som har erfaringene som trengs i dette miljøet, og som er trygge på seg selv, vet nøyaktig hvor de skal gå. Alene og uten erfaringer vil helten trolig ta feil valg, og dermed lære av dette. Samarbeid vektlegges derfor i slike situasjoner man ikke klarer alene.

#### 4.1.2 Møter med fantastiske vesener og mysteriekulturen

I sekundærverdenen introduseres det mange fantastiske skapninger som er kjent fra fantasy. Troll, dverger, alver, gnomer, tusser og byttinger er de mest sentrale. Trollene er godt representert i både *Portvokteren* og *Trollblod*, dvergene er mest sentrale i *Portvokteren*, mens

---

<sup>1</sup> «P» betyr *Portvokteren* og «T» betyr *Trollblod*.



alvene, eller lysalvene som de kalles i *Bergtatt*-bøkene, er mest til stede i *Trollblod*. Særlig dvergene fungerer som følgesvenner for Einar. De har mer erfaring enn ham, og flere av dem er tøffe personligheter som kan være utfordrende for antihelten. Dette er vanlig i sjangeren, ettersom helten ofte har med seg en følgegruppe som består av nettopp slike personligheter (Senior, 2012, s. 190).

De fantastiske skapningene spiller en viktig rolle, og bidrar på hver sin måte til livsmestring, ved at de har ulike verdier. Noen av verdiene kan mennesket være enig i, mens andre kan de være imot. Verdier som tillit og relasjoner blir derfor sentrale for Einar i møtene med dem, og vises derfor ved flere anledninger i de ulike møtene.

Som nevnt i teoridelen, er Jacksons (1980, s. 34) fantasyteorier opptatt av at det fantastiske i litteraturen ofte uttrykker det fortrenget hos individet, for eksempel slike krefter som er destruktive og farlige for en selv og andre. Til å begynne med ser vi som nevnt i *Portvokteren* tvil og nøling når det gjelder om det finnes en realistisk forklaring på det onde som er skjedd, før trollene kommer fram og kidnapper Tuva. Handlingene og verdiene som trollene viser i serien kan sees som et uttrykk for det destruktive som er fortrenget i mennesker. Trollene er kun ute etter makt, kidnapper folk, og torturerer dem. Ingen medfølelse vises for andre.

Portal- og oppdragsfantasy har mye felles med barnekrim. Den unge helten skal løse mysterier (Slettan, 2022, s. 132). Slik starter også *Portvokteren*, der Einar og Tuva prøver å finne ut av hvem som har drept Aslaug, og hvorfor faren til Einar oppfører seg så mystisk. Evne til kritisk tenking uttrykkes i romanene gjennom dette eksemplet. Svaret som kommer fra politiet om Aslaugs død, gir ikke mening. «Alle spor tyder jo på at det må ha vært et rovdyr eller en hund som har overrasket henne» (P, s. 17). Deretter kommer utsagnet fra politiet: «Men hvordan forklarer vi at neglene på den andre hånden har blitt trukket ut?» (P, s. 18). Muligheten til å stille seg kritisk til hva som blir sagt, setter i gang en kognitiv prosess som gjør at Einar viser interesse for å finne svar.

I sekundærverdenen fortsetter mysteriene for Einars del. Tuva er bevisstløs, og Einar må finne ut av om moren og Gard er i live, i tillegg til å finne ut av hvordan de skal stoppe profetien *Ragnarok*. Også i slike tilfeller fremmer utfordringene kritisk tenking, og helten viser mot og motivasjon for oppgavene. I løpet av reisen har Einar en indre motivasjon, et sterkt personlig ønske om å lykkes, og det handler om Tuva. Dette kommer jeg tilbake til seinere.

## 4.2 Einars utvikling med utgangspunkt i teoretiske perspektiver

Både Bandura og Vygotsky tar for seg hvordan samfunnet virker inn på individet. Hvordan mennesker blir påvirket av de rundt seg, har mye å si når det kommer til hvordan en mestrer livet. I *Bergtatt*-bøkene er kontrastene store når det gjelder hvordan miljøet bidrar til Einars selvbilde og følelser i primærverdenen, i forhold til i den sekundære verdenen som han ufrivillig bruker som mestringsarena til å begynne med.

Deci og Ryan legger mer vekt på det individuelle når det kommer til å mestre livet. Fokuset her ligger på hva individet selv kan gjøre for å gi seg selv et best mulig utgangspunkt for å lykkes. Evnen til å kunne bestemme selv, og styre eget liv gjennom å ta de rette valgene, er noe som vektlegges mye, og som leseren kan se flere eksempler på i *Bergtatt*-bøkene.

### 4.2.1 Primærverdenen: Vanskelighetene med å mestre livet

Til å begynne med blir leseren introdusert for Einar og hans hverdag i primærverdenen. Man kan si at han er en del av et destruktivt miljø, med tanke på de sosiale faktorene rundt ham som istedenfor å bygge ham opp, river ham ned. En hverdag for ham består av at han er offer for mobbing, han skulker, går mye alene på skolen, og er også alene i hjemmet. De personene som skal stå ham nærmest er ikke til stede, noe som påvirker ham negativt.

Oppstarten viser hvordan et destruktivt miljø påvirker Einar til å ha den holdningen han har. Handlingen i starten av boka er lagt til et kjent miljø, slik opptakten i portal- og oppdragsfantasy ofte pleier å være (Senior, 2012, s. 190). Einar går i sjuende klasse på Loar skole, og romanene starter med at han skal gjennomføre et foredrag for klassen sin. Det hele starter i et klasserom som de fleste leserne av *Bergtatt*-bøkene trolig er kjent med. I denne settingen skildres Einar som en nervøs og redd gutt, i tillegg til at han er litt annerledes enn de andre med hensyn til interesser. Han er heller ikke komfortabel med medelevene sine. Han har flere utfordringer han må håndtere, og allerede på første side blir leserne introdusert for et eksempel som de trolig kan kjenne seg igjen i:

Einar rettet på brillene. Han sto oppe ved kateteret og kastet et urolig blick på de andre elevene. Svetteperler rant nedover ansiktet hans som små elver. Sjuende trinn hadde forvandlet seg til en flokk sultne ulver som glefset, snerret og viste tenner (P, s. 7).

I eksemplet blir leseren kjent med Einar i en ubehagelig situasjon, der det kommer tydelig fram at han ikke trives i denne typen situasjoner der han blir satt under press og må vise seg fram. Under presentasjonen kommer det fram at han er kvalm, nervøs og usikker. Han er også negativ i språket og tankene sine. Det hjelper heller ikke at han føler at læreren er imot ham. Hun fremstilles på denne måten i tankene til Einar: «Han hadde aldri turt å tulle med henne. Ikke bare var hun humørsyk, men det hvilte en slags ondskap over henne som kunne skremme vannet av hvem som helst.» (P, s. 7 – 8). Det kommer også fram at faren til Einar hadde den samme læreren, og at hun var like streng da han gikk på skolen. Mangelen på støtte fra læreren i eksemplet her bidrar til at Einar opparbeider seg et negativt selvbilde.

Dette er et godt eksempel på noe som passer med Vygotskys teorier, ettersom læreren en av de rollemodellene som individet skal ha nærmest. Læreren som den mer kompetente andre skal bidra til individets utvikling, slik at de mestrer oppgaven, først med litt hjelp, og deretter alene (Danielsen, 2021, s. 134 – 135). Utfallet blir derfor at han allerede regner med at skolepresentasjonen vil mislykkes, ettersom: «Det var nest siste skoledag før høstferien, og han burde visst at dagen skulle ende slik. Det gjorde den hver dag det var snakk om prosjektarbeid.» (P, s. 11).

Under foredraget får leseren imidlertid et innblikk i de mer positive sidene til Einar i en kort periode. Einar introduserer noe han selv er interessert i, nemlig steinsamlingen, der han viser fram noen krystaller. Han demonstrerer deretter et forsøk med trollpulver, der han for første gang viser kunnskap og mestring som positive sider av seg selv:

Til slutt skal jeg vise dere et forsøk med trollpulver, eller heksemel som det også heter. Trollpulver er sporene fra en plante som kalles strikråkefot. Sporene inneholder mye olje, og man kan få til mange morsomme effekter, akkurat som på film. (P, s. 9 – 10)

Sitatet vist her er et godt eksempel som viser hvordan Deci og Ryans selvbestemmelsesteori uttrykker noe sentralt om menneskers holdninger og motivasjon. Selvbestemmelsesteorien viser hvordan autonomi og interesse spiller inn når det gjelder det som i dette eksemplet er elevers ønsker om å få til et godt resultat (Ryan og Deci, 2009, sitert i Skaalvik & Skaalvik, 2015, s. 66). I eksemplet bestemmer Einar selv hva han skal gjøre, og legger det fram på best mulig måte for at han skal lykkes. Men ettersom selvbestemmelse også krever relasjoner og innpass hos de rundt seg, får han problemer med å lykkes helt med fremlegget.

Einar viser at han har kompetanse innen emnet sitt, og han legger fram prosjektet sitt slik han selv ønsker å gjøre det. Det kan tyde på at han mestrer to av tre faktorer som selvbestemmelsesteorien legger mye vekt på, og som er med å gjøre at mennesket fungerer i livet sitt. Dette er autonomi og kompetanse. Prosjektet som blir lagt fram er noe som ingen av de andre kjenner til, og derfor gir det mulighet til mer frihet med hensyn til hvordan det skal legges fram. Dermed blir det gjennomført et godt foredrag som viser et bra sluttresultat. Problemet i eksemplet er at Einar mangler gode relasjoner til medelever og lærer. Derfor kan man se at Einars motivasjon forsvinner, ettersom forsøket blir dårlig mottatt av klassekameratene og læreren. Alle vender seg mot ham.

