

studiehefte

FOLKEDIKTNING

Jostein Christensen og Asbjørn Odin Aag



KublaKan

KublaKan 2021

Jostein Christensen og Asbjørn Odin Aag

Denne publikasjonen kan fritt benyttes av skoler, elever og privatister. Referanse til denne kilden kan skrives slik:

Christensen, Jostein og Asbjørn Odin Aag. «Folkediktning. Studiehefte». KublaKan 2021, <https://kublakan.no/wp-content/uploads/2021/11/KublaKan-studiehefte-folkediktning.pdf>, nedlastet [fyll inn dato]

Siden dette er en kilde hentet fra internett, må du også oppgi nedlastingsdato, om du benytter studieheftet på skriftlig eksamen.

Henvendelse om utgivelsen kan rettes til post@kublakan.no.

Folkediktning

Folkediktning er kort sagt litteratur som ikke har noen kjent forfatter, og som har levd muntlig lenge før noen har skrevet den ned. Den er *mundtlig overlevert*, gjerne i flere hundre år, på samme måte som den norrøne litteraturen. Folkediktning kan være eventyr, sagn, folkeviser, grove vitser, fortellinger fra gamle dager, vandrehistorier, og andre ting. Det er her snakk om levende litteratur, som opp gjennom historien ikke først og fremst har eksistert i *bøker*, men i samtaler mellom folk, på fest, i pausen på jobben, ved middagsbordet. Først under nasjonalromantikken på 1800-tallet samlet berømte folk som Asbjørnsen og Moe inn disse fortellingene, og skrev dem ned. Den folkediktningen vi kan lese i bøker i dag er nok i stor grad preget av hva man interesserte seg for på 1800-tallet. Vi må derfor være åpne for at sagn og eventyr nok kan ha blitt fortalt ganske annerledes på 13- og 1400-tallet. Likevel har mye ganske sikkert også blitt bevart i århundrenes løp.

Folkediktning har både nasjonale og internasjonale trekk. Historiene har vandret over landegrenser, og på denne måten kan vi forklare hvorfor norske folkeeventyr for eksempel, ligner på eventyr i andre land, og hvorfor vi finner sanger med likt innhold i Frankrike på 900-tallet som de vi finner i norske folkesanger fra slutten av 1200-tallet.

Innholdsmessig bygger folkediktning gjerne på gammel folketro eller overtro. De tre viktigste sjangrene innen folkediktning er *eventyr*, *sagn* og *folkeviser*.

Folkeeventyr

Folkeeventyr er prosafortellinger som er preget av mange faste formler. De har ofte et overnaturlig innhold, og de gir seg ikke ut for å være sanne. I Norge ble folkeeventyrene samlet inn av Asbjørnsen og Moe på 1840-tallet og 50-tallet. De gikk fra gård til gård, hovedsakelig på Østlandet, og samlet inn fortellinger. I 1852 gav de ut samlingen *Norske Folkeeventyr*, som kom i flere utgaver utover på 1800-tallet.

Den mest kjente skikkelsen i de norske folkeeventyrene er Espen Askeladd, eller Askeladden, som han ofte kalles. Han er en vanlig bondegutt som ofte må kjempe mot troll og andre overnaturlige vesener, og i mange av eventyrene møter han også overnaturlige skapninger eller magiske gjenstander som hjelper ham underveis. Ofte er også konger og prinsesser vanlige ingredienser i eventyrene.

Mange har sett eventyrsjangeren som en forløper til novellen. De som skrev de første novellene i Europa var ofte inspirert av nettopp eventyr – særlig av den arabiske samlingen *Tusen og én natt*.

Når det gjelder eventyrsjangeren skiller man vanligvis mellom folkeeventyr og kunsteventyr. Kunsteventyr er eventyr skrevet av en forfatter, som for eksempel H.C. Andersens «Den stygge andungen» eller «Piken med fyrstikkene». Kunsteventyr er en *skriftlig sjanger*, og har altså lite med folkediktning å gjøre. De skal dermed ikke behandles her.

Folkeeventyr og kunsteventyr

Tre typer folkeeventyr

Det er vanlig å dele folkeeventyr inn i tre typer: *egentlige eventyr*, *skjemteeventyr* og *dyreeventyr*. *Egentlige eventyr* er lange og ofte mer kompliserte historier. De kan igjen deles i undereventyr, novelleeventyr og legendeeventyr. *Undereventyrene* har overnaturlige innslag. Et kjent eksempel på et slikt eventyr er «Kvitebjørn kong Valemon», som handler om en konge som har fått en forbannelse over seg av en ond heks, slik at han må være isbjørn om dagen og menneske om natten. *Novelleeventyr* er eventyr *uten* overnaturlig innhold. Et godt eksempel her er «Prinsessa som ingen kunne målbinde», hvor Askeladden er hovedperson. *Legendeeventyr* er eventyr med religiøse innslag. «Smeden som de ikke torde slippe inn i helvete» er et slikt eventyr. Skikkelser som Gud, St. Peter og Djevelen er alle med i dette eventyret.

