



# MASTEROPPGAVE

## Lei okto Sápmis – Det var en gang i Sápmi

- En analyse av et utvalg samiske eventyr: struktur, innhold og aktualitet i et kulturperspektiv

## Lei okto Sápmis – Once upon a time in Sápmi

- An analysis of a selection of Sami fairy tales: structure, content and topicality in a cultural perspective

## Marte Sjøbø Garnes

Master i barne- og ungdomslitteratur

Institutt for språk, litteratur, matematikk og tolkning

Veileder: Aslaug Nyrnes

Innleveringsdato: 29.05.20

## Forord

Et langt og lærerikt skriveår er snart over. Jeg har vært utrolig heldig som har fått fordype meg i et så spennende og interessant tema som det har vist seg at samiske eventyr er. Arbeidet med masteroppgaven har likevel vært både utfordrende og givende. Støtte og oppmuntrende ord fra familie, venner og medstudenter har derfor vært uvurderlige.

Jeg har hentet mye inspirasjon til både valg av tema og selve skrivingen fra årene jeg bodde og arbeidet i Karasjok. Jeg ble tatt imot med varme smil og åpne armer. Kollegaer og venner inviterte meg til å ta del i og lære om samisk kultur. Å få bli med på tradisjonell reinflytting, storslagne bryllup, gøyale påsketradisjoner og ikke minst spenningsfylte fortellingsstunder rundt bålet, har virkelig satt dype spor som ikke forsvinner med det første. Ollu giitu Kárášjohkii!

Spesielt takk til Kathrine og Lotta som åpnet hjemmet sitt for meg slik at jeg fikk gjennomført flere skriveøkter i et samisk miljø. Til slutt vil jeg rette en stor takk til veilederen min Aslaug Nyrnes for konstruktive, tydelige og nyttige tilbakemeldinger. Våre samtaler, enten de har vært over telefon, mail, videomøter eller i samme rom, har gitt meg motivasjon gjennom hele året. For dette er jeg dypt takknemlig.

Marte Sjøbø Garnes

Bergen, mai 2020

## Abstract

This thesis studies how a varied selection of Sami fairy tales can help to actualize Sami culture in teaching. The material consists of four fairy tales from the collection *Samiske beretninger* by Brita Pollan (1997). The fairy tales were originally written down by Just Knud Qvigstad in the early 1900s. The purpose of the study is to assess the Sami fairy tales' potential to satisfy the new Norwegian national curriculum content that is particularly related to the Sami.

The study is a textual analysis of the fairy tales in light of theory related to culture and text. Methodologically, the study uses both fairy tale analysis and literary analysis. The fairy tale analysis examines genre-specific aspects of the fairy tales and concentrates on the structure of the fairy tale based on Vladímir Propp's functional analysis and Algirdas Julien Greimas's actantial model. The literary analysis examines general literary aspects of the fairy tales, with special emphasis on the landscape, characters and themes in the texts.

The findings show that the structure of the selected Sami fairy tales bears several similarities to typical Norwegian fairy tales. These fundamental similarities appear in a project with opponents and helpers. Findings from the analysis of the content show that the selected Sami fairy tales present several cultural expressions and values that can be linked to Sami culture. These are made visible through the landscape which has a crucial and important role in all the fairy tales, and the characters who represent Sami culture through their way of life, nature and world view. In addition, findings from the analysis of the theme show that love and tradition are highlighted in all the fairy tales in the selection. This makes the fairy tales both general and specific in relation to Sami culture.

The cultural expressions and values are particularly related to traditional Sami culture, but open up a comparison with Sami culture today. This makes the fairy tales interesting both to discuss tensions in the Sami culture and tensions between Norwegian and Sami culture. The teacher's insight into and understanding of Sami culture is crucial for these tensions to be highlighted in the cultural meeting between the pupil and Sami culture.

## Čoahkkáigeassu

Dán barggus mun guorahalan mo sámi mitalusaid bokte sáhtta oahpahusas dahkat Sámi kultuvrra oainnusin. Materiálas leat njeallje mitalusa Brita Pollan čoakkáldagas *Samiske beretninger* (1997). Mitalusaid lea Just Knud Qvigstad čohkken 1900-logu álggus. Barggu ulbmilin lea árvvoštallat man muddui sámi mitalusaid bokte sáhtta oahpahit áššiid, mat ođđa oahppoplánas láktasit sámi diliide.

Dán barggus mun analyseren mitalusaid kultuvra- ja teakstateoriija vuodul. Metodan guorahallamis geavahuvvo sihke mitalusanalusa ja girjjálašvuoda analysa. Mitalusanalysas guorahalan šanjerii mihtilmas beliid mitalusain, ja geahčadan mitalusa struktuvrra Vladímir Propp doaibmaanalsya ja Algirdas Julien Greimas aktántamodealla vehkiin. Girjjálašvuoda analysas guorahalan oppalaččat girjjálašvuoda beliid mitalusain, erenoamážit eanadaga, oasálaččaid ja teavsttaid fáttáid.

Guorahallamis lean gávnahan ahte välljejuvvon sámi mitalusain leat ollu sullasašvuodat typihkalaš norgga mitalusaiguin. Sullasašvuodat bohtet ovdan prošeavttas, mas leat vuostálastit ja veahkit. Guorahallamis boahtá maid ovdan ahte välljejuvvon sámi mitalusain bohtet ovdan ollu kulturáššit ja -árvvut, mat čatnasit sámi kultuvrii. Dat bohtet ovdan eanadagas, mas lea mávssolaš oassi buot mitalusain, ja oasálaččain, geat ovdanbuktet sámi kultuvrra iežaset eallinvugiin, luonddudiliid ja máilmmigova bokte. Dasa lassin čájehit guorahallama bohtosat ahte ráhkisvuolta ja árbevierut leat oidnosis buot välljejuvvon mitalusain. Dat dahká mitalusaid sihke oppalažžan ja erenoamážin sámi kultuvrii.

Kultuvrralaš bealit ja árvvut čatnasit erenoamážit árbevirolaš sámi kultuvrii, muhto daid vuodul sáhtta maid buohtastahttit mo sámi kultuvra lea dán áigge. Dat dahká miellagiddevažžan ságaškuššat giččuid sámi kultuvrras, ja giččuid norgga ja sámi kultuvrra gaskkas. Dat, ahte oahpaheaddjis leat dieđut ja áddejupmi sámi kultuvrra hárrái, lea mávssolaš, vai dát ruossalasvuodat loktanit oidnosii oahppi ja sámi kultuvrra kulturdeaivvadeamis.

Oversatt av Kirsi Paltto

## Innholdsfortegnelse

<b>Forord</b> .....	<b>ii</b>
<b>Abstract / Čoahkkáigeassu</b> .....	<b>iii</b>
<b>Figurliste</b> .....	<b>vii</b>
<b>1 Innledning</b> .....	<b>1</b>
<i>1.1 Bakgrunn for oppgaven</i> .....	<i>1</i>
<i>1.2 Problemstilling og forskningsspørsmål</i> .....	<i>3</i>
<i>1.3 Tidligere forskning</i> .....	<i>3</i>
<i>1.4 Oppbygging av oppgaven</i> .....	<i>7</i>
<b>2 Presentasjon av materiale</b> .....	<b>8</b>
<i>2.1 Begrunnelse for valg av materiale</i> .....	<i>8</i>
<i>2.2 Eventyr</i> .....	<i>11</i>
<b>3 Teori og metode</b> .....	<b>15</b>
<i>3.1 Kultur og kulturbærende fortellinger</i> .....	<i>15</i>
<i>3.2 Sámi vuohki – Samisk kultur</i> .....	<i>22</i>
<i>3.3 Forholdet mellom samiske og norske eventyr</i> .....	<i>31</i>
<i>3.4 Tradisjonell eventyrteori</i> .....	<i>33</i>
<i>3.5 Metode</i> .....	<i>41</i>
<b>4 Analyse av eventyrene</b> .....	<b>45</b>
<i>4.1 Struktur</i> .....	<i>45</i>
<i>4.2 Landskap</i> .....	<i>51</i>
<i>4.3 Aktører</i> .....	<i>56</i>
<i>4.4 Tematikk</i> .....	<i>72</i>

<b>5 Eventyrenes aktualitet som kulturformidlere av samisk kultur.....</b>	<b>78</b>
5.1 <i>Fremstillingen av samisk kultur i eventyrene.....</i>	78
5.2 <i>Kulturbærende eventyr.....</i>	82
5.3 <i>Den nye læreplanen og lærerens rolle.....</i>	84
5.4 <i>Avsluttende refleksjoner og videre forskning.....</i>	86
<b>Litteratur .....</b>	<b>88</b>