Den lille oppturen han kjente på ved å mestre forsøket, gjør at fallhøyden fra suksess til feiling blir enda større. Han blir i enda dårligere humør enn han allerede var, spesielt ettersom han hadde informert om prosjektet i rapporten som læreren hadde fått. Men til tross for det negative, kan det som tross alt er positivt i det Einar får til, fungere som et frempek ved at leseren ser litt av potensialet hans. Denne lille positive følelsen han kjente på, er et signal om at leseren kan få se denne siden igjen ved en senere anledning der Einar får mulighet til å ta styringen. Han viser nemlig litt av hva han har inni seg.

På grunn av de dårlige opplevelsene på skolen påvirkes Einar resten av dagen. Dette synes i valgene han tar når han velger å skulke resten av skoledagen. På vei hjem fra skolen får han flere utfordringer og dilemmaer han må overkomme. Et eksempel er at han må håndtere tre mobbere – Arne og gjengen. Disse tre er beryktet på skolen, og på grunn av det dårlige valget om å skulke, følger bare nye dårlige valgmuligheter på. Han blir nødt til å ta et valg som enten sender ham inn i et tornekraut, eller tilbake til «lærerinnen fra helvete» (P, s. 11). I tilfellet her blir han reddet av Tuva, men fordi han var i dårlig humør, velger han å kjeft fremfor å takke henne for å ha reddet ham: «Du kunne drept meg» (P, s. 14). Selv Tuva som hjelper ham oppfattes som en som er imot ham. Einars dømmekraft påvirkes her av flere negative opplevelser. Han påvirkes av at han er redd, sint og lei, og ser derfor ikke noe positivt i hva som akkurat har skjedd. At han ikke har gode relasjoner med noen andre enn sin far og bror, viser også hvorfor han går rett i forsvarsmodus, fremfor å takke henne. For å nevne et eksempel til, så er også politiet imot ham. Som nevnt tidligere i analysen er naboen Aslaug på mystisk vis blitt drept. Svaret politiet gir ham er barskt og avvisende: «Dette er et åsted, gutt. Du står innenfor sperringen. Ta med deg kroppen din og forsvinn litt brennkvik!» (P, s. 19). Også dette bidrar til en følelse av tristhet og motløshet, negative følelser som er med å

definere Einar i starten av handlingen, og dette er mye et resultat av et destruktivt og mangelfullt miljø.

Hele denne situasjonen som Einar opplever på skolen kan uttrykke noe av det som er i fokus i skolens læreplan. I LK20 (Kunnskapsdepartementet, 2017) står det at elever skal opparbeide seg et positivt selvbilde for å fremme psykisk helse, noe Einar verken har fått hjelp til, eller klart å mestre på egenhånd. Valgene han tar blir påvirket av negative resultater, som bare bygger på seg. Eksempelene som jeg har nevnt ovenfor viser mangel på mestring og tilhørighet, noe som gjør at det blir vanskeligere å redde seg inn til å ta bedre valg. Dette er med på å gjøre det mer utfordrende å endre holdningen med hensyn til hva som oppleves som positivt, og hvem som betyr noe for Einar. Selvbildet hans fører til dårlige valg, noe som er med å bidra til en dårlig psykisk helse.

En av tre personer som Einar har eller får positive relasjoner til er faren. Han er en dynamisk person som i starten er mystisk, ettersom han holder på store hemmeligheter om den sekundære verdenen. Han er en viktig bi-karakter som til å begynne med ikke er der han skal eller burde være for Einar. Han forsvinner om natta for å jobbe, slik at Einar blir nødt til å passe broren, Gard. På grunn av dette sitter riktig nok Einar på noen positive egenskaper når det kommer til å ta vare på de han bryr seg om. Men i og med at han ikke kan stole fullt på sin egen far, forteller dette litt om hvorfor han ikke er komfortabel med medelevene og Tuva.

Igjen kan man knytte ham til Vygotskys (1978, sitert i Danielsen, 2021, s. 134 – 135) teori, og tenke at faren skal være den mer kompetente andre i livet til Einar. At han er fraværende og holder deler av livet sitt skjult for Einar, kan føre til at han ikke vet hvordan sønnen hans egentlig har det. På grunn av usikkerheten rundt hvordan Vygotskys teorier påvirker det kognitive hos individet, er det ikke mulig å måle noe rundt individets psykiske helse. Men slik Einar opptrer på skolen kan det se ut som han mangler en god rollemodell.

Som en liten oppsummering på det mangelfulle sosiale miljøet som har vært med å definere Einar som den han er, kan det nevnes at han på skolen og i hjemmet daglig kjenner på negative følelser. Dette er eksempler som aggresjon, nerver, tristhet, uro og ensomhet. Han opplever det samme hver dag, og tar dårlige valg som påvirker ham negativt, og verre blir det bare. Einar mangler et positivt selvbilde og en positiv rollemodell ettersom han ikke opplever mestring, kun motgang. På denne måten graver han seg enda lenger ned. Selvbildet blir ikke bedre, og dermed vil det bli vanskeligere å ta gode valg. Slik som han opplever hverdagene,

virker det ikke som om han vil komme inn på et godt spor. Han viste tegn til noe positivt da han gjennomførte forsøket sitt, noe som kan oppleves som et frempek til at leseren får se denne siden av ham igjen. Dette er slik Einar fremstilles før det fantastiske dukker opp i fortellingen. Einar er det man kan kalle en antihelt, og viser ikke tegn til å kunne mestre noe som helst oppdrag.

#### 4.2.2 Primærverdenen: Språket påvirket av lav livsmestringskompetanse

Som jeg har vært inne på, har Einar et dårlig selvbilde, som er med å påvirke ham når han skal mestre utfordringer i sitt eget liv. Alt dette negative finnes på en måte igjen i språket, i det som blir sagt og det som blir tenkt. Språket kan kalles negativt. Det inneholder mye banning og røffe replikker. Fyrileiv er lærer og bruker nok språk som han har opplevd gjennom yrket sitt. Fraser som «forbanna kjerring» (P, s. 11) og «lærerinnen fra helvete» (P, s. 12) er eksempler som henger sammen med utagering og negativ adferd i miljøet, og også det negative i Einars tanker og innstilling. Kraftuttrykk som «faen» og «helvete» blir også gjentatt ved flere anledninger, for det meste i tankene til Einar. Han blir videre utsatt for kallenavn som «Styggen steingal» og «Feite lille fjøsnisse» (P, s. 13).

Med en slik fremstilling av primærverdenen som Fyrileiv illustrerer i starten av *Bergtatt* viser han hvor tøft livet kan være, og hvor viktig det er å føle på mestring og tilhørighet, i tillegg til å opparbeide seg et bedre selvbilde. Einar føler selv at han ikke passer inn i den vanlige verden, men finner senere sin plass i sekundærverdenen der han plutselig betyr noe for de rundt seg. Men til tross for at han finner sin plass, kommer ikke dette uten problemer. Relasjoner og tillit er som nevnt noe Einar er god på i utgangspunktet.

Fyrileiv tar også i bruk en del språklige virkemidler, som for eksempel metaforer. Disse viser situasjonen Einar er i, og preges også av de negative tankene hans. I tillegg kan disse mentale bildene vise hvordan barn kan tolke negative situasjoner de er i. Bildene kan påvirke situasjoner og valg som har med livsmestring å gjøre. Det sitatet jeg satte inn ovenfor fra Einars presentasjon på skolen, der medelevene ble forvandlet til ulver som snerret, er ett eksempel på slike språklige bilder. Et annet eksempel er når Einar må løpe fra Arne og mobberne: «På skolen ventet lærerinnen fra helvete og to hundre elever som snart kom til å brøyte seg ut for å stille opp i brannrekker. Det ville være som å gjemme seg i et ormebol» (P, s. 12). Slike bilder som Einar danner seg her, gjør at han ikke går for dette valget, men heller

tar sjansen på å gjemme seg i tornebuskene, fremfor å stole på at han kan få hjelp på skolen. Einars mangel på relasjoner og dårlige selvbilde gjør situasjonen verre enn den er.

Området som Einar kommer fra skildres på samme måte som det sosiale miljøet hans. Han er som sagt ikke en del av et bra miljø når det er snakk om de sosiale faktorene rundt seg. Når det gjelder hvordan naturen og geografien fremstilles i starten, er heller ikke det særlig positivt med tanke på miljøet. Miljøet er ubehagelig stilt og dystert: «Ikke en eneste lyd. Det var helt vindstille, og ikke en eneste fugl var å se eller høre. Selv Børva rant stillere enn den pleide». [...] Gatelyktene hadde ikke virket siden sommeren» (P, s. 24). I tillegg til dette dystre og mørke miljøet, utsettes Lom i Jotunheimen for mystiske jordskjelv uten forklaring. Dette er rett før det fantastiske dukker opp. Men på grunn av at det ikke har vist seg, tenker Einar at det finnes en naturlig forklaring. Denne situasjonen i begynnelsen av første roman, kan få oss til å tenke på fantasy definisjonene til Todorov, ettersom den preges av nøling og tvil rundt når det gjelder underlige hendelser (1989, s. 42). Situasjonen kan også knyttes til Jacksons (1980, s. 34) teori om fantasy som uttrykk for det undertrykte. Fyrileiv trekker som sagt inn negative følelser hos Einar som leseren helst prøver å holde i skjul for å passe inn selv. I *Bergtatt* ser leseren hvordan disse følelsene oppleves om de vises for andre, noe jeg kommer tilbake til i det didaktiske kapittelet.

#### 4.2.3 Autonomi og selvstendighet: Einars styrke viser seg

Det fantastiske kommer fram når Einar velger å undersøke huset til Aslaug for å finne svar på gåten. Når Einar har valget mellom å gå på skolen eller å undersøke huset, er det et enkelt valg. Å undersøke huset er noe nytt som skiller seg ut fra den repetitive hverdagen hans. «Kunne en ulv ha gjort dette?» (P, s. 34), undrer Einar som blir sint for at faren har løyet til ham. I denne situasjonen velger Einar å bryte seg inn i huset, fremfor å gå på skolen, noe som igjen kan ses på som et dårlig valg som blir påvirket av følelsene hans. Einar vet at noe er galt. Spesielt etter det merkelige som skjedde på Gards rom – en mystisk stank og et stort gulsvart øye som så ut gjennom nøkkelhullet. En mulig forklaring var at det var en innbruddstyv, men da faren sjekket, var alt som det skulle.