Undereventyr

Legendeeventyr

Tre typer folkeeventyr

- Egentlige eventyr
 - Undereventyr
 - Novelleeventyr
 - Legendeeventyr
- Skjemteeventyr
- Dyreeventyr

Den andre hovedtypen av eventyr er *skjemteeventyr*. Disse gjør ofte narr av autoriteter. Prester, skatteoppkrevere og politiet ender svært ofte med å bli latterliggjort i eventyr av dette slaget, men også dumme eller veldig sta folk får gjennomgå. Også her finner man få overnaturlige innslag, og hensikten med eventyrene er først og fremst å underholde og

Skjemteeventyr

vekke latter. Slik sett er skjemteeventyr i slekt med moderne vitser. «Kjerringa mot strømmen» er et berømt skjemteeventyr.

Den siste typen kaller vi *dyreeventyr*. Disse er ofte korte og svært enkle. Dyr som kan snakke er gjerne hovedpersoner, og noen ganger forklarer de fenomener som for eksempel hvorfor reven er hvit på tuppen av halen. «Reveenka» og «Hvorfor bjørnen er stubbrompet» er to kjente eksempler.

Dyreeventyr

Kjennetegn på eventyrstilen

Selv om folkeeventyrene kan være svært forskjellige, finnes det noen trekk, enkelte *kjennetegn*, som går igjen i de fleste av dem. Man finner ikke alle kjennetegnene i samtlige eventyr, men man vil alltid finne en del av dem.

Det første kjennetegnet er at *handlingen ofte er lagt til et ukjent sted, og til en ukjent tid*. I tillegg finner man i eventyr svært mange *faste formler*. En typisk begynnelse kan for eksempel være at «Det var en gang en konge som bodde på et sted langt, langt borte». Dette er en fast formel som viser at det du skal få høre er et eventyr. Eventyr slutter typisk med «Snipp, snapp, snute, så var eventyret ute». Dette er en annen fast formel.

**Ukjent sted,
ukjent tid**

Faste formler

Magiske tall går igjen. Tallene 3, 7 og 12 er nestene alltid sentrale. Vi hører gjerne om tre brødre, som må gjøre ting tre ganger, og det finnes syv fedre i huset, syv dverger og 12 villender, i ulike eventyr. *Gjentagelser* er også noe som preger folkeeventyrene. Ting som er viktig blir gjentatt igjen og igjen. Når en eventyrhelt står overfor en utfordring, leser vi gjerne om tre forsøk, og det er nesten alltid på det siste forsøket at man lykkes. Det at det viktigste alltid skjer til slutt i folkeeventyr kalles *loven om bakvekt*.

Magiske tall

Gjentagelser

**Loven om
bakvekt**

Den sceniske totallsloven sier at bare to personer kan handle eller snakke sammen i samme scene. I muntlig litteratur som folkeeventyr er det viktig å holde ting enkelt, siden det fort kan bli vanskelig å følge med dersom for mange personer opptrer samtidig. I den forbindelse følger folkeeventyrene også *tvillingloven*. Denne sier at *hvis* det først er slik at tre personer opptrer samtidig, så er to av dem gjerne «tvillinger», altså helt like. Askeladden har for eksempel alltid to brødre, Per og Pål, men disse to er i praksis den samme personen. De mener alltid det samme, og sier det samme.

**Den sceniske
totallsloven**

Tvillingloven

Innholdsmessig handler mange folkeeventyr om *kampen mellom godt og ondt*. En helt, for eksempel Askeladden, representerer det gode. Han er ung og fattig, men også nysgjerrig og

Godt mot ondt

modig. Intelligens er viktigere enn rå og brutal styrke i eventyrene. Askeladden vinner fordi han er smart – ikke fordi han er mektig. Det onde representeres gjerne av et troll eller et overnaturlig vesen, eller en konge som ikke er god.

Intelligens slår styrke

Personene i folkeeventyr har vanligvis bare *én egenskap, eller få egenskaper*. De er enten *bare gode* eller *bare onde*, *bare grådige* eller *bare gjerrige*. Ofte finner man *typer*, som slemme brødre, onde stemødre, gode konger, onde konger, kløktige bønder, og så videre. *Hjelpere er vanlige innslag*, altså personer eller ting som hjelper helten med å oppnå målet sitt. Dette kan være personer man møter på veien, magiske gjenstander, snakkende dyr, eller bare ting heltene finner som ser ut som skrot, men som viser seg å være avgjørende for å vinne til slutt. I den forbindelse er det også verdt å peke på at *besjeling er et vanlig virkemiddel*. Gjenstander, dyr og naturfenomener som solen og vinden gis gjerne menneskelige egenskaper.