## Figurliste

Figur 1: Runebommens tredelte virkelighetsbilde, utformet etter Pollan (1997 s. 25).....	10
Figur 2: Propps funksjoner, etter Solberg (2007, s. 30-31).....	36
Figur 3: Funksjonsrekke for norske folkeeventyr (Bø, referert i Sundland, 1995, s. 20).....	37
Figur 4: Aktantmodellen (Greimas, 1974, s. 287).....	40
Figur 5: Aktantmodell 1, eventyr A.....	58
Figur 6: Aktantmodell 2, eventyr A.....	59
Figur 7: Aktantmodell, eventyr B.....	61
Figur 8: Aktantmodell 1, eventyr C.....	64
Figur 9: Aktantmodell 2, eventyr C.....	65
Figur 10: Aktantmodell 1, eventyr D.....	67
Figur 11: Aktantmodell 2, eventyr D.....	68
Figur 12: Aktantmodell 3, eventyr D.....	69

# 1 Innledning

## 1.1 Bakgrunn for oppgaven

FNs barnekonvensjon artikkel 29 (1) slår fast at respekt og forståelse for urfolk er et mål for barns utdanning (Barnekonvensjonen, 2003, s. 23). Norge ratifiserte konvensjonen i 1991, og er derfor forpliktet til å handle i tråd med innholdet. Den nye læreplanen som trer i kraft høsten 2020 tydeliggjør skolens ansvar i oppfølgingen av konvensjonen, og da særlig i møte med det samiske folket. Under opplæringens verdigrunnlag i ny overordnet del står det blant annet at «[g]jennom opplæringen skal elevene få innsikt i det samiske urfolkets historie, kultur, samfunnsliv og rettigheter. Elevene skal lære om mangfold og variasjon innenfor samisk kultur og samfunnsliv» (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 6).

Samisk innhold har også fått en fremtredende plass i de nye læreplanene for fagene. Blant annet viser læreplanen i norsk at elever etter 7. trinn skal kunne «lese samiske tekster på norsk og samtale om verdiene som kommer til uttrykk, og hvordan stedsnavn og personnavn som inneholder de samiske bokstavene, uttales» (Utdanningsdirektoratet, 2019a, s. 7). I den nye læreplanen for samfunnsfag skal elever etter 4. trinn også kunne «presentere årsaker til at samane har urfolksstatus i Noreg, og beskrive forskjellige former for samisk kultur- og samfunnsliv før og nå» (Utdanningsdirektoratet, 2019b, s. 7). Jeg kunne ha henvist til flere eksempler i flere andre fag, men velger å stoppe her. Det er tydelig at samisk kultur med sin historie, verdier og språk har en viktig plass i skolen.

Det er derfor oppsiktsvekkende at forskning viser at norske lærere har svært liten kunnskap om samisk kultur. I doktorgradsavhandlingen *FNs barnekonvensjon artikkel 29 (1) om formålet med opplæring: En rettsosjologisk studie om hva barn lærer om det samiske folk* fastslår rettsosjolog Hadi Khosravi Lile (2011) at elever i den norske skole innehar begrenset kunnskap om samisk kultur. Ifølge Lile mangler også norske lærere betraktelig kunnskap for å undervise om temaet. Studien hans viste at lærerne selv mente at de manglet kompetanse for å kunne tilby god undervisning om samisk kultur. Det er derfor et kunnskapsgap mellom hva lærere er forpliktet til å lære bort etter den nye læreplanen, og hva de faktisk kan og gjør.

Så hvordan kan vi redusere dette kunnskapsgapet og aktualisere samisk kultur? Det er mange mulige svar på dette store og vanskelige spørsmålet. Mitt bidrag er en studie om samiske



eventyr. Jeg vil undersøke hvordan samiske eventyr kan bidra med å aktualisere samisk kultur i undervisning, og dermed være et verktøy for å imøtekomme kravet om samisk innhold i den nye læreplanen.

Jeg har valgt eventyr som analysemateriale fordi eventyret har en sentral rolle i enhver kultur (Danielsen, 2004; Balto, 1997; Gaski 1997a). Eventyret blir blant annet brukt i den kulturelle overføringen mellom generasjoner. Dette gir et inntrykk av at eventyret innehar uttrykk og verdier fra kulturen som er ønskelig å videreføre. Det samiske ordtaket «jern ruster, men ord foreldes ikke» (Gaski, 2017, s. 158) sier også noe om hvor lenge det som er sagt og skrevet blir husket, og at eventyret kan være med på å gi innsikt i den kulturelle historien.

Eventyret er også kjent for å gi en fellesskapsfølelse mellom barn, og som førsteamanuensis Jorun Fougner (2005) skriver i sin bok om norske og pakistanske eventyr, er de «usedvanlig velegnet til å bygge bro mellom mennesker fra forskjellige nasjoner» (s. 97). Dette er fordi eventyret er tverrkulturelt, og legger til rette for et kulturmøte mellom tekst og leser.

Kulturmøtet har potensiale for å påvirke identiteten hos barn som både tilhører og ikke tilhører kulturen som leseren møter. Dette er fordi «[g]jennom kunnskap om hverandres kulturer og den muligheten det gir for gjensidig respekt og forståelse, vil både samiske og norske elever få bedre og mer positive vilkår for utvikling av sin etniske identitet» (Balto, 1997, s. 139). Jeg mener derfor at et forskningsprosjekt om de samiske eventyrene vil kunne bidra til økt interkulturell kompetanse og dermed ha en positiv innvirkning i både samiske og ikke-samiske elever sin skolehverdag.

Det er diskutert blant forskere hvorvidt etnisitet har noe å si for innsikt i egen kultur (Gaski, 1997b, s. 210-211; Balto 1997, s. 62-64). Den samiske historieskriveren Johan Turi (1854-1936) starter sin bok om samisk liv fra 1910 med «I am a Sámi who has done all sorts of Sámi work and I know all about Sámi conditions» (Turi, 2012, s. 11). Han konstaterer dermed at han som same, har all rett til å skrive om samiske forhold. Jeg har selv bodd og arbeidet i en samisk bygd, og har dermed kanskje mer innsikt i samisk kultur enn en som ikke har hatt direkte kontakt med kulturen. Jeg, som en ikke-same, vil likevel aldri få den samme innsikten i samisk kultur som Turi eller andre samer. Mitt utenfra-perspektiv kan derimot få øye på sider ved kulturen som blir tatt for gitt for en med et innenfra-perspektiv.

Det er også diskutert hva som er den riktige betegnelsen for samenes historiske bosetningsområde. Sameland' blir ofte brukt som den norske betegnelsen (se f.eks. Gaski, 2000; Olsen, 2000; Hætta, 2002). Flere mener likevel at det blir feil å bruke 'Sameland' fordi samer offisielt ikke har sitt eget land (Hætta, 2002, s. 17). Andre mener 'Sameland' er riktig fordi det henviser til det landet de en gang hadde, og som de fortsatt har krav på. Det ser derimot ut til å være en felles enighet om at 'Sápmi' er betegnelsen som brukes på samisk. Sápmi kan derfor sees på som samenes egen betegnelse. Jeg har derfor valgt å bruke denne betegnelsen på både norsk, samisk og engelsk i tittelen, og videre i oppgaven.

## 1. 2 Problemstilling og forskningsspørsmål

Formålet med studien er å undersøke om og hvordan samiske eventyr kan bidra med å redusere kunnskapsgapet mellom hva elever og lærere bør og skal vite om samisk kultur, og hva de faktisk vet. Problemstillingen er:

### ***Hvordan kan et variert utvalg samiske eventyr bidra til å aktualisere samisk kultur i undervisning?***

For å svare på problemstillingen har jeg utarbeidet to forskningsspørsmål. Det første forskningsspørsmålet går direkte på analysen av eventyrene med tanke på kulturuttrykk og -verdier som blir fremstilt der. Jeg er både opptatt av struktur og innhold, særlig eventyrenes landskap, aktører og tematikk. Det andre spørsmålet handler mer om hvilke muligheter resultatene fra analysen viser at eventyrene har til å ivareta innholdet i den nye læreplanen. Her vil også mulighetene til eventyret som sjanger bli vurdert. Forskningsspørsmålene er:

1. Hvilke kulturuttrykk og -verdier blir fremstilt gjennom landskap, aktører og tematikk i et utvalg samiske eventyr?
2. Hvordan kan samiske eventyr bidra med å ivareta innholdet i den nye læreplanen?

## 1.3 Tidligere forskning

Det er allerede redegjort for at det finnes forskning som konstaterer at norske lærere og elever trenger mer kunnskap om samisk kultur (Lile, 2011). Her vil forskning gjort på eventyr og eventyrets kulturelle funksjon bli presentert. Forskingen er hentet fra både det pedagogiske, folkloristiske og psykiatriske feltet. Disse studiene kan være til hjelp i analysen av

eventyrene, men også i drøftingen av eventyrenes aktualitet som formidlere av samisk kultur i undervisning.