Tidligere nevnte jeg likhetstrekkene med krimsjangeren, og i denne fasen av *Portvokteren* kan leseren kjenne igjen flere trekk som er felles med nettopp denne sjangeren. Einar og Tuva danner egne teorier som motsier det politiet har offentligjort. De finner skader i veggene som

minner om sverd, og ikke rovdyr. I kjelleren finner de ei øks, som peker i samme retning. Og de konkluderer med at faren er blant de mistenkte, på grunn av den mistenkelige oppførselen som er nevnt tidligere.

I denne fasen av *Portvokteren* kan man se positive sider ved Einar, med tanke på livsmestring. Han har klart å danne en positiv relasjon til Tuva, noe som gjør ham mer komfortabel med henne. Han viser også mer autonomi, siden etterforskningen er noe som motiverer ham. Disse trekkene gjør at han trives mer med seg selv. Han er mer selvsikker og viser hva som bor i ham. Som i presentasjonen blir han mer selvsikker når han kan bestemme litt selv. Tuva vet mindre om hva som skjer enn han selv, og gir dermed Einar mer kontroll. I kjelleren finner Einar og Tuva Skjebnens bok, uten å vite hva den er.

Igen kan man trekke sammenlikninger med krimsjangeren, når Einar og Tuva leter etter svar, og de plutselig bare dukker opp foran dem, slik de ofte gjør i barnekrim. Faren dukker også opp med et nytt hint i form av et smykke. Det har sammenheng med boka, og det har allerede vært i Einars besittelse i et år. Brikkene bare faller på plass, som i barnekrimmen, og Einar har flere særegne egenskaper som er nyttige med tanke på oppklaring av mysteriet. For eksempel er det ikke mange på 7. trinn som kan oversette runeskrift, med mindre de har en stor interesse for emnet.

Et viktig vendepunkt som kan trekkes fram fra primærverdenen er når Tuva spør om de skal undersøke Skjebnens bok sammen, og i tillegg spionere på faren. Med tanke på sjangeren portal- og oppdragsfantasy, viser Tuva her at hun blir en sentral karakter, og at Einar kommer til å danne relasjoner til henne. Hun viser nemlig interesse for Einar, til tross for at han ikke tar henne imot med åpne armer. Vendepunktet markeres med Einars tanke som lyder slik: «Det var første gang noen andre enn faren hans ville hjelpe ham med noe» (P, s. 44).

Relasjoner til andre er jo generelt sett ikke Einars styrke, men som vi vet fra tidligere er han god til å ta vare på de nærmeste rundt seg, som for eksempel Gard og faren. En grunn til denne styrken hans kan være at han har observert farens oppførsel etter at moren forsvant, noe som gjør at han ikke ønsker å slippe andre inn på seg. Men ettersom hun nå er en av dem han bryr seg om, ligger hun i tankene hans som en rød tråd gjennom fortellingen. Tuva er en slags indre motivasjon som er med å avgjøre valgene han tar og motet han viser.

Den fantastiske verdenen, eller sekundærverdenen, blir avslørt når Einar finner portalen i Aslaugs kjeller, der et nytt vendepunkt markeres. Ikke bare blir sekundærverdenen oppdaget,



men Tuva blir tatt av troll, noe som gjør at Einar brytes ned. Tuva var tross alt hans første venn. «Etter sju år på skolen var han ikke alene lenger» (P, s. 57), tenker han da han forlater henne før trollene kommer. Livet er på bedringens vei, men faller så i grus på kort tid.

Hvorfor Tuva er så viktig i romanene kommer jeg inn på når det er snakk om indre motivasjon.

Einar viser igjen en selvsikker og positiv side av seg selv når han utforsker innsiden av portalen. Han er komfortabel med å være med Tuva, og det virker som om han liker det han holder på med for øyeblikket. Det virker som om han liker å ha ansvar, noe som trolig kommer av at han har hatt ansvar for Gard. Han opplever også at Tuva stoler på ham, ettersom hun ønsker å være med ham i etterforskningen av mysteriet.

Selvfølelsen Einar får når han kommer i gang med undersøkelsene sine, og følelsene han har når han er med Tuva, er et godt eksempel på hvordan mestringstro er med og påvirker barn. På grunn av alle de positive resultatene som oppleves i denne fasen av handlingen, oppstår det en tro på å lykkes. Å ha tro på å lykkes bidrar til at man tør å prøve på noe man ikke turte tidligere. Banduras sosialkognitive teori viser nettopp til dette (Danielsen, 2021, s. 136).

#### 4.2.4 Portalen: En fantastisk inngang

Portalen er kanskje det viktigste fantasemet i sjangeren portal- og oppdragsfantasy, fordi det er nøkkelen til det fantastiske inngang til fortellingen. I *Bergtatt* blir portalen beskrevet slik:

Foran ham tårnet en portal av massiv stein seg opp rundt en huleinngang, som en døråpning murt inn i selve fjellveggen. Portalen måtte være eldgammel. Store runer var hogd inn i den brede rammen rundt åpningen. Portalen stakk ut av fjellet og ønsket ham velkommen inn til en hemmelig verden. (P, s. 57).

Portalen skildres som en dør, altså noe leserne har litt kjennskap til fra før. Det som er med å gjøre portalen til noe mer ukjent, er utformingen. Det store mystiske ved den er med å skille den fra en inngang som tar deg til et annet rom. Portalens rolle for leseren av *Bergtatt* er at den tar oss med inn i det ukjente. Leseren er ikke kjent med hva Einar kan møte på den andre siden, og får nå muligheten til å utforske følelsene sine, sammen med hovedpersonen, i nye og trygge rammer. Når Einar krysser portalen, er det fremdeles usikkerhet rundt om det finnes en

naturlig forklaring på det underlige som foregår. Når han ser trollene for første gang, tenker han ikke automatisk «troll», til tross for at de er dobbelt så høye som et voksent menneske. Troll eksisterer jo ikke i verdenen han er fra. I tillegg til dette er han redd, og klarer ikke tenke klart.

Som nevnt i teoridelen kan denne overgangen føre til en rekke følelser for leseren. Åsfrid Svensen (2003, s. 38) nevner noen eksempler på vanlige følelser som kan dukke opp ved en slik uhyggelig overgang til det ukjente. Leseren kan kjenne på ubehag, angst, hat eller gru, men på grunn av de trygge omgivelsene åpner det opp for fascinasjon og engasjement. Følelsene som nevnes av Åsfrid Svensen kan også knyttes til Rosemary Jacksons tenking om fantasy, som handler om hvordan det fantastiske uttrykker mørke og undertrykte følelser.

I *Bergtatt*-bøkene kommer Einar over flere portaler som fører inn og ut av sekundærverdenen, og to av disse symboliserer en klar endring hos Einar. Den første portalen i Aslaugs kjeller oppdager han som sagt sammen med Tuva. Han viser en positiv side av seg selv, og nøler ikke med å gå gjennom den. Når denne portalen kollapser, og Tuva har blitt tatt av trollene, viser Einar raskt de negative følelsene han har erfart daglig i primærverdenen, som sakte, men sikkert bryter ham ned. Dermed må han opparbeide seg mestringstroen og selvtilliten på nytt igjen. Han har nå startet en ufrivillig reise som kommer til å bygge på nye erfaringer, kunnskaper og ferdigheter. Men han er usikker: «Einar hadde ikke lyst til å gå dypere inn i fjellet, så han stoppet opp og kikket seg bak. Vurderte. Hadde han egentlig noe valg?» (P, s. 61). Slik starter reisen i *Portvokteren*.

Mot slutten av *Portvokteren* er igjen en portal sentral for Einar. Han kan lett redde sitt eget liv ved å smette ut av Jutulporten og rømme slik han alltid gjorde når han var i fare. Men på grunn av hans nye verdier som ansvar, sympati og empati for andre, velger han å bli igjen for å kjempe. Valget introduseres slik: «Han kunne jo bare løpe ut av Jutulporten og tilbake til sin egen verden, men han var vokteren.» (P, s. 158). En av begrunnelsene for at han blir igjen for å kjempe er: «Vokteren har plikter. Dessuten ventet Arne og gjengen der ute, og en skolehverdag som han ikke akkurat savnet. Hva var vel han selv uten faren, broren og Tuva?» (P, s. 158). Einar, som alltid har vært alene, viser sympati for de personene som har vært positive til ham. Det kan virke som om Martin Fyrileiv bruker Jutulporten for å symbolisere hvor langt Einar har kommet i utviklingen sin i forhold til sitt første møte med en portal. Han viser empati for de som har behandlet ham dårlig ved å bli igjen og ta opp kampen mot trollene. Om han drar, vinner trollene, og dvergenes verden går under, i tillegg til at hans egen

verden også vil gå under ved en senere anledning. Oppdraget og utviklingen fortsetter nemlig i *Trollblod*.

### 4.3 Sekundærverdenen som mestringsarena: Et nytt miljø

Sekundærverdenen brukes i *Bergtatt*-bøkene som en mestringsarena der Einar utvikler seg, og skaffer seg en identitet. Ved hjelp av sekundærverdenen viser han evner som har ligget gjemt bak negative tanker og følelser, som gir han en annen identitet enn han dro inn i fjellet med. Han utvikler nye ferdigheter som gjør ham mer egnet til å mestre livet. Men hvordan har denne utviklingen skjedd, og hva slags evner har han opparbeidet seg?

Einars reise i den underjordiske sekundærverdenen begynner i det øyeblikket han blir bergtatt, og fortsetter fram til han blir etterlatt for seg selv, og må stoppe Naglfar og Ragnarok. Denne reisen kan deles inn i flere faser, slik jeg har uttrykt det i underkapitlene «Sekundærverdenen: Et nytt miljø», «Troll og dverger: Veien til autonomi, tilhørighet og kompetanse», «Indre motivasjon: Tuvas rolle» og «Ragnarok: Evnen til å mestre livet».