Personene har få egenskaper

Besjeling vanlig

I slutten av eventyrene venter *alltid en belønning*, enten det er prinsessa og halve kongeriket det er snakk om, eller andre fine saker. *Slutten er alltid lykkelig*, og ofte *finnes det en moral* i eventyrene, noe vi skal lære av historien, som skal gjøre oss til bedre mennesker.

Avslutningen på eventyret

«Prinsessa som ingen kunne målbinde» – typiske eventyrtrekk.

For å se hvordan vi finner eventyrtrekk i praksis, kan vi ta det kjente novelleeventyret om «Askeladden og prinsessa som ingen kunne målbinde». Eventyret starter med en fast formel: «Det var en gang en konge ...». En kongefamilie er altså med, og hovedpersonen er Espen Askeladd. Vi har en premie som Askeladden kan vinne – prinsessa og halve kongeriket, og fortellerstemmen bærer preg av at dette er noe som har vært fortalt muntlig: «Det var nok av dem som ville prøve seg, skal jeg tru, for det er ikke hver dag en kan få ei kongsdatter og et halvt kongerike til givendes».

Askeladden er en av *tre* brødre, og han finner *sju* ting på veien til prinsessa. *Loven om bakvekt* spiller også inn her: Først prøver Per og Pål å vinne prinsessa, og så kommer Askeladden til slutt og klarer det. *Tvillingloven* følges også. Når brødrene sier «æsj, hva skal du med den? Kast den», så snakker de to brødrene med én stemme. Per og Pål er i praksis samme person i dette eventyret.

Det samme mønsteret og faste formuleringer gjentar seg flere ganger, slik som «Jeg fant jeg fant», «kast den», «jeg har slikt å gjøre, jeg har slikt å føre ...», og så videre. Disse gjør historien lettere å følge med på muntlig.

Askeladden lykkes til slutt fordi han er *intelligent* nok til å ta vare på ting – ikke på grunn av rå styrke. Vi får en *lykkelig slutt* i dette eventyret, og det går nok også an å si at eventyret har en *moral*. Man skal ikke kaste ting uten videre, men ta vare på dem i tilfelle de kommer til nytte. Dette har neppe vært noen dårlig ting å lære barna sine på det fattige bondelandet i Norge opp gjennom århundrene.

Sagn

Sagn er vanligvis kortere og enklere fortellinger enn hva eventyrene er. Selv om overtro og overnaturlige elementer er svært viktig i de fleste sagn, utgir sagnene seg for å være *sanne*. Her skiller sagnene seg fra eventyrene. Vanligvis handler et sagn om én spesiell episode eller hendelse, som gjerne skal ha foregått på en bestemt geografisk plass. Stedsforankringen er også med på å gjøre at sagnene mer «ekte». Det er ikke uvanlig å finne ett og samme sagn knyttet til flere ulike steder.

Sagn utgir seg for å være sanne

Det finnes ulike typer sagn. Noen kjente varianter er *opphavssagn*, *historiske sagn*, og *naturmytiske sagn*. *Opphavssagn* forklarer ofte hvordan visse fjell ble til, eller hvorfor de ser ut som de gjør. De kan også forklare hvorfor folk på bestemte plasser har spesielle tradisjoner eller skikker. For eksempel finnes det et sagn om at Olav den hellige fikk bygd Heddal stavkirke i Telemark, ved hjelp av et troll, som han siden jagde bort. Egentlig er kirken sannsynligvis bygget på starten av 1200-tallet.

Opphavssagn

Historiske sagn er kanskje de det finnes flest av. Herunder finnes det for eksempel svært mange sagn om Olav den hellige, en del sagn som forteller om svartedauden, eller om ekstremt sterke eller modige menn, som Sterke-Nils i Telemark eller Peer Gynt i Gudbrandsdalen. Noen sagn handler om spesielle hendelser i tidligere kriger mellom Norge og Sverige, og så finnes det en del sagn om Petter Dass. Et av de aller mest kjente historiske sagnene er det om Jostedalsrypa, som forteller om hvordan bare én jente overlevde pesten i Jostedalen, og at det vokste fjær ut av ryggen på henne. Vi ser også her hvordan overtro er et viktig element i sagn.

Historiske sagn

Naturmytiske sagn handler om folks møter med underjordiske eller overnaturlige vesener. Det finnes for eksempel mange historier om folk som har sett nisser, troll, eller huldra, som ser ut som en vakker kvinne, men som har hale. En egen sjanger innenfor naturmytiske sagn er *bergtakingssagn*. Det å bli bergtatt betyr å bli bortført av overnaturlige vesener. Det finnes mange slike fortellinger om folk som har blitt kidnappet av onde makter. En moderne variant av bergtakingssagn har vi når folk i dag hevder å ha blitt bortført av UFO-er.