I *Samiske sjamaner: religion og helbredelse* har forfatter og religionshistoriker Brita Pollan (1993) forsøkt å vise en mulig forbindelse mellom en samisk sjamanistisk fortellertradisjon og samiske undereventyr. Dette gjør hun ved å vise til likheter i handlingsstrukturen hos undereventyr og grunnstrukturen i sjamanfortellingen. Pollan (1993, s. 155) skriver at siden likheten er så stor, er det lett å anta at undereventyret egner seg godt til å fange opp en sjamanistisk fortellertradisjon. Med bakgrunn i dette, argumenterer hun for «at undereventyret er oppstått som en videreutvikling av en opprinnelig sjamanhistorie om reisen til dødens land» (Pollan, 1993, s. 155). Hun trekker også frem særtrekk ved samiske eventyr som for eksempel at de ofte kan ende dårlig og at muligheten for rikdom er en sterkere handlingsdrivende kraft enn utsikten for kjærlighet (s. 151-156). Det vil være interessant om jeg observerer noen av de samme særtrekkene Pollan fremhever i boken sin i min egen analyse av de utvalgte samiske eventyrene, og ikke minst om disse særtrekkene også kan vise en forbindelse med en samisk sjamanistisk fortellertradisjon.

En annen som har forsket på den direkte sammenhengen mellom samisk kultur og fortelling, er sosialpedagogen Asta Balto. Med utgangspunkt i hovedfagsarbeidet sitt i sosialpedagogikk, har hun gitt ut boken *Samisk barneoppdragelse i endring* (1997). Her retter hun blikket mot det samiske hjemmet og foreldrenes syn på oppdragelse. Hun vil gjøre leseren oppmerksom på de raske samfunnsendringene og de utfordringene disse endringene skaper i forhold til tradisjonell samisk oppdragelse. Gjennom deltakelse i et samisk-norsk lokalsamfunn, og samtaler med foreldre og andre voksne, samlet hun inn informasjon om hva de mente var sentrale aspekter ved tradisjonell barneoppdragelse. Målet var å finne ut hva de voksne la vekt på i oppdragelsespraksisen sin, og hvilke metoder de mente var hensiktsmessige og fornuftige. For å kunne si noe om endringene, studerte hun hva noen eldre kilder skrev om dette i tillegg til at hun hadde et vidt spenn på alderen til informantene hun intervjuet. Funnene viste at de voksne blant annet la stor vekt på å lære barna selvstendighet, økologisk tankegang, samisk språk, lydighet og frihet i forhold til klokken. Hele slekten bidro i oppdragelsen, og de brukte ulike metoder for å oppdra barna. En av metodene Balto nevner, er fortelling. Fortelling står sterkt i den samiske oppdragelsen, og blir brukt som et virkemiddel for å lære barna ønsket atferd ved å for eksempel bruke gode og dårlige modeller (Balto, 1997, s. 96).

Selv om Baltos forskning er over 20 år gammel, sier den likevel noe om tendensene i samisk barneoppdragelse i dag. Barnepsykiater Cecilie Jávo (2003) kartla 321 fedre og mødre med barn i fireårsalderen i både samiske og norske hjem i Finnmark som en del av sitt doktorgradsarbeid. I boken *Kulturens betydning for oppdragelse og atferdsproblemer* (Jávo, 2010) trekker hun frem doktorgradsarbeidet sitt som et eksempel på den nære tilknytningen som kultur og etnisk tilhørighet har med barneoppdragelse og sosialisering. Her skriver Jávo (2010, s. 74) at målet med doktorgradsarbeidet er å vise at de tradisjonelle samiske oppdragsmetodene fremdeles påvirker og brukes av dagens foreldre. Funnene hennes bekrefter dette og viser blant annet at det fortsatt er vanlig at barna lærer selvstendighet ved å få bestemmer selv når de skal spise og sove, og at fortelling fortsatt er en sentral og viktig oppdragsmetode (Jávo, 2010, s. 76-77). Det er derfor mulig å si at den tradisjonelle barneoppdragelsen lever videre, og at Balto (1997) sin forskning fortsatt er relevant og kan bidra med perspektiver inn i denne studien.

Det finnes forskning om eventyr i kulturmøter i Norge. I læreboken *Under fortellingstreet* (2005) sammenligner Fougner norske og pakistanske eventyr. Hun ønsker å synliggjøre slektskapet mellom eventyr fra de to kulturene. Boken er delt i to der den første delen inneholder en presentasjon av ulike eventyrteorier med eksempler fra både norske og pakistanske eventyr. Den andre delen er en ren eventyrdel med 21 pakistanske folkeeventyr. Denne samlingen er et samarbeid mellom Fougner og hennes tidligere student, Naweed Amjad. Sammenligningen av eventyrene tar særlig opp slektskapet i handlingsforløpet, strukturen, de karakteristiske trekkene og verdier som eventyrene formidler. Selv om Fougner har brukt eksempler fra norske og pakistanske eventyr, kan sammenligningen hennes om eventyr i kulturmøter i norsk skole brukes som en støtte i arbeidet med denne analysen av samiske eventyr.

Folklorist og etnograf Coppélie Cocq (2008) har i sin doktorgradsavhandling i samiske studier ved Universitetet i Umeå analysert nordsamiske fortellinger som er publisert på begynnelsen av 1900-tallet. Hun tar utgangspunkt i Turi (2012) og hans bok, *Muitalus sámiiid birra* (en fortelling om samenes liv), og tre fortelleres repertoar i folkeminneforsker Just Knud Qvigstad (1927-1929) sin samling av eventyr og sagn. Cocq konsentrerte seg om å undersøke forholdet mellom forteller, kontekst og den kollektive tradisjonen fra ulike perspektiver. Målet med avhandlingen er å gi tilbake stemmen til disse bortglemte fortellerne.

Avhandlingen belyser de bevisste valgene av fortellerstrategier som ble gjort av fortellerne. Ved å ta hensyn til konteksten om den sosiale endringen som foregikk i Sápmi på det tidspunktet fortellingene ble fortalt, samt konteksten som inkluderer forteller, etnografer og tradisjon, viser analysen at det å fortelle er en utdypning som foregår i forhandlinger med tradisjon, sjangre og individuelle preferanser. Cocqs funn om samiske fortellere kan på flere måter sammenlignes med lærerens rolle og de valgene som må tas i en formidlingssituasjon. Lærerens individuelle preferanser, i tillegg til tradisjonen eventyret er hentet fra, påvirker slike valg.

Eksempler på nyere forskning innen samisk litteratur er forskningsartikkelen til førsteamanuensis i nordisk Silje Solheim Karlsen (2019) «Daggry og mørke tåker i Sápmi. Landskap, identitet og avkolonisering i nyere samisk litteratur for ungdom». Karlsen analyserer tre nyere samiske ungdomsbøker med utgangspunkt i hvordan natur og miljø blir tematisert. Hun skriver at bøkene på ulike måter utforsker samisk identitet i dag med påvirkning av samisk og norsk kultur i et moderne samfunn (Karlsen, 2019, s. 219). I en annen nyere forskningsartikkelen analyserer førsteamanuensis i nordisk litteratur Ruth Sejerstad Stokke (2020) bildeboken *Sølvmånen* av Sissel Horndal (2015). Bildeboken er en ny versjon av det tradisjonelle eventyret «Stállu røver en pike» (Pollan, 1997, s. 350-352) som er en del av materialet i min studie. Stokke (2020) undersøker hvordan landskap, klima, årstider, vegetasjon, dyr og mennesker blir presentert i bildeboken. Hun kaller forholdet mellom disse momentene bildebokens 'naturkultur'. Stokke peker på bildebokens naturkultur som både harmonisk og problematisk. Dette understrekes i samspillet mellom ord og bilder. Både Karlsen (2019) og Stokke (2020) har tatt utgangspunkt i nyere samiske utgivelser som innehar både tekst og bilder. Min studie tar for seg rene tekster i form av tradisjonelle eventyr. Det vil likevel være interessant å se om jeg finner de samme tendensene rundt samisk identitet og natur i mitt utvalg.