I løpet av reisen møter Einar på mange ulike fantastiske vesener som han ikke visste eksisterte i virkeligheten. Mystiske vesener som troll, dverger, byttinger, gnomer, alver og tusser kjenner han derimot igjen fra eventyr og myter. Men til tross for at disse fantastiske vesenene er nye for ham, kan Einar få kjennskap til dem gjennom de karakteristiske trekkene deres. Einar kommer som sagt fra et mangelfullt miljø i primærverdenen, som jeg har vært inne på tidligere. Flere av trekkene fra individene han har rundt seg i sin sosiale krets i primærverdenen, kan kjennes igjen hos de mystiske vesenene som han kommer i kontakt med i sekundærverdenen. Derfor står de ulike verdiene og evnene deres i fokus nå, og hvordan dette påvirker Einar.

#### 4.3.1 Dvergene: De mer kompetente andre

I sekundærverdenen viser møtet med dvergene og trollene et miljø som har noen likhetstrekk med det som finnes i primærverdenen. Både dvergene og trollene har noe menneskelig over seg og viser tegn som Einar kan kjenne igjen i miljøet fra skolen.

Dvergene som Einar møter tidlig i sekundærverdenen introduseres slik i tankene til hans:

Et blekt og rynkete ansikt stakk fram rundt svingen i tunnelen og studerte ham nøye. Huden var gråaktig mens håret og skjegget var svart og rufsete. I den klumpete nesa hang en ring av gull. Einar ble stor i øynene da han så hvor kortvokst fyren var. Omtrent samme høyde som ham selv. Eneste forskjellen var at han var fullvoksen og hadde brede skuldre (P, s. 69).

Einar, som har havnet alene i sekundærverdenen er heldig som møter på dvergene og ikke trollene. Dvergene er det mulig å prate med, men fremdeles er de mistenkelige. Møtet med dvergene gjør ham likevel bare mest forvirret, og lettet, ettersom de virker snillere enn trollene. Dvergene tar Einar til seg og fører ham med seg til sitt hjem som er Svartalfheim. Han sliter som sagt med å danne relasjoner til andre og er tvilende til om de er til å stole på, men går med dem. Han har tross alt ikke noe annet valg. I løpet av tiden med dvergene lærer Einar mye om denne nye verdenen som alltid har ligget rett under ham. Han lærer for eksempel hvordan han skal overleve her, og hva slags skapninger som lever i den underjordiske verdenen. Han lærer om hva han kan spise, og hva han må holde seg unna. Han lærer også om trollene, og hva som skal til for å drepe dem når de kommer over dem. Dvergene kan i den tidlige fasen virke som om de er til å stole på, og tar ham til seg. Einar gjør det han kan for å prøve å lage relasjoner til dem ved å stille spørsmål. Han har nemlig interesse for denne verdenen, i tillegg til at han må finne Tuva.

For å trekke inn et teoretisk perspektiv på stoffet som har å gjøre med den første reisen til Svartalfheim, kan dvergene sammenliknes med den mer kompetente andre i Vygotskys sosiokulturelle teori. Einar tar til seg det dvergene sier, fordi han stoler nok på dem. Han må overleve, og det er det eneste fornuftige å gjøre. Han må tross alt ut på reiser alene ved seinere anledninger i *Trollblod*, der han ikke har hjelpere. Ulempen med at det er dvergene som representerer den mer kompetente andre, er at de ikke er helt til å stole på. De kaster Einar i fangehullet når de kommer Svartalfheim, og der får han beskjed om at han skal bli resten av sitt liv.

Dvergene viser sine verdier gjennom det de gjør for å holde på det som er deres. Deres liv og deres verden er det viktigste. De gjør ikke mer enn de må for andre, og har mangel på empati overfor mennesker rundt seg. Om en handling eller en situasjon ikke er lønnsom for dem, vil

de ikke ha noe med det å gjøre. For å nevne et eksempel, velger dvergekongen som sagt at Einar skal sitte resten av livet i fangehullet:

Hør her, menneskebarn. Du er bergtatt og vil aldri se solen igjen. Å slippe deg ut, gir deg et ansvar du aldri kan få. Menneskene utenfor vil hamre seg inn i fjellene våre med grådige hensikter. De vil fråtse i fjellets rikdommer og fare blindt fram mot fjellets hjerte. Mennesker har alltid vært grådige oppdagere, og ville ikke nøle med å legge vår verden i grus om de kjente til den. (P, s. 95).

Dvergene har ikke tillit til mennesker, og viser negative relasjoner til dem. Dvergene Ivalde og Fjaler lot som om de var på samme side som Einar da de dro mot Svartalfheim, men overrumplet ham, og satte ham i fangehullet. Slik behandler dvergene ham fram til Skjebnens bok dukker opp. Da får Einar plutselig verdi for dvergene, og han unnslipper fangehullet. Einar blir en nøkkelperson for dvergene som kan bruke ham for å beskytte sine verdier og sin verden. Årsaken til at Einar plutselig blir viktig for dem er at de tror at Tuva kan være en nøkkel for trollene i profetien om Ragnarok. Igjen tenker dvergene på seg og sitt da de ikke viser empati for Tuva, og kun vil redde henne for å ha kontroll på trollene.

Einars selvbilde blir ikke styrket etter det første møtet med dvergene, ettersom han møter mobbing og også føler på et mindreverdskompleks i dvergenes øyne. Hans evne til å bygge relasjoner har heller ikke blitt styrket, til tross for hva han har lært av dvergene. Men siden de ikke viser tillit til ham, kan Einar kjenne igjen denne følelsen fra skolen der han heller ikke klarte å bygge relasjoner, grunnet mangler på relasjoner i hjemmet.

Et annet eksempel som viser hva slags tillit og relasjoner det er mellom dvergene og menneskene, er våpnene. Einar får en imponerende krigshammer som blir kalt *Bergtatt*: «Den treffer veldig hardt, mye hardere enn det du slår» (P, s. 139). Faren får et særegent sverd som blir kalt *Svovel*: «Fienden kan begynne å brenne når det treffer» (P, s. 139). Våpnene gir Einar og faren mer makt. Men relasjonene er altså ikke så gode mellom mennesker og dverger, så våpnene er laget med en svakhet. «Bergtatt hvilte fortsatt i hånden hans, men den hadde blitt så mye tyngre at han flere ganger truet med å glippe den» (T, s. 63). Dvergene er dyktige smeder, og er kjent for å lage våpen til guder i Norge (Sivertsen, 2000, s. 74 – 75). Denne egenskapen har de også i *Bergtatt*-bøkene, og viser det med å lage kraftfulle våpen, for så å bevisst få dem til å svikte. Dvergene tjener ikke noe på å la mennesker ha våpen som er farlige for dem. Selv ikke når verdens undergang står på spill. I tillegg til å legge

begrensninger på disse våpnene, nekter dvergene å søke hjelp hos lysalvene, selv om det kan hjelpe i kampen mot ildfyrsten og kanskje også redde Tuva. Det blir sagt at: «bare å foreslå noe som helst som har med lysalver å gjøre, er nesten det samme som en dødssynd her i Svartalfheim» (T, s. 26). Einars tillit til dvergene er blitt ganske svekket etter at verdiene deres er kommet fram. Han tenker: «Dverger var ikke lenger til å stole på. Han skulle aldri gjøre den tabben igjen» (T, s. 45).

Dvergenes verdier er altså ikke av det positive slaget, noe som på en måte kan hjelpe Einar til å utvikle seg. På grunn av dvergenes adferd og verdier, får Einar muligheten til å stille spørsmål. Det at han trigges til å ytre sine meninger når han er sammen med dvergene, åpner opp for at hans selvstendige synspunkter kan komme frem, noe som gjør at selvbildet hans potensielt kan bedres. Hans viktige rolle som portvokteren åpner også opp for at dvergene lytter til ham. I tillegg kan dvergenes negative verdier være med å styrke Einars identitet og verdier. Einar viser litt empati for dvergene når han har valget om å dra ut av fjellet, eller være med å kjempe mot trollene. «Vokteren har plikter [...] men det var i Midgard skjebnen lå, ikke utenfor» (P, s. 158), tenker han når han får valget. Ved å bli i Midgard, får han også muligheten til å endre forholdene mellom mennesker og dverger. Han viser en positiv side av seg selv.

Til tross for de negative sidene ved dvergene, har de også noen positive sider. Dvergene er fulle av kunnskap, noe Einar tjener godt på gjennom sin reise. Det beste eksemplet på hvordan dvergene har bidratt til å hjelpe Einar, er kanskje kampene mot trollene. Ved flere konfrontasjoner med trollene, kan Einar selv mestre det som de kan mestre. Men hva som er årsaken til at det lykkes kan ses på fra flere sider, der impulser fra teoriene til både Vygotsky, Bandura og Deci og Ryan kan spille inn. Derfor skal jeg se på konfrontasjonene i lys av disse teoriene.

#### 4.3.2 Troll og dverger: Veien til autonomi, tilhørighet og kompetanse

I det første møtet Einar har med trollene, gjemmer han seg i en sprekk i en fjellvegg. Denne taktikken tar han i bruk på grunn av erfaringen hans fra tidligere møter med Arne og mobberne, der han prøvde å rømme, for så å gjemme seg. Arne og mobberne har flere fellestrekk med trollene, og fremstilles slik:

Trioen var beryktet på skolen. Hvis det var noe som var ødelagt eller noen som hadde fått juling, så var det mest sannsynlig de som sto bak. Selv en lærer hadde fått juling, og hadde blitt sykemeldt i flere måneder (P, s. 11).

Det er lett å se parallellen når dvergene forteller Einar om trollene: «Ja, de bor i fjellets dyp, og dem skal du ikke spøke med. De lager stuing av menneskebarn. Eller spiser dem rå, gnager på beina og slurper i seg marginen. Mennesker er god likmat for troll» (P, s. 71).

Både trollene og mobberne fremstilles som onde, med mangel på medfølelse overfor dem som handlingene deres går ut over. Disse individene virker som om de kun er ute etter makt, og ser ikke ut til å representere noen positive verdier. Der Arne og mobberne var den største trusselen i primærverdenen, blir trollene dem som Einar må overkomme i sekundærverdenen.