**Naturmytiske
sagn**

Den som er mest kjent for å ha samlet inn sagn i Norge er Peter Christen Asbjørnsen – den samme som samlet inn de mer berømte folkeeventyrene sammen med Jørgen Moe. Samlingen heter *Norske huldre-eventyr og folkesagn* (1845-48). En berømt fortelling herfra handler om den nevnte «Peer Gynt». Han skal ha levd i Gudbrandsdalen, og hvis det virkelig fantes en person med det navnet, tror man at han må ha levd en gang på 1600-tallet. Per er en jeger som er god til å skyte med bøsse. Han flørter med Huldra, kjemper mot troll og overnaturlige makter, og lykkes med det meste han foretar seg.

**Asbjørnsens
innsamling av
sagn**

Mens eventyrene til Asbjørnsen og Moe var skrevet på fornorsket dansk, valgte Asbjørnsen å skrive sagnene sine på dialekt, og i en svært muntlig stil. Ofte brukte Asbjørnsen *rammefortellinger*. Han forteller om hvordan han kommer til et sted, og at det der finnes en mann som heter det og det, og som gjør slik og slik. Så begynner ofte en av fortellingens personer å fortelle et sagn om hva som skal ha skjedd en gang. I én slik rammefortelling møter jeg-fortelleren en som heter Per Fugleskjelle. Denne begynner så å fortelle et Sagn om Per Gynt. Her møter Per et overnaturlig vesen som kalles *Bøygen*. Det er vanskelig å si akkurat hva Bøygen er for noe, men han virker som en slags usynlig kjempeslange, eller et usynlig troll. Per skyter også bjørn og ulv i sagnet, og redder budeier fra troll, som han dreper. Det florerer av overnaturlige elementer i sagnet. Litt senere kom Henrik Ibsen til å skrive et berømt skuespill om denne Peer Gynt. Mens Ibsens Gynt er en feiging, er imidlertid den opprinnelige sagnfiguren både modig og tøff.

Skrevet på dialekt

**Bruk av
rammefortellinger**

Folkeviser

Folkevisenes opprinnelse

Folkeviser er *episke sanger*, altså fortellende sanger, som man i gamle dager gjerne danset til. Disse visene har sannsynligvis blitt mindre forandret opp igjennom århundrene enn eventyr og sagn, siden de er laget på rim. Det som er på rim er vanskeligere å forandre på, og holder seg dermed som regel bedre over tid.

Folkevisene oppstod på 1300-tallet, tror man. Sannsynligvis er de en blanding av balladene som man kjenner fra ridderdiktning i europeisk middelalder, og norrøn musikk og dans, fra den førkristne tradisjonen. På 1200-tallet fikk Norge mange kulturimpulser fra Frankrike. Franske ballader på norrønt språk ble sannsynligvis populære ved det norske hoffet på slutten av 1200-tallet. Derfra, fra et *aristokratisk miljø* altså, spredte disse sangene seg til bygdene. Der ble de blandet med gamle tradisjoner, og begynte å leve sitt eget liv, som *folkeviser*. Dette er den mest sannsynlige forklaringen i vår egen tid. Nasjonalromantikerne trodde disse sangene var 100% folkelige, skapt ute på bygdene. De ville nok blitt overrasket om de fikk vite det vi vet i dag.

Folkevisenes
opphav

Uansett hvor de kom fra, så har de norske folkevisene levd muntlig i århundrer ute på bygdene, frem til de ble samlet inn på 1840-tallet, og utgitt på 1850-tallet, av Olea Crøger og Magnus Landstad. Det finnes ca. 200 middelalderviser som er samlet og skrevet ned. Mange av disse finner man også varianter av i Danmark og Sverige.

Crøger og
Landstad -
innsamling

Ulike typer folkeviser

Det finnes ulike typer folkeviser. I Norge finnes det mange *kjempe- og trollviser*. Disse handler om sterke menn, helter, som beseirer troll, kjemper eller andre lignende vesener. Noen slike er inspirert av de islandske, overnaturlige foraldersagaene. Andre er inspirert av franske helter som Roland (en fransk helt fra 700-tallet), eller av helt andre ting. *Naturmytiske viser* har elementer av magi og trolldom i seg. Ofte er det vanskelig å skille kjempe- og trollviser og naturmytiske viser.

Kjempe- og
trollviser

Historiske viser og *ridderviser* finnes det flere av i Sverige og Danmark enn i Norge, men en av de mest berømte norske visene – «Bendik og Årolilja» – er en riddervise. *Skjemteviser* er

Historiske viser
og ridderviser

humoristiske viser, mens *legendeviser* har religiøst innhold. Den mest berømte legendevisen her til lands er «Olav og Kari». Den bygger egentlig på et fransk sagn fra 400-tallet, men har senere blitt tilpasset norske forhold.