Ut ifra den presenterte forskningen kan en se at utenom Karlsen (2019) og Stokke (2020), er det mye som er av eldre dato. Dette kan være en utfordring i forhold til deres aktualitet og relevans, men samtidig kan det også gi meg muligheten til å bidra med ny og oppdatert forskning på feltet. Kultur og eventyr er flytende og forandrer seg med tiden, det er derfor grunn til å tro at ny forskning ikke bare kan opprettholde de resultatene vi allerede har, men også bidra med nye funn som kan aktualisere og gi ny relevans til temaet. Mens både Fougner (2005), Pollan (1993) og Cocq (2008) har tatt utgangspunkt i større samlinger av materiale til

grunnlag for deres forskning, vil jeg kunne bidra med forskning som ser nærmere på enkelte eventyr. Jeg kan dermed i større grad nærlese eventyrene. Viktige perspektiver jeg tar med meg videre er Pollans (1993) forbindelse mellom samiske eventyr og en samisk sjamanistisk fortellertradisjon, og funnene hennes om særtrekk hos samiske eventyr. Jeg vil også ta med meg Balto (1997) og Jávo (2003 og 2010) sine perspektiver om samisk barneoppdragelse med hovedfokus på fortellingens betydning og rolle. Jeg vil ikke gå særlig mer inn på forskningen til Fougner, Cocq, Karlsen og Stokke videre i oppgaven, forskningen deres vil kunne brukes som en støtte i analysen og analysens drøfting.

#### 1.4 Oppbygging av oppgaven

Oppgaven er delt inn i fem kapitler. Etter innledningskapittelet følger en presentasjon av materialet. Her vil de valgte tekstene presenteres og begrunnes. I tillegg kommenteres valg av betegnelser for de valgte tekstene videre i oppgaven.

Deretter følger et kapittel med teori og metode. Her vil det teoretiske grunnlaget for studien bli presentert. De teoretiske perspektivene er knyttet til teori om kultur og tekst. Først vil det omfattende kulturbegrepet bli presentert i tillegg til aspekter ved fortellingens rolle i kulturen generelt og i samisk kultur. Deretter vil viktige sider ved samisk kultur bli løftet frem med vekt på levemåte, naturforhold, religion og skikkelser som opptrer i samiske eventyr. Til slutt blir perspektiver fra tradisjonell eventyrteori og metode lagt fram. Metoden er en tekstanalyse med en kombinasjon av eventyranalyse og litterær analyse. Ved å kombinere disse analysemetodene vil jeg kunne belyse både sjangerspesifikke og allment-litterære sider ved eventyrene.

Etter kapittelet om teori og metode følger to kapitler med analyse og drøfting. Kapittel fire tar for seg analysen av kulturuttrykk og -verdier som blir fremstilt i eventyret gjennom struktur og innholdsmomentene landskap, aktører og tematikk. I kapittel fem blir prinsipielle funn fra analysen i kapittel fire løftet frem, og det blir trukket linjer mellom disse og eventyrenes muligheter for å ivareta innholdet i den nye læreplanen. Summen av dette vil forhåpentligvis gi svar på hvordan samiske eventyr kan bidra med å aktualisere samisk kultur i undervisning.

## 2 Presentasjon av materiale

### 2.1 Begrunnelse for valg av materiale

Jeg har valgt tekster fra samlingen *Samiske beretninger* av Brita Pollan (1997). Tekstene er opprinnelig skrevet ned og samlet i fire bind av Just Knud Qvigstad i perioden 1927-1929. Tekstene ble nedskrevet på både samisk og norsk språk. Pollan (1997) har bearbeidet et utvalg av Qvigstads tekster der hun har «lagt vekt på å forsøke å formidle fortellingenes sammenheng med samiske virkelighetsbilder og gammel samisk kultur» (s. 15). Hun har blant annet gitt fortellingene en ny språklig form der hun har forholdt seg til Qvigstads norske og samiske tekst. Hun har skrevet alle personnavn i samisk form, mens stedsnavnene er på norsk. I tillegg blir tekstene skrevet konsekvent i fortidsform, selv om det i Qvigstads bøker er brukt en blanding av fortid og nåtid.

Det er ingen tvil om at en nesten hundreår gammel tekst trenger moderne tilpasninger for å nå ut til dagens lesere. Jeg undrer meg likevel over noen av valgene Pollan (1997) har tatt under bearbeidelsen. For eksempel er samiske stedsnavn som regel mye mer beskrivende for området enn den norske oversettelsen. Ved å høre stedsnavnet på samisk, vil de fleste samisktalende vite akkurat hvordan det ser ut på den plassen den har gitt navn til. Når man oversetter stedsnavnene til norsk, er det stor sannsynlighet for at leseren vil miste noe av handlingen og atmosfæren i teksten hvis ikke oversettelsen har tatt høyde for beskrivelsen i det samiske navnet. Qvigstad (1927-1929) skrev også i en annen tid og til en annen målgruppe enn Pollan. Qvigstad hadde andre, og kanskje flere, opplysninger enn det Pollan hadde da hun valgte ut hvilke tekster som skulle være med i den innsnevrede samlingen. Det at hun har valgt ut 'det beste' fra de samiske og norske tekstene, viser også at det er hennes personlige valg som har avgjort hvilke tekster som skal med, og hvordan de har blitt bearbeidet. Jeg synes likevel det er interessant at Pollan har utgitt en ny versjon av tekstene, og mener at hennes vektlegging av sammenhengen mellom tekstene og gammel samisk virkelighetsforståelse passer godt inn i drøfting av eventyrenes aktualitet som formidlere av samisk kultur. Jeg har derfor valgt å bruke hennes versjon av tekstene i denne studien.

Mens Qvigstad (1927-1929) konsekvent har brukt betegnelsene 'eventyr' og 'sagn', har Pollan (1997) brukt flere betegnelser om tekstene i boken sin. Hun bruker blant annet 'beretninger' i tittelen som et overordnet begrep, mens 'fortellinger' og 'historier' blir brukt som likeverdige begreper i forordet. Pollan (1997, s. 26-27) skriver at eventyret og sagnet

forenes i den muntlige samiske fortellertradisjonen som er innsamlet og nedskrevet. Dette begrunner hun med at den samiske fortellertradisjonen ikke har et klart skille mellom fiksjon som i eventyret, og virkelighet som i sagnet. De fremstår derfor som både virkelighetsnære og oppdiktet på samme tid. I *Kulturbærende fortellinger, barn og skole* kategoriserer Ruth Danielsen (2004, s. 49) eventyret under 'kulturbærende fortellinger' i likhet med blant annet sagnet. Hun hevder at eventyret kan være sannere enn en realistisk fortelling fordi det inneholder informasjon om menneskelivets grunnvilkår (Danielsen, 2004, s. 24-25). Hun problematiserer dermed skillet mellom virkelige og fantasifulle fortellinger, i tråd med Pollan (1997) sin diskusjon om det flytende skillet mellom sagnet og eventyret i samisk fortellertradisjon. Det er derfor vanskelig å velge konsekvente betegnelser til bruk i oppgaven. Jeg velger å bruke fortelling som et overordnet begrep, mens sagnet og eventyret flyter litt i hverandre under betegnelsen 'eventyr' videre i oppgaven. Jeg har også valgt å beholde betegnelsen 'historie' i tittelen på de ulike gruppene som Pollan (1997) opererer med i boken sin (se mer under).

Pollan (1997, s. 25) argumenterer for at de samiske fortellingene opprinnelig kommer fra sjelereiser som noaidien (samisk sjaman) har hatt ved bruk av en runeboom (samisk tromme). Noaidien brukte runebommen til å gå i transe der han foretok sjelereiser. På sjelereisene fikk noaidien kontakt med andre virkelighetsplan og kunne dermed gjenopprette balanse i krisesituasjoner. Han kunne ligge nesten bevisstløs i opptil en halvtime. Etter transen fortalte han om hva han hadde opplevd både visuelt med hjelp av motivene på runebommen og musikalsk ved hjelp av joik (s. 22-23). Selv om vi ikke har konkrete kilder til noaidiens muntlige fortellinger, skriver Pollan (1997, s. 23) at vi likevel vet noe om innholdet. De har blant annet handlet om noaidiens reiser for å befri sjeler som har vært fanget i dødsriket, og om all den motstanden han måtte beseire før han kunne vende tilbake med et lykkelig resultat. De kunne også handle om hvorfor han ikke klarte å fullføre oppdraget. Pollan (1997, s. 24-25) hevder at fortellingene om noaidiens sjelereiser kan minne om eventyret. Spesielt undereventyrene, som nettopp handler om farlige reiser til andre virkelighetsplan der helten må overvinne motstand med hjelp av gode hjelpere før den forheksede kan reddes, har likhetstrekk med noaidiens fortelling.

De ulike virkelighetsplanene noaidien besøkte var den nære verden, de dødes verden og gudenes verden. Disse virkelighetsplanene finner vi igjen i motivene på runebommen som noaidien brukte for å forklare visuelt da han fortalte fra sjelereisene sine. Pollan (1997) har



organisert fortellingene i tre grupper med utgangspunkt i virkelighetsplanene og motivene på runebommen (se figur 1). Gruppene er:



Figur 1: Runebommens tredelte virkelighetsbilde, utformet etter Pollan (1997 s. 25).