Kampene mot trollene kan først ses på i lys av Vygotskys sosiokulturelle teorier om hvordan den mer kompetente andre kan bidra til at individet etter hvert mestrer utfordringer som han først får hjelp til, før han deretter mestrer det alene etter hjelpen ved senere anledninger. Eksemplet går ut på hvordan kampene mot trollene gradvis blir vanskeligere. I den første virkelige kampen mot trollene er Einar enda sammen med dvergene kalt Ivalde og Fjaler, på vei mot *Svartalfheim*. I kampen her velger Einar å gjemme seg, mens Ivalde og Fjaler dreper trollene. Etter at de har drept dem sier Ivalde:

Første leksjon. Troll dør ikke av seg selv. De dør heller ikke hvis du hogger av en arm eller et hode. Etter en stund vokser de sammen igjen, for så komme tilbake med flere av slektingene sine. Og tro meg når jeg sier at troll har mange slektinger. En ting som kan ta livet av dem, er ild. Flammene biter og gjør at de ikke vokser sammen igjen (P, s. 76).

Einar har nå observert hva som skal til, og bruker dette i neste kamp der han blir stående alene mot et troll.

Ivalde og Fjaler blir slått ut, og Einar blir overlatt til seg selv. Nå bestemmer Einar. Han sitter på erfaring som skal til for å mestre situasjonen. Han vet hvordan det er å bli mobba. Han vet hva som skal til for å slå trollene, og han har materialet tilgjengelig som kan brukes for å mestre denne situasjonen. For en gang skyld kjenner Einar på motivasjonen som skal til for å kjenne på mestrings. Ved hjelp av trollpulveret fra foredraget og en fakkellager han en sky av flammer, for han husker at flammer dreper troll. Dette fungerer, og en brennende rimtusse

forlater området. Gjerningen er nå delvis utført, men endelig fullføring gjenstår. Einar får så en ny mulighet til å drepe trollet i slutten av *Portvokteren*, og da klarer han det. Han kjenner nå på mestring og tar til seg lovende ord fra Fjaler som sier: «Det bor visst mer i dette menneskebarnet enn hva vi først trodde» (P, s. 125).

Ved å se på eksemplet ovenfor i lys av den sosiokulturelle teorien kan man bare anta at det var ytre motivasjon, og motivasjonen for å overleve, som bidro til mestring i kampen mot trollene. Dette kommer i tillegg til observasjonen av de mer erfarne andre, som for eksempel dvergene. For å undersøke indre motivasjon, må jeg se på kampene mot trollene i lys av den sosialkognitive teorien og selvbestemmelsesteorien, ettersom de tar for seg det kognitive hos individet.

Dersom vi ser på kampene mot trollene gjennom Banduras sosialkognitive teori, er det mestring og mestringstro som står sentralt. Einar ble mobbet av Arne og gjengen, og står nå ovenfor troll som er langt farligere enn dem. Nå har han entret en ny verden, der han kan få en ny start. Ingen kjenner ham, og dette kan være med å motivere Einar. Han stiller derfor mange spørsmål, og tar til seg det han observerer. Ved å observere at dvergene, som er på hans høyde, bekjemper to troll, får han mestringstro på at han kan utrette slikt selv. Einar får også beskjed om at han er en viktig brikke i profetien *Ragnarok* under det andre møtet med dvergekongen: «Aslaug ønsket at du skulle bli vokteren når hennes tid var over» (P, s. 131). At en så stor rolle blir gitt til ham i en så ung alder, er også med på å gi ham mestringstro, og motiverer ham til å lykkes. Denne rollen, sammen med kompetansen han har opparbeidet seg fra samarbeidet med dvergene og kampene mot trollene har vært med å bidra til et bedre selvbilde, som derfor gir ham troen på at han kan lykkes. I den avsluttende kampen i *Portvokteren* får han også muligheten til å ta styringen, da faren og dvergene er opptatt i kamp. Han kjemper alene og bruker kompetansen han har opparbeidet seg.

Skulle en peke på en ulempe med Banduras teori, sett gjennom Einars situasjon, kan det vises med presset som blir lagt på ham. Han er den nye portvokteren, og det er hans oppgave å lukke Jutulporten for å stoppe *Ragnarok*. Dette er mye ansvar å legge på en tretten år gammel gutt med generelt dårlig selvbilde og mestringstro, og som oppdaget denne verdenen noen dager tidligere! At han i en alder av tretten år får i oppgave å hindre verdens undergang kan bidra til prestasjonspress og forventningspress. Den sosialkognitive teorien kan nemlig basere seg på både *indre* og *ytre* motivasjon (Danielsen, 2021, s. 137). Forventningspress er et eksempel på *ytre* motivasjon, og dette kan være sårbart. Når et så stort ansvar blir lagt på et



individ, er det mulig at mestringstroen forsvinner, og dermed kan det bidra til for mye press på individet.

Det siste teoretiske perspektivet er selvbestemmelsesteorien til Deci og Ryan, og for å undersøke utfordringene gjennom dette perspektivet, går vi langt tilbake i boka. Einar har som sagt et dårlig selvbilde, og mangler autonomi sammen med andre. Tilhørighet og kompetanse mangler også. Men gjennom reisen han har vært på, som har ført fram til den siste kampen i *Portvokteren*, har han opparbeidet seg alle tre faktorene på et nivå som gjør at han fungerer i kampen. Autonomien har han opparbeidet seg på grunn av selvtilliten fra de tidligere kampene mot trollene, og gjennom den indre motivasjonen han har hatt gjennom hele reisen. Hans sympati for Tuva har gjort at han har holdt seg selv oppe, og ønsker å fortsette.

Når det gjelder tilhørigheten, kom den da han fikk rollen som portvokter i eksemplet over. Han har en plass, og han har en rolle. Å overholde denne rollen motiverer ham også for å mestre oppgaven sin, og han bruker sine relasjoner til familien og Tuva som argumenter for å bli igjen å kjempe: «Hva var han selv uten faren, broren og Tuva?» (P, s. 158). Han har også opparbeidet seg kompetanse ved å ha prøvd seg i kamp mot troll tidligere i tillegg til at han har tatt til seg hva dvergene sier. Dette er et eksempel på en utvikling hos Einar som blir tydelig ved at han vil bli igjen og kjempe, fremfor å løpe og gjemme seg. Hans verdier bygger på hans samvittighet for de han holder mest av. Han kan ikke forlate Tuva og faren, i tillegg til at han har en viktig rolle nå som portvokteren.

Utviklingen hans fortsetter i *Trollblod*, der hans endring i adferd blir lagt merke til av andre også. Han er mer modig og bestemt. For eksempel løper han inn til den gamle dvergen Allvis for å stjele Skjebnens bok, siden dvergene ikke ønsker å ta saken videre til lysalvene, der de kan få hjelp. Her sier gnomen Mjoll «Jeg tror sønnen din har forlatt kokongen sin» (T, s. 29). Mjoll har tross alt fulgt med på menneskene fra da faren til Einar var en liten gutt. *Trollblod* gir et annet utgangspunkt enn det *Portvokteren* gir, med tanke på Einars utvikling. Her blir det lagt mer vekt på om Einar klarer å opprettholde sitt nye, selvbilde og sine ferdigheter, til tross for den negative avslutningen på *Portvokteren*, der Tuva ligger for døden, og det de tror er Gard, viser seg å være ildfyrsten.

### 4.3.3 Nye møter: Lysalver, tusseladder og Mjoll

Sjangeren portal- og oppdragsfantasy inneholder gjerne i tillegg til den «lave» helten en gruppe med mer erfarne og tøffere personligheter som er med på oppdragene. Det finnes også ofte en eldre og visere karakter (Senior, 2012, s. 190). I *Bergtatt* er gnomen Mjoll denne karakteren, som til tider er med og hjelper Einar med oppdraget, i tillegg til å veilede ham. Men som slike karakterer ofte gjør, forsvinner han fra helten for å ordne noe annet, noe som gjør ham litt hemmelighetsfull og mystisk. Samtidig er det at han forsvinner fra tid til annen med på å bidra til Einars utvikling ved at han får prøvd seg mye alene, som for eksempel i kampen mot tussene. Einar får utfordret seg selv gjennom å mestre en utfordring på egenhånd, noe han ikke klarte i primærverdenen, og dette bidrar til Einars utvikling når det gjelder mestringstro. Utfordringen er samtidig at han kan falle tilbake til de negative tankene han hadde da han var i primærverdenen alene.

I møte med alvene virker ikke Einar like redd som han var tidligere. At Tuva skal reddes er det eneste han tenker på, i tillegg til interessen han har for denne nye verdenen: «Lysalfheim var der nede et sted, og det kriblet i kroppen bare ved tanken på at han skulle få se den magiske byen» (T, s. 70). Lysalvene er med og gir Einar håp. De virker overlegne, og må overtales, siden Einar og faren kommer fra dvergene og Svartalfheim. Dette viser at lysalvene heller ikke har mye til overs for dvergene. Med tanke på våpnene Einar og faren fikk, av nettopp dvergene, sier den ene lysalven: «Dverger gir aldri noe gratis, med mindre de har forhekset stålet med svartekunster» (T, s. 88).

I teoridelen ble det nevnt at tussene lever nokså på samme måte som menneskene, og bygger på mange av de samme verdiene. Det nevnes også at de er lett irritable, og gjennomfører hevn på sin måte (Sivertsen, 2000, s. 72 – 73). I *Trollblod* introduseres de som noen små troll som lever i flokk, og den eneste verdien deres er hevn. Når Einar med et uhell triller over maten deres, er hevnaksjonen i gang. Tussene følger Einar gjennom resten av boka, og setter ingen grense for hvor brutal hevnen skal være. Ved å kjøre over maten deres, respekterer ikke Einar tussene, i tillegg til at han ikke gjør opp for seg. Derfor får han dem etter seg på resten av reisen: «Tusseladdene bruker ikke å følge etter andre, med mindre enn noen har stjålet fra dem, eller terget dem» (T, s. 102), nettopp det Einar hadde gjort.