Legendeviser

Oppbygning

Formen i folkevisene bærer preg av å være muntlig litteratur. For det første finnes det ofte ulike versjoner av en og samme folkevisen. Dette har sannsynligvis å gjøre med at de før de ble skrevet ned var levende litteratur, som man tilpasset fra situasjon til situasjon. Visene ble brukt til dans, og den som var forsanger, altså den som styrte sangen og dansen, kunne selv bestemme hvor mange strofer man skulle synge. Noen ganger hadde man kanskje bare tid til noen få strofer, mens man andre ganger prøvde å få sangen til å vare så lenge som mulig. Folkeviser hadde ikke et fast antall strofer. Det fikk de først på 1800-tallet, når man begynte å skrive dem ned.

Ofte mange versjoner av samme viser

En strofe i folkeviser er vanligvis på enten fire eller to vers. Der vi har fire vers, rimer vanligvis vers nummer to og fire. I tillegg kommer et *omkved*, et slags refrang på én linje, som gjentas etter hver strofe. Et eksempel på en vise med fire vers i hver strofe er «Bendik og Årolilja», av de aller mest kjente folkevisene.

Folkevisenes oppbygning

Bendik ri åt Sølondo ville han skòda møy ; han var kje lagje til att'e koma difor så laut han døy . <i>-Årolilja, kvi søve du så lengje</i>	Rim i vers 2 og 4 + <i>omkved</i> .
---	--

I de folkevisene som har *to vers i hver strofe*, har vi vanligvis også to omkved. Etter den første verselinjen kommer omkved nummer 1, som kalles *innsleng* eller *mellomsleng*. Så kommer vers nummer to, etterfulgt av omkved nummer to, som kalles *ettersleng*. Her er et eksempel fra «Olav og Kari»:

Olav sat heime i åtte år . <i>Tro meg inkje for nære</i> fyrr han ville si mo'eri sjå . <i>På vollen danser mi jomfru</i> .	Første vers <i>Første omkved (mellomsleng)</i> Andre vers <i>Andre omkved (ettersleng)</i>
--	---

Når det gjelder rim bruker folkevisene *enderim*, i motsetning til eddadikt og skaldekvad, som brukte allitterasjonsrim (bokstavrim). Enderimet i folkeviser er ikke særlig strengt. Det er ikke alltid nødvendig med *fullrim*, slik som «møy» og «døy». Ofte holder det med *assonans*, altså at vokalene er like i de to ordene som rimer. I eksempelet fra Olav og Kari overfor rimer «år» på «sjå». I tillegg kan det telle som rim hvis ordene har lik konsonant. Ordet «gro» rimer for eksempel på «tru», fordi bokstaven -r er lik i begge ordene. Dette kalles *konsonantisk assonans*.

Rim i folkeviser

Folkevisene er også preget av mange faste formuleringer. For å få en vise til å vare lenger, kunne man lage ekstra strofer ved å «kopiere» strofer som allerede fantes, og deretter gjøre noen små endringer. I strofe 6 og 16 av Olav og Kari, ser vi at dette er gjort:

Faste formuleringer

Moren sier til Olav:	Olav sier til Kari:
Eg såg henne Kari ride i går med elveside (jeg så Kari ri med alvene i går)	Ho sa, ho såg deg ride i går med elveside. (hun sa at hun så deg ri med alvene i går)

I folkeviser finnes det gjerne mange slike *parallelstrofer*, altså strofer som ligner på hverandre. Strofe 6,7,8,9 og 10 er alle parallelstrofer til strofe til strofene 16,17,18,19 og 20 i «Olav og Kari».

Innholdet og verdiene som presenteres i folkevisene varierer selvsagt med hva slags type folkevise det er snakk om, om det er en skjemtevise eller en riddervise. Likevel er det noen ting man kan merke seg. Fokuset ligger mer på *handling* enn på grundige psykologiske beskrivelser av personene. Familien spiller fortsatt en viktig rolle i mange viser, men vi finner mye mer følelser knyttet til kjærlighet her, enn i norrøn litteratur. Dette skyldes nok ganske sikkert inspirasjon fra den europeiske ridderdiktningen.

Fokus på handling i visene

Folkevisa «Olav og Kari»

Som eksempel på en folkevise kan man se på den nevnte «Olav og Kari» Det er en legendevis, som bygger på et sagn vi kjenner fra 400-tallet. Stoffet har sannsynligvis kommet til Norge på 1200-tallet, og etter hvert blitt omarbeidet og tilpasset norske forhold. Man finner varianter av denne visa i flere ulike land.

Den vanligste varianten man finner i bøker og på nettet består av 24 strofer. I den lengste versjonen vi kjenner har visen 33 strofer. Hver strofe har to vers som rimer løst, med mellomsleng imellom versene, og en ettersleng til slutt (se eksempel ovenfor).

Olav besøker i denne visen sin mor etter åtte år. Det å ikke ha sett sin mor på så lang tid virker unaturlig i middelalderens familiekultur, så kanskje kan man tenke seg at det har vært en slags konflikt i familien. Uansett spør moren hvordan Olav liker kona si, Kari. Olav svarer at han er svært lykkelig med henne. Moren, enten hun er motivert av sjalusi eller av andre ting, anklager nå Kari for å ha kontakt med mørke og overnaturlige makter. Hun har sett Kari ri på en hvit bjørn sammen med alvene, sier hun. Med dette antyder hun at Kari er en heks, som tilber djevelen.