### Historier fra en fremmed verden

Ifølge Pollan (1997) handler fortellingene «om individer som befinner seg i ekstraordinære situasjoner som krever ekstraordinære løsninger» (s. 39). Det ekstraordinære kan tolkes som å være det overnaturlige med gudskontakt. Det er fortellinger om menn og kvinner, kamper og djevelkontakt. Hovedaktøren må ofte bryte forbud og ta i bruk gode råd fra gamle koner. Fortellingene bekrefter at det finnes visse regler for menneskets forhold til andre mennesker og til dyr og naturen som gjelder overalt. Det er regler som mennesket oppdager underveis, og i de avgjørende situasjonene er det mennesket selv som må oppdage hvilke regler som gjelder.

### Historier fra den nære verden

Ifølge Pollan (1997) handler fortellingene om «kulturens kollektive kunnskap om det å leve og overleve i utsatte situasjoner» (s. 39). Det er fortellinger om konkrete og unike livssituasjoner her på jorden. Fortellingene inkluderer andre vesener som mennesket må forholde seg til. De illustrerer derfor ofte møter mellom mennesket og slike vesener. For å kunne håndtere møtet må man ofte ha hjelp fra de eldre med deres kunnskap og erfaring. Det er fortellinger om familier, tsjuder, noaidier, stálluer og háldier (se utdypende presentasjon

under samiske skikkelser i 3.1 Sámi vohki – Samisk kultur). Gruppen skiller seg fra den ovennevnte gruppen ved at det ikke er kontakt med det overnaturlige i den nære verden, disse vesener holder til på jorden.

### Historier om døde

Pollan (1997) kategoriserer fortellinger som «handler om aktuelle ritualer overfor dødnings som virrer omkring på feil sted og ikke er der de hører hjemme» (s. 40) innen denne gruppen. Mennesket må ofte hjelpe den døde til å finne ro slik at den ikke påvirker menneskenes liv. Ofte er det nok med å begrave liket (eller deler av det) i kristen jord. Det er fortellinger om dødnings, gjenferd og utbor. Fortellingene viser en spesiell del av det nære livets erfaringer, for kontakt med døde er en allmenn erfaring.

For å få et variert utvalg eventyr i analysen har jeg valgt ut eventyr fra hver av de tre gruppene. Jeg har valgt to eventyr fra gruppen 'Historier fra den nære verden'. Det er flest av denne typen eventyr. I tillegg oppstår skikkelsene stálluer og háldier fra denne gruppen ofte i samiske eventyr. Utvalget består derfor av eventyr som inkluderer disse skikkelsene. Begrensningen til fire eventyr legger til rette for en nærlesing av eventyrene (se utdyping i 3.5 Metode).

## 2.2 Eventyr

Eventyrene som utgjør materialet mitt blir her presentert med et kort sammendrag av innholdet. I tillegg vil informasjon om hvem som har fortalt dem og hvor de er blitt skrevet ned bli presentert. Denne informasjonen har Pollan (1997) skrevet etter Qvigstad (1928-1929) sine notater.

### **«Piken som hoppet i vannet» (Pollan, 1997, s. 106-108)**

Eventyret er kategorisert som 'Historier fra en fremmed verden' og er fortalt av flyttsamen Elen Johnsdatter Ucce i 1926 i Kautokeino, Finnmark. Det finnes flere versjoner av eventyret, og flere av Qvigstads eventyr har samme struktur og innhold som nettopp dette eventyret, eks. «Gullanda» (Pollan, 1997, s. 109-111).

Eventyret handler om Njávėšeadnidattera og kongesønnen som ønsker å gifte seg. Njávėšeadnidattera er pen og vakker med lyseblå øyne og brunt fint hår. Hun kan lyse opp et

mørkt rom og går ofte sammen med Háhcešeadnidattera som også liker kongesønnen. Háhcešeadnidattera har svarte øyne og svart hår, og snakker svært innviklet og lyger mye. Kongen ankommer for å finne brud til kongesønnen, og etter en konkurranse ender han opp med å ville ha Njávėšeadnidattera som kongesønnens brud. Njávėšeadnidattera og broren reiser til slottet med båt. Njávėšeadnidattera blir lurt til å hoppe i vannet av Háhcešeadnidattera som har sneket seg med på båten. Háhcešeadnidattera hogger av seg føttene for å passe i Njávėšeadnidatteras sko og klær, og later som at hun er henne når de ankommer slottet. Ingen merker noe først, men til slutt finner kongesønnen ut at Háhcešeadnidattera er en bedrager i og med at hun ikke lyser opp rommet, og bare kan sove på tverrkubber. Han klarer å få tilbake Njávėšeadnidattera som har vært fanget i havet ved å følge råd fra den kloke Gieddegašáhkku. Det ender med at Háhcešeadnidattera blir brent på bålet, og at Njávėšeadnidattera og kongesønnen gifter seg.

**«Stállu røver en pike» (Pollan, 1997, s. 350-352)**

Eventyret er kategorisert som 'Historier fra den nære verden' og er fortalt av Peter Nilsen i 1894 i Norfold, Nordland. Jeg har funnet flere versjoner av eventyret i andre eventyrsamlinger (eks. Birkeland, 1986), men også som en egen bildebok i *Sølvmånen* av Sissel Horndal (2015).

Eventyret handler om en same som har tre sønner og en datter. Datteren blir fanget av en stállu, og faren tester sønnene for å finne ut av hvem som er modigst og kan bli med å redde datteren. Den yngste sønnen imponerer faren. De drar av gårde. De følger en ulltråd som datteren har rekt opp langs veien, men likevel tar det tre dager før de finner stálluen og familien hans med datteren som fange. De kommer i kontakt med datteren, og faren forteller henne hva hun skal gjøre for at de skal få noe mat å spise. De har jo tross alt reist lenge og har dessuten glemt niste. Han forteller også at hun skal lure Luhtatáhkku (stállukjerringa) slik at hun får lagt jernrøret hennes i flammene. Planen fungerer, og etterhvert begynner samene og sønnen å lage spetakkel utenfor gammen slik at stálluen må sende den eldste sønnen ut for å sjekke. Der står de klar og klubber ham ihjel. Det samme skjer med både den mellomste og den yngste sønnen. Da skjønner stálluen at noe er galt og går selv ut. Der står samene og sønnen klar og dreper ham og. Luhtatáhkku hører skriket til stállu og skjønner at alle har blitt drept. Hun tar jernrøret sitt (som er blitt glovarmt) inn i munnen og blir brent. Samene tar alt godset til stállu, og drar hjem med datteren og sønnen.

**«Gutten som hadde vært hos háldiene og háldepiken» (Pollan, 1997, s. 408-411)**

Eventyret er kategorisert som 'Historier fra den nære verden' og er fortalt av Efraim Pedersen Oterodden i 1924 i Storfjord, Lyngen. Oterodden har fortalt et stort antall av eventyrene i samlingen til Pollan.

Eventyret handler om en fjellsamefamilie som er på flytting fra vidden til sjøen. Guttungen i familien forsvinne under flyttingen. Foreldrene leter overalt etter ham, men finner ham ikke. En gammel samekone forteller dem at om de ikke finner en så liten gutt, er det háldiene som har tatt ham. De rådes til å flytte videre med reinen fordi de ikke vet om gutten er løftet opp til himmelen, eller gått under jorden. Nå er han i Guds varetekt. Når de drar til kysten, drømmer faren at han skal legge seg på samme plass som det stedet han ligger nå, med en sort valp i koftebarmen. Da skal han få sønnen tilbake. Når foreldrene kommer til kysten, møter de en gammel noaidekone som forteller dem hvordan de kan få tilbake sønnen når de drar tilbake til vidden. Det er de samme rådene som faren fikk i drømmen sin. Når de drar tilbake til vidden følger faren rådene nøye og får tilbake sønnen fra háldiene. Guttungen husker ingenting fra forsvinningen. Han vokser opp og blir en gutt som gjeter rein. Han føler hele tiden en pust bak ryggen når han sover. Han finner til slutt ut at det er en háldepike som vil gifte seg med ham. Han får råd av en gammel samekone som kan se inn i fremtiden om hvordan han skal få háldepiken til å vise seg for ham. Gutten lykkes. Det ender med at gutten og háldepiken gifter seg og blir rike på en stor reinflokk.

**«Møte med et sjølik» (Pollan, 1997, s. 498-500)**

Eventyret er kategorisert som 'Historier om døde'. Oterodden er forteller også av dette eventyret. Han fortalte det i 1923 i Storfjord, Lyngen.