Det er altså mye som er felles med tanke på manglene i det sosiale miljøet, både i sekundærverdenen og i primærverdenen. Dvergene og lysalvene kommer ikke overens, noe

som kan sammenliknes med Einar, læreren og klassekameratene. I tillegg kan Arne og gjengen sammenliknes med trollene. Einar kan også sammenliknes med trollet Mime, som liker seg alene, og som til slutt vokste seg for stor til å komme ut av hulen sin.

Han vokste opp der inne, og ble så stor at han til slutt ikke kom seg ut igjen. Han ble dessuten plaget av de andre trollene da han var liten. Han liker å være alene, men han har vel egentlig ikke noe valg. Andre troll holder seg vanligvis langt unna (T, s. 113)

Slik som Mime blir beskrevet, minner han nokså mye om Einar. På samme måte som Einar vokste opp i et mangelfullt miljø med mobbing og ensomhet, gjorde også Mime det. Gjennom denne fantastiske fremstillingen av Mime som er for stor for hulen sin, får vi egentlig en fremstilling av hvordan Einar hadde hatt det om han ikke hadde funnet den magiske verdenen. Reisen i Ginnungagap hjelper imidlertid Einar ut av komfortsonen og inn på et spor som bidrar til bedre psykisk helse. Refleksjonen til Einar viser også at han øyner en mulighet til å gjøre en endring i seg selv. Ved å tørre å snakke med Mime møter han seg selv. Hans indre konflikt med Arne og gjengen er med å bygge ham opp: «Han hatet Arne og gjengen. Vanligvis skygget han banen, men nå visste han at han kunne gjøre en endring» (T, s. 113).

#### 4.3.4 En ny reise: Å opprettholde positive holdninger

Ettersom *Trollblod* er oppfølgeren til *Portvokteren*, tar Einar med seg den foreløpige utviklingen eller dannelsen sin for å bygge videre på den. Derfor er det spennende å se hvordan adferden og holdningene har endret seg for ham, og om han klarer å holde på det gode han har tilegnet seg.

Når det gjelder utviklingen som Einar har erfart gjennom *Portvokteren*, og som han har tatt med seg over i *Trollblod*, kan det virke som kampene sammen med dvergene har betydd mye for ham. Disse erfaringene har gjort det lettere å samhandle og forstå seg på andre individer. Selv om det ikke er de mest positive relasjonene Einar har med dvergene, klarer han å forstå dem bedre. For eksempel viser han tegn til empati for dvergen Allvis: «Einar nikket. Han forsto bedre nå. «Det er nok mest synd på Allvis»». Til tross for at han er sint på ham, syntes han synd på den kloke, ettersom han har oversett deler av profetien Ragnarok. Einar har slitt med relasjoner, men har blitt bedre på det.

Tidlig i *Trollblod* viser Einar en mer bestemt side av seg selv ved at han begynner å bestemme over faren. På grunn av uvissheten knyttet til om Gard og moren er i live, viser faren en negativ side av seg selv. Adferden hans minner om Einar i primærverdenen. Den store forskjellen som skiller tilstandene deres fra hverandre er at der Einar ikke hadde noen til å hjelpe seg, så har faren det nå. Einar bryr seg, og motiverer faren videre. Einar har allerede klart det umulige i kampen mot trollene, og er nå bestemt på å redde Tuva: «Jeg nekter å gi opp bare fordi vi ikke vet om mamma og Gard lever» (T, s. 44). I starten av fortellingen hadde Einar gitt opp på forhånd. Jeg nevnte et eksempel i starten av analysekapittelet der det gikk dårlig for Einar under framføringene på skolen. Da var det ikke noe som motiverte ham til å mestre det. Nå er Einar i det minste villig til å prøve å lykkes, og ved å få muligheten til å bestemme litt, viser han en positiv side av seg selv.

Han merker blant annet at adferden til faren påvirker hans eget humør, noe som han selv kan ta til seg, siden han er kjent med følelsene faren sitter på nå. Farens atferd og humør kan symbolisere et vendepunkt for Einar i hans identitetsutvikling. Ved å bli utsatt for denne negative holdningen til faren, kan det gi ham innsikt i hvordan han har oppført seg, noe som kan være med å forklare hvorfor han tidligere i primærverdenen har tilbrakt tiden alene.

I avsnittet der jeg nevnte Mjoll som den eldre og visere karakteren, nevnte jeg noen fordeler og utfordringer med hans rolle som både fraværende og tilstedeværende, som jeg skal gå litt inn på nå. På vei til Mimes brønn, eller trollspeilet, reiser Einar alene. Alene kommer Einar seg gjennom utfordrende natur, og han unnslipper et troll ved å bruke naturen til sin fordel. Alene må også Einar mestre utfordringene til Mime, der hans rolle som portvokteren igjen blir avgjørende for hans fremtid. «Portvokter!» og «Jeg er portvokteren!» (T, s. 119) skriker han ut for å ikke bli knust av Mime.

Etter møtet med Mime blir han igjen etterlatt for seg selv da han flykter fra hula. Men til forskjell fra tidligere er han mer målrettet enn redd. Han er også i langt bedre form og mestrer de fleste utfordringer og hindre:

Einar hoppet over hindre, og fingrene fant lett feste. Det var fantastisk! Ingenting var vanskelig. Han nærmest danset seg gjennom elvelandskapet. Økte farten. Løp hardt og lenge bare fordi han kunne. Det var ikke et pes som det brukte å være, og kroppen nærmest jublet av å få røre på seg (T, s. 141).

Dette er en stor forskjell fra å ha vært gutten som skulket gymtimene i starten av fortellingen. Bedring av psykisk helse fører til et bedre selvilde, noe som merkes i eksemplet her. Einar kunne ikke gjennomføre noe i starten, og ga gjerne opp før han prøvde, men nå ser han positivt på seg selv, han ser positivt på andre, og ønsker å mestre oppdraget for å redde både seg selv, de han bryr seg om, og samtidig resten av verden.

#### 4.3.5 Indre motivasjon: Tuva, familien og Ragnarok

Det som kanskje har vært det viktigste for Einars utvikling, er Tuva og hennes rolle i romanene. Til nå har jeg nevnt kort hvordan Tuvas rolle blir brukt som en motivasjon for at Einar ønsker å lykkes. Hans styrke er hans nærmeste venner og familie. De svikter ikke ham, og da nekter han å svikte dem. Det meste han gjør, er for henne. «Einar sverget på at han skulle kjempe for henne. Selv om de ikke hadde vært venner så lenge, var hun en venn og han sviktet aldri venner» (T, s. 11), tenker han tidlig i Trollblod. Endelig hadde han fått en venn, og nå er han i ferd med å miste henne. Tuva har vært bevisstløs siden de fant henne i trollreiret, der Einar beseiret den første rimtussen. Grunnet Einars løfte til Tuva, drar han og faren alene ut på en ny reise, der Einar føler seg mer klar enn han tidligere hadde gjort.

Dersom vi trekker inn Deci og Ryans selvbestemmelsesteori, kan det nevnes at Einar drives av indre motivasjon, som i eksemplet her er ønsket om å redde Tuva. Einar har en interesse for henne, som påvirker alt han gjør. Dette gjør at Einar tar mer kontroll. Han har et valg om å prøve å redde henne, og gjør det på grunn av sine egne verdier. Det han mener er det rette å gjøre, vil han gjøre, samme hva det koster ham.

En annen indre motivasjon for å fortsette på selve oppdraget kommer etter at han får sett i Mimes brønn. Han ser fortiden og fremtiden, der moren og Gard er i live. Han får et nytt håp om at de enda er i live. Han ser også fremtiden, der Ragnarok, som det ble profetert om, har skjedd, og verden ligger i ruiner. Her går Alvoret virkelig opp for ham. Nå er ikke Tuva den eneste motivasjonen hans: «Han hadde ikke tid til å feile. Ikke noe valg» (T, s. 140).

Verdensomveltningen og forholdet til familien gir Einar et nytt håp.

Igjen vil jeg trekke ansvaret som blir lagt på Einar inn som et eksempel på hvordan prestasjonspresset og mestringsstroen kan påvirke individet. Ved å se på Einars situasjon, der han blir etterlatt av Mjoll og må stoppe Ragnarok alene, legges det mye press på ham. Slikt

press der det som skjer ikke er individets eget valg kan bidra til lite motivasjon, og dermed dårlig sluttresultat.

Til tross for økt selvtillit og mestringstro, er ikke Einar ferdig med utviklingsprosessen sin. På slutten i *Trollblod* blir han tatt til fange av trollene. Men som denne sjangeren ofte har en tendens til, blir Einar reddet når det ser som verst ut. Den siste delen av utviklingen til Einar, som leseren får se, er at han nå blir sendt ut alene for å stoppe *Ragnarok* på egenhånd, og må bruke alt han har lært på reisen.

I *Trollblod* klarer Einar å opprettholde det positive selvbildet sitt som han opparbeidet seg i *Portvokteren*, og han har i tillegg klart å styrke det. Møtet med Mime viste ham hvordan livet hans kunne ha vært, og har hjulpet Einar til å ta tak i eget liv. Til slutt i romanen nevnes det en epilog, der det kommer fram at Einars mor og bror er i live. Han virker også mer bestemt, og klarer å ta livet av to bergtroll, uten at de merker det. Dersom vi sammenlikner Einar med seg selv i primærverdenen, er han mer bestemt og motivert, og han kjenner på en mestringstro han bare kunne drømme om i begynnelsen.

## 5 Didaktisk del: Bruk av *Bergtatt*-bøkene i skolen

I dette kapitlet legger jeg fram hvordan *Bergtatt*-bøkene kan brukes i skolen. Her kommer jeg til å undersøke hvilke verdier i læreplanen (LK20) som kan komme fram ved bruk av noen utvalgte metoder. Men hvilke verdier er det snakk om?