Olav vil først ikke tro det, men moren appellerer til forestillingen om at alle har plikt til å respektere og lytte til sine foreldre. Denne står sterkt i middelalderen: «Hosse kan graset på jordi gro/ når sonen må inkje moren tru [hva har det blitt av verden, hvis en sønn ikke lenger tror sin mor?]». Motvillig velger han å tro sin mor. Når han kommer hjem, nekter Kari, men Olav slår henne likevel i hjel med en tornekvist. Denne kan sees på som en allusjon til Jesu død på korset. I Bibelen får nemlig Jesus en tornekrans på hodet før han blir uskyldig drept på korset. Det mer enn antydes her at Kari er uskyldig og ren, som Jesus.

Når Olav forstår hva han har gjort, angreir han. Kari siste ønske er at Olav skal sende hennes blodige klær til moren hennes, som en advarsel mot å gifte bort flere døtre. Kari, som bare er god, kommer så til himmelen. Der ber hun jomfru Maria om at Olav og moren skal få slippe inn i himmelen. Maria sier at Olav skal få slippe inn, men ikke moren. For moren venter straff i stedet.

Visens tematikk synes å dreie seg om forholdet mellom hevn og tilgivelse, og kanskje også om hvor grensene for pliktfølelse overfor familien skal gå. Hvor slutter plikten overfor familien, og når bør man i stedet høre på sin egen samvittighet? «Olav og Kari» gir ikke noe enkelt svar på dette. At den baktalende moren skal straffes er selvsagt, men bør Olav slippe inn i himmelen? Kari ber om dette i himmelen, og Maria går med på det. Når hun er i live, ber hun likevel Olav om å sende hennes mor de blodige klærne. Noen mener at dette kan tolkes som et ønske om blodhevn. Én måte å tolke denne visen på er at den kanskje er et uttrykk for *middelalderens blandede følelser om hevn og tilgivelse* i en tid da kristendommen stod sterkt, men hvor gamle forestillinger om familieplikt, hevn og ære ennå ikke hadde forsvunnet.

Tematikk i «Olav og Kari»

Fortellermåter og verdier i folkediktning og samtidstekster.

Historier lever videre

Skal man sammenligne fortellermåter og verdier i folkediktning med fortellermåter og verdier i *samtidstekster* vil man finne både svært mange likheter og svært mange forskjeller. Vår egen tids kultur preges kanskje først og fremst av *variasjon*, både når det gjelder *hva* tekster og TV-serier handler om, *hvordan* de fortelles, og *hvilke verdier* som kommer frem i dem. Skal man sammenligne samtidstekster med folkediktning, virker det lite hensiktsmessig å sammenligne med realistiske familiedramaer eller politiske komedier – selv om det også er mulig. Best er det kanskje å ta utgangspunkt i tekster som på én eller annen måte har noe til felles med folkediktningen.

Interessen for det overnaturlige ser ut til å ha holdt seg blant folk flest helt frem til i dag. Vitenskapen har kommet lenger, og folk har nok blitt mer opplyste de siste par hundre årene. Likevel tyder lite på at magi og mystikk har sluttet å engasjere oss. Åtte av de ti mest sette filmene på kino gjennom tidene, handler ved inngangen til 2020 om overnaturlige fenomener, enten det er snakk om vesener fra en annen galakse, utdødde dinosaurer som vekkes til live eller trollmenn med runde briller.

Interesse for det overnaturlige også i dag

Likt stoff og like motiver

Hvis vi bruker et bredt tekstbegrep, og lar filmer og TV-serier inngå i begrepet *samtidstekster*, er vår første observasjon at folkeeventyrene absolutt lever videre i folks bevissthet i vår egen tid. Det er lett å finne eksempler på bøker og filmer som *Harry Potter*, *Shrek*, og flere, som låner elementer som hekser, trollmenn, kjemper, og så videre derfra. Andre filmer er rene adaptasjoner eller *remakes*, av gamle eventyr som ble skrevet ned på 1800-tallet eller tidligere. *Aladdin*, *Askepott*, *Snevit og de syv dvergene*, *Tornrose*, *Rapunzel*, er historier de fleste i vår tid kjenner. Alle disse er basert på gamle folkeeventyr som finnes i ulike land, i ulike varianter. Når det gjelder motiver finner man altså mange elementer fra folkediktning i vår egen kultur.

Like motiver før og nå

Mange filmer, TV-serier og bøker i vår egen samtid har også mye til felles med folkediktning når det gjelder handling, altså *plottet*. Selv om sjangeren eller mediet historien fortelles i er annerledes (film, TV, roman, og så videre), så er historiene ofte svært like. Mange folkeeventyr handler om *en person som får et eller annet oppdrag, og må legge ut på en reise* for å fullføre det, hvor man får hjelp av personer eller gjenstander underveis. Dette ser vi for eksempel i «Prinsessa som ingen kunne målbinde». I bunn og grunn finner vi samme historie i *Ringenes Herre*, *Harry Potter og dødskalmanene*, *Indiana Jones-filmene*, og mange andre romaner og filmer.