Eventyret handler om en gutt fra Lyngen med navn Vuollá. Han tjenestegjør hos en fjellsame som har flyttet til kysten på Sørøya. Vuollá pleier å dra ned i fjæren for å se etter otere. Han har stått over kvelden før på grunn av dårlig vær, men drar ned denne kvelden. I fjæren møter han et vesen som skal vise seg å være et sjølik. Han prøver å styre unna vesenet, men det følger bare etter. Til slutt skyter han med børsen på vesenet som dermed forsvinner. Han drar tilbake til huset som han og fjellsamen bor i. Fjellsamen har litt noaidekunnskaper og kan se inn i fremtiden. Han spør Vuollá om han har sett noe i fjæren, men Vuollá forteller ingenting. Fjellsamen har likevel en mistanke om at ikke alt er som det skal. Når de legger seg på loftet, legger fjellsamen seg i Vuollá sin seng ved døren. Ved midnatt kommer sjøliket til dem.

Fjellsamen griper fatt i sjøliket og fører ham ut av rommet. Han blir borte svært lenge, men kommer til slutt inn igjen til Vuollá. Fjellsamen forteller at Vuollá har skutt på et sjølik som har drevet i land. De må dra ut neste morgen og hente liket og deretter føre det til kirkegården på Hasvik. Når dagen lysner drar de ut og finner sjøliket i fjæren der Vuollá har skutt på det. De tar med seg sjøliket og får hjelp av en mann fra nabogårdet til å frakte det til kirkegården i Hasvik. Der varsler de presten og drar deretter hjem. Når natten kommer drømmer Vuollá om en som sier at han ikke behøver å være redd for sjølik i den nærmeste fremtiden.

### 3 Teori og metode

I denne delen gjør jeg rede for studiens teoretiske og metodiske grunnlag. Teorien er knyttet til kultur og tekst, mens metoden er forankret i en tekstanalyse. Jeg starter med å vise til ulike definisjoner og perspektiver på kultur. Her vil også fortellingens rolle i kulturen generelt og spesifikt i samisk kultur bli løftet frem. Deretter blir samisk kultur presentert med vekt på levemåte, naturforhold, religion og skikkelser som opptrer i samiske eventyr. Til slutt blir perspektiver fra tradisjonell eventyrteori presentert med hovedvekt på strukturalistene Vladimír Propp (1968) sin funksjonsanalyse og Algirdas Julien Greimas (1974) sin aktantmodell. Disse perspektivene vil sammen med en litterær analyse utgjøre metoden.

#### 3.1 Kultur og kulturbærende fortellinger

##### **Kultur**

Kulturbegrepet er blitt diskutert og definert til ulike tider og på ulike måter, alt ut i fra hvilket fagfelt man arbeider i og hva man vil bruke begrepet til (Williams, 1983, s. 87). Ordet kultur kommer fra det latinske ordet 'colere', som betyr å dyrke. Kultur kan derfor bli sett på som menneskeskapt, noe som er dyrket frem. Natur blir ofte omtalt som motparten til kultur med sin villhet og naturlighet (Horntvedt, 2012, s. 238-239). Denne oppfatningen av kulturbegrepet er fremdeles levende i ord som for eksempel 'kulturlandskap', men begrepet har som oftest en annen betydning i dagligtalen.

Kulturbegrepet blir ofte fremstilt todelt der det på den ene siden er snakk om et sektororientert kulturbegrep, mens det på den andre siden er et helhetlig kulturbegrep (også kalt et generelt kulturbegrep). Det sektororienterte kulturbegrepet ser på kultur som et utsnitt av samfunnslivet som består av kunstneriske uttrykksformer og aktiviteter. Her omfatter kulturbegrepet uttrykkssjangre som for eksempel musikk og litteratur (Schackt, 2009, s. 7). Det helhetlige kulturbegrepet omfatter alle sider ved samfunnslivet og menneskelig virksomhet, og har røtter i den tyske romantikken. Her ble kulturen knyttet til forestillingen om at hvert folk har en egen sjel og et verdensbilde som de har utviklet i kontrast og tilknytning til et gitt territorium eller landskap (Schackt, 2009, s. 24-25). Jeg studerer samisk kultur i tekst, og teksten i en undervisningskultur. Jeg undersøker dermed eventyrets kulturelle og sektororienterte uttrykksform som litteratur, og eventyrets helhetsorienterte fremstilling av samisk kultur som en innfallsvinkel til å møte og forstå det samiske.

Antropologen Edward Burnett Tylor definerte i 1871 kultur som «den komplekse helhet som består av kunnskaper, trosformer, kunst, moral, jus og skikker, foruten alle de øvrige ferdigheter og vaner et menneske har tilegnet seg som medlem av et samfunn» (Tylor, referert i Eriksen & Sajjad, 2016, s. 35). Tylors definisjon er fortsatt aktuell, og et viktig poeng ved definisjonen er at folk er forskjellige fordi man har tilpasset seg miljøet og samfunnet de lever i, ikke fordi de er født slik. Thomas Hylland Eriksen er sosialantropolog og Torunn Arntsen Sajjad er medisinsk antropolog, Sammen har de skrevet *Kulturforskjeller i praksis* (2016). Her sammenfatter de Tylors betydning av kultur til å være alt som er lært, mens det som er medfødt er naturlig (Eriksen og Sajjad, 2016, s. 35). Vi er dermed tilbake til at kultur og natur er motpoler. Eriksen og Sajjad hevder samtidig at grensene mellom kultur og natur er vanskelige. De konkluderer likevel med at «det vi lærer i oppveksten er viktigere enn egenskapene vi er født med. Men det er bare ved hjelp av medfødte evner og anlegg at vi er i stand til å lære noe som helst» (Eriksen & Sajjad, 2016, s. 36). De fremhever altså en dobbelthet der kultur og natur gjensidig påvirker hverandre i et dynamisk forhold. Sosialantropologen Jon Schackt (2009, s. 10) fremhever også denne dobbeltheten. Han mener at kultur kan oppfattes som en kvalitet skapt i tilpasning til natur, ikke en motsetning til den. Det er dermed mer hensiktsmessig å snakke om kultur og natur som flytende elementer som påvirker hverandre istedenfor at de er motpoler.

Sosialantropologen Arne Martin Klausen (1992) har utarbeidet et beskrivende kulturbegrep basert på Tylors definisjon og senere formuleringer som bygger på denne. Han definerer kultur som «de ideer, verdier, regler, normer, koder og symboler som et menneske overtar fra den foregående generasjon, og som man forsøker å bringe videre – oftest noe forandret – til den neste generasjon» (Klausen, 1992, s. 27). Denne definisjonen knytter et sterkt bånd mellom kultur og tradisjon, og vektlegger at kultur er historisk forankret. Klausens kulturdefinisjon er blitt kritisert for å være for statisk og dermed ikke tilrettelagt for et stadig endrende samfunn med medlemmer fra ulike verdensdeler (Horntvedt, 2012, s. 239). Klausen (1992, s. 27) svarer kritikken ved å si at definisjonen ivaretar et endrende samfunn fordi man må ha noe relativt stabilt å observere forandringene mot. Hvis samfunnet derimot endrer seg så fort at tradisjonen ikke overføres til neste generasjon, vil ikke definisjonen gi noe mening.

En som derimot har tatt høyde for de stadige samfunnsendringene, er Eriksen. Han har definert kultur som «det som gjør kommunikasjon mulig» (Eriksen, 2002, s. 60; Eriksen & Sajjad, 2016, s. 45, utheving fjernet). Denne definisjonen skiller seg fra den overnevnte ved at

den ikke nevner fortiden. Eriksens definisjon konsentrerer seg istedenfor om nåtiden og muligheten for gjensidig forståelse. Kultur blir fremstilt som et usynlig kontaktmiddel som ligger mellom mennesker. Kultur kan derfor ikke være en ting. Definisjonen legger også til rette for at kultur kan deles opp i ulike grader av kulturelt felleskap mellom mennesker. For eksempel vil to mennesker som har samme språk, politisk ståsted og religion ha mer til felles enn to som ikke har det. Det er de kulturelle fellesnevnerne som avgjør hvilken grad av kulturelt felleskap to mennesker som møtes har. Eriksens definisjon legger bedre til rette for et kulturelt komplekst samfunn enn Klausens definisjon.

Eriksen og Sajjad (2016) hevder at det er «de sedvanene, skikkene og forestillingene folk flest tar for gitt – som mer eller mindre naturlige – utgjør kjernen i en kultur» (s. 43). Typiske trekk ved kulturen sitter derfor først og fremst i kroppen, ikke i hodet. Man kan dermed spørre seg selv om man er nødt til å være en same for å få en full forståelse for hva samisk kultur er. Ifølge Eriksen og Sajjad (2016, s. 47) er det mulig oppnå en forståelse for fremmede mennesker uten å bli som dem eller være enige med dem i alt. De viser til antropologen Clifford Geertz som skrev i et essay om kulturforståelse at «[m]an trenger ikke å være en av dem for å forstå dem» (Geertz, referert i Eriksen & Sajjad, 2016, s. 46). Med andre ord mener han at det er mulig å forstå samisk kultur uten å være en del av den. Eriksen og Sajjad (2016, s. 46) vektlegger derimot at man bør vite noe om konteksten til kulturelle fenomener for å forstå hvorfor de blir praktisert. Dette får de støtte i hos blant annet barnepsykiater Jávo (2010, s. 50) som fremmer viktigheten av at fagfolk har forståelse for klientens kultur. Det er for eksempel viktig for barnevernsansatte å kjenne til den kulturelle konteksten når det gjelder samiske familiers bruk av narring og erting i barneoppdragelsen før de tar avgjørelser som påvirker barnets fremtid.