### 5.1 Livsmestring i læreplanen

I oppgavens teoridel nevner jeg hvordan livsmestring kommer fram i læreplanen. Da er jeg blant annet inne på det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring, der formålet er å opparbeide seg en god psykisk og fysisk helse, som deretter bidrar til gode livsvalg. Et positivt selvbilde og en trygg identitet blir også tillagt stor betydning under temaet (Kunnskapsdepartementet, 2017). Analysen jeg akkurat har gjennomført, legger stor vekt på Einars utvikling mot en trygg og stabil identitet. *Bergtatt*-bøkene tar for seg mye av det som vektlegges i det tverrfaglige temaet, folkehelse og livsmestring. *Portvokteren* starter som vi har sett med at Einar ikke har det bra. Han har et dårlig selvbilde som påvirker hans psykiske

og fysiske helse. Gjennom serien opparbeider han seg verdifulle egenskaper gjennom prøvelser og utfordringer der det kan trekkes paralleller til verdigrunnlagene som nevnes i LK20 i overordnet del.

Verdigrunnlagene har jeg også vært innom, og er verdiene som læreren skal basere store deler av undervisningen på (Kunnskapsdepartementet, 2017). Dette er menneskeverd, identitet og kulturelt mangfold og kritisk tenkning. Disse utvalgte verdigrunnlagene bidrar til en utvikling der en selvstendig identitet er resultatet, og er relevant for *Bergtatt*-bøkene på grunn av nettopp reisen for å finne seg selv.

Men før verdigrunnlagene kommer i fokus skal jeg nevne noen verdier som folkehelse og livsmestring tar opp, og som er gjenkjennelige fra *Bergtatt*-bøkene. Verdiene som det er snakk om er blant annet: «verdivalg og betydning av mening i livet, mellommenneskelige relasjoner, å kunne sette grenser og respektere andres, og å kunne håndtere tanker, følelser og relasjoner» (Kunnskapsdepartementet, 2017). *Bergtatt* gjemmer disse verdiene i ulike fantastiske karakterer og prøvelser, som kan sammenliknes med realistiske situasjoner og møter. I løpet av reisen får vi se hvordan Einar utvikler seg i retning mot en identitet ved at han erfarer disse verdiene gjennom fantastiske prøvelser.

## 5.2 Bruk av *Bergtatt*-bøkene i skolen

Hvordan kan *Bergtatt*-bøkene brukes i grunnskolen? Etter å ha analysert *Bergtatt*-bøkene, ser jeg flere måter som elever kan arbeide med denne typen tekster på. Den aktuelle sjangeren tar for seg flere områder som elever kan ta tak i og undersøke. I teoridelen var jeg innom hvordan mysteriekulturen og den unge helten i fortellingen er viktig for den unge leseren. Leseren får muligheten til å kjenne seg igjen i den unge helten som er rundt den samme alderen som dem (Appleyard, 1990, s. 60 – 62). Einar er tretten år og på vei inn i voksenlivet der han må ta mer ansvar. Men for å komme seg til dette stadiet er han avhengig av et positivt selvbilde, for å opparbeide seg tro på å mestre det nye ansvaret.

Om jeg skulle brukt *Bergtatt*-bøkene i undervisning på for eksempel 4. trinn, sier det ene kompetansemålet at elevene skal kunne: «reflektere over hvordan språkbruken vår påvirker andre, og hvordan vi tilpasser og endrer språket i ulike situasjoner» (Kunnskapsdepartementet, 2019). En aktivitet som kan brukes er høytlesing av bøkene. I eksemplet her kan en felles diskusjon bidra til at elevene får deltatt aktivt, og komme med

egne påstander om hvordan språket som blir brukt av karakterene i primærverdenen er med å påvirke Einar og hans selvbilde. Hva som blir sagt av medelevene kan bidra til at de tenker over eget språkbruk i samtaler med hverandre. Når det kommer til hvordan det kognitive blir påvirket av et mer positivt språk i sekundærverdenen, kan det diskuteres hva de selv tror er årsaken til den positive holdningen. Her kan jeg for eksempel stille spørsmål som legger opp til at en forbedring har skjedd hos Einar, og som dermed er med å hjelpe dem i tolkningene sine. Eksempler på spørsmål som kan stilles er: «Er det positivt for Einar at banneord er en del av tankene hans?», eller «Er det greit at Arne og gjengen kommer med kallenavn på Einar som han ikke liker selv?». Ved å diskutere slike etiske spørsmål, kan vi være med å bidra til nulltoleranse for mobbing og respekt for hverandre. Verdigrunnlaget «menneskeverd» bygger på nettopp dette med nulltoleranse for krenking, der alle er like mye verdt (Kunnskapsdepartementet, 2017).

Om jeg ønsker å trekke inn flere grunnleggende ferdigheter enn lesing og muntlighet, kan skriving av logg fungere som et alternativ. Ved bruk av det som kalles tekstbasert skriving får elevene muligheten til å styrke egen forståelse av det de har lest. Følelsene de har kjent på i teksten, og tankene de sitter igjen med etter diskusjonen, bidrar til dypere forståelse av elementene i teksten, som konflikten og karakterene (Skarðhamar, 2011, s. 88). Igjen kan Svensen (2003, s. 38) trekkes inn gjennom tanken om at leseren er som en følgesvenn som kjenner på de samme følelsene som helten, og dermed er med på å vurdere hvordan situasjoner kan løses.

Etter 7. trinn ligger fokuset på mye av det samme, der de skal kunne «reflektere etisk over hvordan eleven fremstiller seg selv og andre i digitale medier, i tillegg til å utforske og reflektere over sammenheng mellom språk og identitet» (Kunnskapsdepartementet, 2019). En positiv fremstilling av seg selv vektlegges gjennom hele grunnskolen. Og for at elevene skal kunne opparbeide seg denne evnen, kan tolkning av litteratur bidra til at en tolker seg selv (Penne, 2001, s. 223). Dermed kan utfordringene som Einar møter i sekundærverdenen bidra til kritisk tenkning hos elever. Tar Einar det riktige valget? Hvordan tror du dette valget påvirker Einar og de ulike karakterene videre på reisen? Tolkningene som elevene kommer med, kan støttes opp av sitatet til Sylvi Penne (2001, s. 223), som sier: «Tolkning av litteratur er ikke vanskeligere enn å tolke det som skjer i våre liv». Dermed kan paralleller trekkes mellom bøkene og eget liv, slik at erfaringene kan påvirke og bli påvirket av hverandre. Den unge leseren kan ta lærdom av avgjørelsene som blir tatt og sammen diskutere om Einar



velger de riktige løsningene. Å styrke egen evne til kritisk tenkning vil gjøre eleven mer forberedt på valgene som må tas i fremtiden (Kunnskapsdepartementet, 2017).

Jeg nevnte tidligere at *Bergtatt*-bøkene inneholder mange verdier som kommer fram hos de ulike skapningene i teksten. Dermed kan for eksempel «skygging» av hovedkarakteren være en metode som kan brukes i arbeid med bøkene. I *Bergtatt* kan leseren prøve å finne fram til verdier hos de ulike karakterene. Elevene får muligheten til å styrke leseferdighetene sine ved å lete etter spesifikke elementer i teksten. For å knytte dette opp mot livsmestring, kan elevene vurdere verdiene de finner, og drøfte om dette er gode eller dårlig verdier og hvordan de virker inn på de ulike karakterene. Synsvinkelen i *Bergtatt*-bøkene er en personal synsvinkel med en aural forteller. Leserne får med seg den samme informasjonen som Einar får med seg, og kan derfor være med å tolke de ulike møtene og situasjonene i trygge omgivelser. De får muligheten til å være med Einar, og dermed stille seg kritisk til hva han velger å gjøre, eller å ikke gjøre. Elevene kan selv kjenne på egne følelser gjennom karakterene de leser om (Svensen, 2003, s. 38).

## 6 Konklusjon

Gjennom analysen av de to romanene *Portvokteren* og *Trollblod* har jeg kommet fram til at de tematiserer livsmestring gjennom ulike karakterer, natur og miljø. Særlig vekt har blitt lagt på utviklingen av selvstendighet hos hovedkarakteren, gjennom prøvelser og utfordringer. Jeg har sett mye på hvordan Einar har utviklet seg gjennom møter med andre, og gjennom utfordringer som han får prøvd seg på både alene og i en gruppe. Dette var et av forskningsspørsmålene jeg ønsket å finne svar på. I starten er han en ensom gutt som domineres av negative tanker og adferd, men mot slutten av *Portvokteren* finner han derimot sin plass. Videre viser han flere verdier som for ham lå gjemt bak et dårlig selvbilde og en dårlig psykisk helse. Einar satt fast i et repetitivt mønster som han ikke kom ut av, før Tuva kom inn i livet hans, og portalen til sekundærverdenen ble oppdaget i Aslaugs kjeller.

To av forskningsspørsmålene som jeg hadde i starten av oppgaven, lyder slik: «I hvilken grad skjer det en utvikling hos hovedpersonen i de to bøkene, når det gjelder forståelse av egen identitet og evne til å mestre livet?» og «hva slags verdier formidles i teksten?». Om dette kan det sies at gjennom reisen i Ginnungagap har romanene fremmet positive verdier som samarbeid, mot, vennskap, styrke, intelligens og empati, i tillegg til å vise fram noen negative

verdier som makt, egoisme, ensomhet, feighet og vold. Verdiene som er nevnt her har kommet fram gjennom fremstillingen av de ulike karakterene. De fleste av karakterene forholder seg statiske, noe som vil si at de holder på verdiene som de ble introdusert med. Med de fleste sikter jeg i hovedsak til de fantastiske vesenene som dvergene, alvene og trollene. Disse skapningene brukes som faktorer som bidrar til at Einar får se ulike personligheter, og hjelper ham med å styrke erfaringer som bygger på hvordan han håndterer ulike verdier og ulik adferd.