**Personer som må
legge ut på en
reise**

Et annet vanlig plot er *helten som må beseire monsteret*. I «Askeladden som kappåt med trollet» plager et troll Askeladdens familie, slik at de ikke får hogget ved i sin egen skog. Brødrene Per og Pål våger ikke å kjempe mot trollet, og Askeladden må redde alle sammen ved å beseire det. Ved hjelp av kløkt klarer ordner han jobben. Denne historien, om en som tar på seg å hamle opp med noe som plager familien eller lokalbefolkningen, har mye til felles med alt fra *Star Wars – et nytt håp*, til *Haisommer*, *Shrek* og *The hunger Games*. Sistnevnte film har igjen mye til felles med en kjent gresk myte om *Theseus som bekjemper monsteret Minotaurus*.

**Helten som må
beseire monsteret**

En annen standardvariant er fortellinger om folk som går fra fattigdom til rikdom. Askeladden starter ofte som en fattig bondegutt, og ender opp med prinsessa og halve kongeriket. Folkeeventyret om «Askepott» handler om en fattig jente som møter drømmeprinsen og får livet forandret. Filmen *Pretty Woman* handler om en prostituert kvinne som ender opp med en rik forretningsmann og får livet forandret. I det hele tatt finnes det ganske mange filmer og bøker i vår tid om kvinner som møter den rette mannen og får livet forandret.

**Fra fattigdom til
rikdom**

En annen variant av den samme historien er de første filmene om bokseren *Rocky*. Han jobber på et slakteri og bokser på fritiden, helt til han får sitt livs sjanse mot den regjerende verdensmesteren, slår igjennom og blir rik og berømt. I bunn og grunn er det i stor grad de samme fortellingene vi gjerne får høre moderne, populære fortellinger, selv om detaljene, antall personer som er med, hvor og når fortellingen foregår, lengden på boka eller filmen, og så videre, varierer.

Det er i det hele tatt påfallende hvor like fortellingene som sirkulerer i samfunnet vårt kan være – ofte uten at vi tenker over det. I Bibelen dør Jesus på korset. Han taper i første omgang, men står opp igjen, og seirer til slutt. Dette har nok hatt mye å si for senere fortellerkunst. Det samme skjer i middelalderens fortellinger om Olav den hellige. Olav dør og taper i første omgang, men seier så ved at kristendommen kommer til Norge. Riktig nok

**Død og
oppstandelse**

står ikke Olav opp fra de døde, men ifølge legenden fortsetter håret og neglene hans å vokse lenge etter hans død. Dø gjør imidlertid Harry Potter. Etter å ha blitt drept av den onde Voldemort, vekkes han til live igjen, og redder alle, slik at det gode kan seire. Det samme gjør hovedpersonen Neo i *The Matrix*. Han blir drept av den uovervinnelige agent Smith, men står så opp igjen fra de døde, og er mektigere enn noen gang. Udyret i eventyret om Skjønnheten og udyret dør som udyr, men står opp igjen som en prins. Alle disse er modige personer, som er villige til å ofre seg for andre, og som derfor reddes på en eller annen måte, og kommer tilbake enda mektigere.

Verdier

Det er også lett å finne eksempler på hvordan *verdiene* langt på vei er like i folkediktning, myter og i mange samtidstekster og -filmer. Det gode og det onde kjemper mot hverandre begge steder, og det gode pleier å seire. Mot, trofasthet og kløkt belønnes til slutt, mens ondskap og grådighet straffes. Denne moralen var nyttig lærdom i gamledager, og synes fortsatt å være noe vi ønsker å lære barna våre i dag.

Det gode mot det onde

Det at helter ofte kommer fra fattige kår er et annet eksempel på noe mange verk i vår tid deler med folkediktning. Askeladden, Luke Skywalker, og Rocky Balboa lever alle vanlig liv før eventyret starter. Kanskje er det lettere for folk flest å identifisere seg med fortellinger om «vanlige folk» som oppnår noe stort. Her skiller faktisk folkediktning og samtidstekster seg fra *myter*, som heller pleier å handle om Guder, gudesønner, konger, og så videre.

Heltene ofte fra fattige kår

Ulikhetene

Selvsagt er det lett å finne ulikheter også. Verden har gått videre de siste par hundre årene, og det samme har litteraturen, samfunnet og mediene. Mange av dagens romaner, filmer og TV-serier har lite eller ingenting til felles med folkediktning og myter.