Eriksen og Sajjads (2016) betraktninger om kulturforståelse, minner særlig om en kulturell relativistisk tenkemåte. Kulturell relativismen bygger på tanken om at hvert samfunn har en egen indre logikk som man må kjenne til for å kunne få en helhetlig forståelse av det aktuelle samfunnet (Horntvedt, 2012, s. 241). Det betyr at kulturell relativismen ser på ulike samfunn som kvalitativt forskjellige uten at dette medfører noen rangering av dem. I tillegg betyr det at man alltid må forstå mennesket i en kulturell kontekst. For eksempel vil en ut i fra en kulturell relativistisk tankegang akseptere at et samfunn preget av samisk kultur har andre verdier og normer som gjelder for medlemmene enn et samfunn hvor samisk kultur er lite representert. Man vil også lettere forstå valgene til innbyggerne i og med at de er tatt innenfor



samfunnets rammer. Det er et viktig poeng at valgene blir forstått, ikke nødvendigvis akseptert som moralsk riktig. Kulturrelativismen er en metode for å se andres logikk, ikke en moralsk bedømming av andres handlinger (Horntvedt, 2012, s. 242). Hvis man derimot bedømmer en annen kultur ut i fra sin egen, er man beveget seg over til en etnosentrisk tenkemåte.

Etnosentrisme blir ofte sett på som motsetningen til kulturrelativismen. I en etnosentrisk tenkemåte vurderer man alt man ser og opplever ut ifra egne verdier og normer (Horntvedt, 2012, s. 230). Det er derfor en fare for at personene eller gruppene man møter vil fremstå som mindreverdige i forhold til et opphøyet selv. Man kan hevde at det ikke er ønskelig med en ren kulturrelativistisk eller etnosentrisk tankegang. Eriksen og Sajjad (2016, s. 48) fremmer en blanding av disse tenkemåtene der kulturrelativismen bidrar med et åpent sinn i møte med andre mennesker, mens etnosentrismen bidrar til at man er åpen for at egne verdier og normer kan forandres i dette møtet hvis man får en forståelse for andre menneskers synsvinkel.

Jeg har nå prøvd å presentere et bilde av det komplekse kulturbegrepet ved å vise til ulike definisjoner og ulike syn som har preget begrepet. Videre vil jeg ta utgangspunkt i at det er et dynamisk forhold med gjensidig påvirkning mellom natur og kultur i tråd med Schackt (2009) og Eriksen og Sajjad (2016). Dette er fordi natur har en særlig viktig rolle i samisk kultur. Jeg vil komme nærmere inn på dette under delkapittelet om samisk kultur. I og med at flere av dagens samfunn ofte har innspill fra både samisk, norsk og andre kulturer, vil jeg også ta utgangspunkt i Eriksens kulturdefinisjon. Denne tar høyde for et kulturelt komplekst samfunn. Siden studien tar for seg et møte med sider ved samisk kultur, vil jeg også vektlegge Eriksen og Sajjads (2016) blanding av en kulturrelativistisk og etnosentrisk tenkemåte som avgjørende i dette møtet.

### **Kulturbærende fortellinger**

Ruth Danielsen har spesialisert seg i fortellingsdidaktikk og undervist i religion og livssyn i lærerutdanningen. I *Kulturbærende fortellinger, barn og skole* skriver Danielsen (2004) om fortellingen og barnet, og om møtet mellom disse to. Ved å bruke eksempler fra opprinnelige muntlige fortellinger viser hun hvordan fortellingene gir barn og voksne muligheter for identifikasjon og generell kulturforståelse.

Danielsen (2004) påstår at «[f]ordi fortellingene er så sentrale i enhver kultur, kan en heller ikke forstå en kultur uten å kjenne dens fortellinger» (s. 58). Med dette utsagnet fastslår hun fortellingens avgjørende rolle i kulturformidling. Ved å ta del i en kulturs fortellinger kan man få en større forståelse for menneskene og samfunnet i denne kulturen i tråd med Eriksens (Eriksen & Sajjad, 2016, s. 45) kulturdefinisjon. Danielsen er ikke alene om å løfte frem fortellingen i en slik sammenheng. Litteraturviter Harald Gaski (1997a) fremmer også fortellingen som en særlig god metode i kulturoverføringen mellom generasjoner. Han har sett særlig på samiske fortellinger og skriver at fortellingen viser en versjon av den virkelige verden, og at denne versjonen er et viktig aspekt i samisk kulturoverføring (Gaski, 1997a, s. 18). Fortellinger konkretiserer dermed det samfunnet de er hentet fra. Danielsen (2004) hevder at fortellingene likevel handler om enhver og ikke bare om enkeltpersoner. Hun skriver at «[d]et handler om distanse og nærhet på samme tid, distanse nok til at alle kan speile seg i dem, nærhet nok til at speilinga blir tydelig» (Danielsen, 2004, s. 51). På den måten kan alle lese sitt eget liv inn i fortellingene, selv om de konkretiserer mennesker fra enkelte samfunn.

Danielsen (2004) trekker altså linjer mellom fortelling og identitet. Hun hevder at barn gjerne vil høre fortellinger om seg selv for å utvikle sin egen identitet (s. 39). Med utgangspunkt i dette forholdet presenterer hun begrepet 'kulturbærende fortellinger'. Begrepet blir definert som fortellinger som former og begrunner kulturens identitet (s. 47). De kulturbærende fortellingene kan dermed sees på som kulturens byggeklosser. Danielsen (2004) hevder at «[d]isse fortellingene har en lang tradisjon i kulturen, og har satt et avgjørende merke på kulturens språk, dens kunstneriske uttrykk og ikke minst dens virkelighetsforståelse» (s. 48). De kulturbærende fortellingene oppstår og skapes dermed i kulturen, men har også en påvirkningskraft i sin egen og andre kulturer. For eksempel påvirker en samisk fortelling sin egen kultur i møte med norsk kultur, samtidig som fortellingen da også påvirker norsk kultur. På denne måten kommuniserer de ulike kulturene med hverandre ut ifra en blanding av kulturel relativistisk og etnosentrisk tenkemåte. De kulturbærende fortellingene har også et dynamisk kulturperspektiv, kultur gjør kommunikasjon mulig. Dette er i tråd med Eriksens kulturdefinisjon hvor kultur blir sett på som et kontaktmiddel mellom mennesker (Eriksen & Sajjad, 2016, s. 45).

De kulturbærende fortellingene blir avgrenset til å gjelde de fortellingene som har en lengre tradisjon og en opprinnelig muntlig kontekst. Ifølge Danielsen (2004, s. 49) er dette

mytologiens fortellinger, bibelfortellinger, legender, sagn og ikke minst eventyr. De kulturbærende fortellinger blir dermed avgrenset til å være tekster vi gjerne forbinder med fantasi. I likhet med Gaski (1997a), argumenterer Danielsen (2004) likevel for at de kulturbærende fortellingene formidler sannheter og aspekter fra virkeligheten. Dette er fordi fortellingene inneholder sannheter om menneskelivets grunnvilkår (Danielsen, 2004, s. 24-25). Fortellingene har overlevd fra generasjon til generasjon nettopp fordi de inneholder sannheter om menneskelivet som gjerne ikke kan uttrykkes på en annen måte enn gjennom fortelling. I en tidligere bok trekker Danielsen (1994) frem et sitat om hvorfor en elleveåring liker eventyr; «[e]ventyr er ikke sant, men det er sant allikevel på en måte, for det gir deg liksom tips om hvordan livet er» (s. 119). Jeg synes elleveåringen viser en reflektert og oppsummerende forklaring på forholdet mellom fortelling og virkelighet.

Danielsen (2004) kategoriserer eventyret som en kulturbærende fortelling. Eventyrsjangeren bidrar med å videreformidle verdier om hva som er riktig og galt. Denne moralen kommer implisitt til syne gjennom handlingsforløpet. Danielsen (2004, s. 127-128) hevder at eventyrene og eventyrets moral tar farge av religionen eller livssynet i det samfunnet de lever i. De utgjør et kollektivt grunnmønster i kulturen. Religionen eller livssynet kan vise seg gjennom bygninger, gjenstander og symboler, men også gjennom verdisystemet som eventyrene gjenspeiler. Eventyret kan dermed representere en religion eller et livssyn som ikke lenger har fast fotfeste i dagens samfunn. Dette er fordi den fortsatt påvirker hvilke verdier vi synes er viktig og vår måte å tenke om livet. For eksempel har kristendommen påvirket de norske eventyrene, mens de samiske eventyrene har trekk fra både kristendommen og samisk førkristen religion.