Unntaket er Einar, som er en dynamisk figur. I starten preges han av flere negative verdier, men ved hjelp av de fantastiske elementene tar han til seg positive verdier som betyr noe for hvordan han kan mestre sitt eget liv i primærverdenen. Møtene med de andre vesenene har gjort at han nå tør å ytre seg, og være selvstendig. Han forstår seg mer på de rundt seg, og kan ta mer ansvar, der det er han som bestemmer. I sekundærverdenen fikk han de andre til å høre på seg, noe han kan ta med seg videre i livet. Å respektere andre og deres verdier kommer også fram. For eksempel var det slik at når dvergekongen døde, måtte dvergene ikke forstyrres. Selv om det var dumt, respekterte Einar det. Einar har også blitt bedre til å vise empati, for eksempel for Allvis og stoltheten hans.

Etter alt han mestrer i sekundærverdenen, burde mestringstroen være godt styrket. I tillegg vet han at moren og Gard er i live, noe som burde ha en positiv innvirkning på ham videre på reisen. Han får som sagt tatt tak i eget liv og prøvd ut en rolle der han kan utgjøre en forskjell for de rundt seg.

Sjangeren portal- og oppdragsfantasy legger i *Bergtatt*-bøkene til rette for at hovedkarakteren kan få utviklet seg gjennom reisen. Han blir prøvd gjennom oppgaver og utfordringer, kjenner på mestring, og får testet sine egne grenser. Romanene presenterer flere generelle utfordringer som kan virke inn på livsmestringen, som for eksempel hvordan naturen og miljøet er med på å styrke Einars identitet. Naturen i *Bergtatt* er som sagt ganske lik naturen i primærverdenen. Å mestre klatring i høye fjell, krysse store elver, og å vite hva som kan spises er med å bidra til kompetanse og psykisk helse, noe som gir et bedre selvbilde, som igjen gjør at han tør å ytre seg.

I starten av oppgaven hadde jeg også som mål å finne ut av hva som ligger i begrepet livsmestring, og hvordan det kan være relevant i analyse og arbeid med litteratur. Selve begrepet livsmestring kom jeg fram til innebærer både fysiske og kognitive ferdigheter som

trengs for å mestre eget liv. Ved å se på endringene i Einars holdning, identitet og selvbilde, ser man hva som skal til for å mestre livet. Da tenker jeg på de positive verdiene som er med å motivere individet til å lykkes.

Hvordan livsmestring er relevant i analyse og arbeid med litteratur, er bakgrunn for den didaktiske delen jeg skrev. I det kapitlet snakker jeg om hvordan litteratur kan tolkes på samme måte som eget liv kan tolkes. Litteraturen tilbyr trygge ramme hvor man kan utforske situasjoner fra hverdagen, og derfor er livsmestring relevant i denne typen arbeid. *Bergtatt*-bøkene kan være relevant for bruk i skolen ved at elevene får muligheten til å samtale om hva Einar gjør og betydningene rundt valgene han tar. Ved å studere og snakke om disse tingene kan elevene få styrket livsmestringsegenskaper som å stille seg kritisk ved å stille spørsmål og ytre egne meninger i felleskap med andre.

For å oppsummere svaret på det siste forskningsspørsmålet, som var «I hvilken grad kan de to romanene brukes som et verktøy i skolen for å hjelpe barn og unge med livsmestringsevner som empati, problemløsning og motstandskraft?», kan det bygges videre på det forrige avsnittet. Ved å diskutere de ulike prøvelsene som Einar må mestre, kan elevene få muligheten til å stille seg kritisk til avgjørelsene som blir tatt. De får muligheten til ytre seg ved å si hva de ville gjort, i tillegg til om de er enige med Einar eller ikke. Dermed får de erfaringer innen problemløsning og motstandskraft med å ytre seg og stille seg kritisk. Situasjonene som de erfarer i teksten, kan også bli kjent igjen i virkelige hendelser, noe som kan bidra til empati for karakterene. Dette kan de ta med i sin egen utvikling med å øve seg i empati, for medelevene sine.

For å runde av oppgaven, kan jeg si at romanene *Portvokteren* og *Trollblod* har mye å komme med om man er ute etter å undersøke hvordan fantasyromaner kan tematisere livsmestringsferdigheter. Disse to eksemplene på fantasyromaner er også aktuelle å bruke i undervisning, og de inneholder flere gode eksempler på livsmestringsferdigheter som elever kan ta til seg og utforske i trygge omgivelser.

## 7 Litteratur

- Andersen, P. T., Mose, G. & Norheim, T. (2012). Litteratur og litteraturvitenskap. I P. T. Andersen, G. Mose & T. Norheim (Red.), *Litterær analyse: En innføring* (s. 9 – 26). Cappelen Damm.
- Arnold, K. K. (2014, 17. februar). Klassisk fantasy for nye lesere. *Barnebokkritikk*.  
<https://www.barnebokkritikk.no/klassisk-fantasy-for-nye-lesere/>
- Appleyard, S. J. (1990). *Becoming a reader: The Experience of Fiction from Childhood to Adulthood*, Cambridge university press.
- Bache-Wiig, H. & Lienhart, S. H. (2012). Barne- og ungdomslitteratur. I P. T. Andersen, G. Mose & T. Norheim (Red.), *Litterær analyse: En innføring* (s. 9 – 26). Cappelen Damm.
- Danielsen, A. G. (2021). *Lærerens arbeid med livsmestring*. Fagbokforlaget.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227 – 268.  
[https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)
- Fredwall, I. E. (2022). Lærerens erfaringer med litteratur I begynneropplæringen og tekstutforskningens plass. I I. E. Fredwall, E. A. Moseid & S. Slettan (Red.), *Elevene og litteraturen: Estetisk lesing på barnetrinnet* (s. 133 – 149). Universitetsforlaget.
- Fyrileiv, M. (2014). *Bergtatt: Portvokteren*. Schibsted.
- Fyrileiv, M. (2018). *Trollblod: Andre bok i Bergtatt-bøkene*. Epilog.
- Jackson, R. (1981). *Fantasy, The Literature Of Subversion*. Routledge.
- James, E. & Mendlesohn, F. (2012). Introduction. I E. James & F. Mendlesohn (Red.), *The Cambridge Companion To Fantasy Literature* (3. utg., s. 1 – 4). Cambridge university press.
- Kallestad, Å. H. & Røskeland, M. (2020). Skjønnlitterær analyse som metode. I L.-V. Aa. & R. Neteland (Red.), *Master i norsk: Metodeboka 1* (s. 44 – 61). Universitetsforlaget.
- Klingberg, G. (1980). *De främmande världarna i barn- och ungdomslitteraturen*. Stockholm: Rabén & Sjögren.

- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/>
- Kunnskapsdepartementet. (2019). *Læreplan i norsk (NOR01-06)*. Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020. <https://www.udir.no/lk20/nor01-06?lang=nob>
- Mendlesohn, F. (2008), *Rhetorics of fantasy*. Wesleyan University Press
- Nikolajeva, M, (1988), *The magic code: The use of magical patterns in fantasy for children*. Almqvist & Wiksell international.
- Næsje, R. L. (2016). *Nyere norsk fantasy for barn og unge, en analyse av Lars Mæhles Landet under isen (2009): Kultur- og språkfagenes didaktikk, med fordypning i norsk* [Masteroppgave, , Høgskolen i Hedmark, Norge]. Brage INN. <http://hdl.handle.net/11250/2398401>
- Penne, S. (2001), *Norsk som identitetsfag* (3. utg). Universitetsforlaget.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *The American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Senior, W. A. (2012). Quest fantasies. I E. James & F. Mendlesohn (Red.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (3. utg., s. 190 – 199). Cambridge university press.
- Sivertsen, B. (2000), *For noen troll: Vesener og uvesener i folketroen*. Andresen & Butenschøn.
- Skarøhamar, A, -K. (2011). *Litteraturundervisning: Teori og praksis* (3. utg.). Universitetsforlaget.
- Skyggebjerg, A. K. (2001). Den fantastiske fortelling i børnelitteraturteoretisk belysning. I L. B. Rasmussen, E. Druker, A. K. Skyggebjerg, H. Høystrup, J. Pohl, A. Ramsfjell & A. Øster (Red.) *Nedslag i børnelitteraturforskningen 2* (s.13 – 36). Roskilde Universitetsforlag.
- Slettan, S. (2022), *Krim og spenning for barn*. I R. S., Stokke & E. S., Tønnessen (Red.), *Møter med barnelitteratur: Introduksjon for lærere* (2. utg., s. 127 – 148). Universitetsforlaget.

- Slettan, S. (2018), Å utvide det moglege: Om fantastisk litteratur for barn og unge. I S. Slettan (Red.), *Fantastisk litteratur for barn og unge* (s. 9 – 24). Fagbokforlaget.
- Sollund, V. H. (2016). *Nordisk Fantasy: Etablering av en sjanger* [Masteroppgave, Universitetet i Oslo, Norge]. DUO Vitenarkiv. <http://urn.nb.no/URN:NBN:no-56132>
- Spanthaus, V. (2014, 31. januar). Fjell-fantasy med norrønt bakteppe. *Bok365*.  
[https://bok365.no/artikkel/fjell-fantasy-med-norront-bakteppe/#.Uv3cq\\_2d448](https://bok365.no/artikkel/fjell-fantasy-med-norront-bakteppe/#.Uv3cq_2d448)
- Spanthaus, V. (2014, 17. februar). Bare nesten bergtatt. *BOK365*.  
<https://bok365.no/artikkel/bare-nesten-bergtatt/#.Uwxllfl5N1A>
- Svensen, Å. (2001). *Å bygge en verden av ord: Lyst og læring i barne- og ungdomslitteratur*. Fagbokforlaget.
- Svensen, Å. (2003). Fantastisk litteratur for barn og unge – livsbilete og kjensleappell. I P. O. Kaldestad, & K. B.Vold (Red.), *Årboka Litteratur for barn og unge 2003* (s. 38 – 47). Det Norske Samlaget.
- Todorov, T. (1989), *Den fantastiske litteratur: – en indføring*. Klim.
- Wolfe, G. K. (2012). Fantasy from Dryden to Dunsany. I E. James & F. Mendlesohn (Red.), *Fantasy literature* (3. utg., s. 7 – 20). Cambridge university press.