Hvis vi ser på samtidstekster som *har* fellestrekk med folkediktning og myter, så er forskjellene svært ofte de samme. For det første er filmer, romaner og ikke minst TV-serier vanligvis *lenger* enn den originale folkediktningen. Fortellingene er gjerne mer kompliserte, personene kan ha mer psykologisk dybde – vi får vite mer om deres indre tanker – og de har ofte med mange flere personer enn hva den originale folkediktningen har. Den sceniske totallsloven trenger ikke lenger å følges, og heller ikke tvillingloven. Derfor kan vi i dag gjerne ha scener der mange personer snakker samtidig, og parallelle handlinger, hvor ulike

Våre dagers fortellinger ofte mer kompliserte

hovedpersoner har ulike oppdrag de skal utføre. Fortellingene har rett og slett blitt mer kompliserte.

Verdisynet ser også ut til å være mer komplisert i mange samtidstekster enn hva som er tilfellet i folkediktning og mange myter. Mange av dagens filmer og TV-serier problematiserer ting i større grad enn hva folkediktning gjør. Den onde Kylo Ren har i den siste *Star Wars*-serien samvittighets-nag. Han *vil* være ond, men kjenner at det gode vil frem i ham innimellom. Dette er noe han sliter med, og prøver å undertrykke. Slik problematisering av forholdet mellom godhet, ondskap og samvittighet er uvanlig i folkediktning. Den populære TV-serien *Game of Thrones* er inspirert av folkediktning på mange vis, men personene i denne serien er sjeldent bare gode eller bare onde. Slik skiller de seg veldig fra de fleste tidligere fortellinger om riddere, prinsesser og drager.

Ofte mer kompliserte verdisyn i våre dager

Den viktigste grunnen til at fortellermåter og verdier er annerledes i samtidstekster enn i folkediktning og myter er nok at *mediene* er ulike. I moderne TV-serier, der du når som helst kan trykke på pause, og spole tilbake og se ting flere ganger, er det mulig med en helt annen grad av kompleksitet enn tidligere. Man kan i større grad ta seg tid til å bygge opp karakterer og la folk bli kjent med dem, og da blir heltene gjerne mer *individuelle*. De er ikke lenger alltid bare *typer*, som Askeladden.

Ulike medier

Romaner, filmer og TV-serier er i dag storindustri. Kravet om at samtidstekster skal *tjene penger* har nok vært med på å bevare mye av stoffet fra mytene og folkediktningen. Store modernistiske kunstnere fra 1900-tallet og frem til i dag har eksperimentert med både form og innhold, men denne typen kunst har hatt mindre salgspotensial enn tradisjonelle fortellinger om drager, riddere, vampyrer, varulver, trollmenn, alver, og så videre. Elementer fra myter og folkediktningen fortsetter å være en del av vår felles kulturelle bevissthet. Pengefolk i underholdningsbransjen vet at disse tingene selger. Tar man et raskt blikk på *streamingtjenester* som Netflix eller HBO Nordic, virker det i skrivende stund ganske sikkert at de gamle fortellingene vil fortsette å leve videre også i fremtiden.

Videre lesning

Andersen, Per Thomas, 2001: «Folkediktning» i Per Thomas Andersen: *Norsk litteraturhistorie*, Oslo

Sigurd Aa. Aarnes, 1996, «Det nasjonale gjennombrudd» i Bjarne Fidjestøl, Peter Kirkegaard, Sigurd Aa. Aarnes, Asbjørn Aarseth, Leif Longum, Idar Stegane, 1996, *Norske litteratur i tusen år*, Gjøvik

Se også artiklene om «folkediktning», «folkeeventyr», «folkeviser» og «sagn» i Jakob Lothe, Christian Refsum, Unni Solberg, 1999, *Litteraturvitenskapelig leksikon*, Oslo

Verk som er sitert i dette studieheftet

«Prinsessen som ingen kunde målbinde», 1932, i Peter Christen Asbjørnsen og Jørgen Moe, Folke og huldre eventyr. Norske kunstneres billedutgave (2. bind) Gyldendal norsk forlag, Oslo

«Bendik og Årolilja»: i Knut Liestøl og Jørgen Moe (utgivere), 1960: *Norske folkeviser. Til skolebruk*. Jacob Dybwads forlag, Oslo

«Olav og Kari»: i Knut Liestøl og Jørgen Moe (utgivere), 1960: *Norske folkeviser. Til skolebruk*. Jacob Dybwads forlag, Oslo

Denne publikasjonen kan fritt benyttes av skoler, elever og privatister. Referanse til kilden kan skrives slik:

Christensen, Jostein og Asbjørn Odin Aag. «Folkediktning. Studiehefte». KublaKan 2021,
<https://kublakan.no/wp-content/uploads/2021/11/KublaKan-studiehefte-folkediktning.pdf>, nedlastet
[fyll inn dato]

Siden dette er en kilde hentet fra internett, må du også oppgi nedlastingsdato, om du benytter studieheftet på skriftlig eksamen. Henvendelse om utgivelsen kan rettes til post@kublakan.no