### **Fortellingens betydning i samisk barneoppdragelse**

I *Samisk barneoppdragelse i endring* skriver Balto (1997) om sitt forskningsprosjekt om samisk barneoppdragelse. Ifølge Balto (1997, s. 92) brukes fortellingen systematisk og ofte i oppdragelsen og i kunnskapsoverføringen mellom generasjonene. Blant annet viser forskningsresultatene at fortellingen ble brukt til å fortelle om hvordan man blir til, hvordan man skal forholde seg til naturen og hvordan man skal oppføre seg ved bruk av dårlige og gode modeller.

På bakgrunn av forskningsprosjektet sitt hevder Balto (1997, s. 96) at den samiske oppdragerstilen er mer indirekte enn den norske. Hun mener at det brukes flere

avledningsstrategier for å oppdra istedenfor direkte konfrontasjon. Dette får hun støtte i av Jávo (2010, s. 77) som på bakgrunn av doktorgradsarbeidet sitt skriver at indirekte kontrollmetoder er vanlig i samiske familier. Balto (1997, s. 96-97) fremhever blant annet fortellingen som en god avledningsstrategi. Istedenfor å gi forbud, fortelles det heller fortellinger som skremmer barna fra farer. De fleste av disse skremselfortellingene er knyttet til samisk folketro. For eksempel brukes det fortellinger om sjøhyret 'rávga' for å holde barna borte fra elver og sjøer slik at de ikke utsetter seg selv for farene ved vannet. Et annet eksempel er bruk av fortellinger om den skumle eventyrskikkelsen 'stállu' for å få barna til å være stille før og under de store høytidene (Balto, 1997 s. 97). På denne måten blir fortellingene indirekte brukt for å holde barna lydige. De fungerer som barnepassere og de voksne blir fri til å drive med hverdagslige sysler. Ifølge Balto fungerer ikke skremselfortellingene like godt i dag. Dette er fordi de fleste av dagens barn vet at for eksempel stállu-skikkelsen ikke finnes. Fortellingen har likevel verdi i modelleringen.

Funnene til Balto (1997, s. 70) viser at det var særlig besteforeldrene som tok rollen som fortellere. Det er usikkert om den samme rollefordelingen finnes i dag, men ifølge Jávo (2010, s. 75) har 70% av de samiske foreldrene i undersøkelsen hennes daglig eller ukentlig kontakt med besteforeldrene. Det var 54% som svarte ja på dette i den norske gruppen. Utsagnet til Jávo viser at besteforeldrene fortsatt har en sentral rolle i samiske familier. Ifølge Balto (1997, s. 70) forteller besteforeldrene fortellinger om overnaturlige vesener, dyrelivet, naturen og livet i gamle dager. På den måten lærer besteforeldrene barna blant annet hvordan de skal bruke og oppføre seg i naturen på en fornuftig måte, og skaper en kontinuitet mellom før og nå.

Med utgangspunkt i Klausens (1992) kulturbegrep, presenterer Balto (1997) verdier i barneoppdragelsen som ble oppfattet som ønskelige av samiske foreldre og andre voksne i den kulturelle overføringen. Ifølge Klausen (1992, s. 27) er slike verdier uttrykk for tiden og situasjonen man lever i som både enkeltmenneske og ett folk. Balto (1997, s. 111) trekker frem selvstendighet, økologisk tankegang, samisk språk, lydighet og et avslappet forhold til klokken som verdier de voksne la vekt på i oppdragelsespraksisen sin. Ifølge Jávo (2010) har flere av disse verdiene fortsatt fotfeste i dagens barneoppdragelse. Hun hevder derimot at verdiene har fått en ny hensikt og at man i dag prøver å tilpasse de tradisjonelle verdiene til en ny virkelighet (Jávo, 2010, s. 85-86). For eksempel trekker hun frem selvstendighet som en verdifull egenskap i dag fordi den hjelper samer i balanseringen av den samiske og norske

kulturen. Tidligere ble selvstendighet sett på som en nødvendig og verdifull egenskap for å overleve i et barskt klima.

Verdiene i den kulturelle overføringen kan sammenlignes med det nordsamiske begrepet 'árbediehtu'. Árbiediehtu kan kort forklares som tradisjonell kunnskap. Tidligere rektor ved samisk høyskole Gunvor Guttorm (2011, s. 62) hevder at den tradisjonelle kunnskapen består av både praktiske ferdigheter (máhtit) og teoretisk kunnskap (diehtit). Det er først når man har både ferdighetene til å utføre noe praktisk og kunnskapen til å forstå dem, at det er snakk om å inneha árbiediehtu. Árbiediehtu kan derfor sees på som de verdiene som er ønskelig å videreføre i kulturen.

Balto (1997) fremhever altså fortellingen som en spesielt god metode i overføringen av disse verdiene. Fortellingen kan derfor sees på som en invitasjon for barnet til å delta i de voksnes og kulturens fellesskap, et fellesskap som gjør de unge mottakelige for påvirkning og inntrykk. Disse perspektivene sammenfaller med Gaski (1997a) sitt syn på fortellingen som en metode i den kulturelle overføringen, og hensikten med de kulturbærende fortellingene hos Danielsen (2004). Samiske eventyr og andre samiske fortellinger kan dermed bidra til økt kunnskap og ikke minst forståelse for samisk kultur.

### 3.2 Sámi vuohki – Samisk kultur

'Kultur' er et låneord i samisk språk. Det finnes ikke et samisk ord som har samme betydning som kultur. Gaski (1997a, s. 10) mener at det nærmeste samiske ordet er 'Sámi vuohki'. Han oversetter dette til 'Sami ways' på engelsk ('samiske måter' på norsk). Sámi vuohki er menneskenes måte å være og leve på, deres tenkemåte og verdier. Samene må også forholde seg til et variert og mangfoldig naturlandskap som påvirkes av religionen. Presentasjonen av samisk kultur inkluderer derfor menneskene og deres levemåte, naturforhold og religion. I tillegg vil jeg presentere skikkelser fra samisk folketro som er representert i utvalget av eventyr.

#### **Levemåte**

Samene er et urfolk med en særegen kultur innen den nordiske kulturen. Samene er integrert i dagens nordiske samfunn, noe som gjør at det ikke er så lett å se hvem som er samisk i dag. Førstelektor Kjell Olsen har forsket på blandede etniske samfunn i Finnmark. Han hevder at

det i dag er vanskelig å få øye på kontrasten mellom samer og nordmenn i dagliglivet (Olsen, 2000, s. 54). Ifølge Olsen er samer som er offentlig ansatte og har en levemåte tilnærmet lik den norske, mer representativ for samer i dag enn fåtallet av for eksempel reindriftssamer. Olsen mener en av grunnen for dette er fornorskingspolitikken som ble praktisert i over hundre år fra midten av 1800-tallet.

Med en fornorskingspolitikk ønsket norske myndigheter å assimilere samene. Fornorskingspolitikken ble begrunnet med at samenes utdannelse og sosiale velferd ikke kunne bli tilfredsstillende uten at de lærte seg det norske språket. En bakenforliggende sikkerhetspolitikk var frykten for hva nabostatene kunne komme til å foreta seg (Solbakk, 2004, s. 66). De norske myndighetene vurderte dermed samisk kultur ut ifra sin egen kultur. Dette er i tråd med en etnosentrisk kulturforståelse. Under fornorskingspolitikken skulle samer blant annet bli kristnet. Det ble også forbudt for personer som ikke kunne det norske språk å eie jordeiendommer (Solbakk, 2004, s. 68). Fornorskingspolitikken stigmatiserte samisk kultur og hadde stor innvirkning på videreføringen av den. Den tvang samer til å skjule egen kultur. Likevel overlevde noen av de tradisjonelle samiske kunnskaper og ferdigheter.

I kapittelet «Da tyvene ble herrer i sjamanens land» forklarer Gaski (2000) at samene blant annet utnyttet språkets muligheter for å uttrykke motstand mot fornorskingspolitikken og i videreføringen av egne verdier. For eksempel brukte samene en dobbeltkommunikasjon i joiketeksten hvor de tilfredstilte misjonærene ved å sjikanere noaidien, samtidig som de lot noaidien stå for samiske verdier (Gaski, 2000, s. 40). Dette viser en av metodene samene brukte for å videreføre egen kultur til tross for fornorskingspolitikken. I tillegg gir fortellingens viktige betydning i samisk barneoppdragelse (Balto, 1997) en antakelse om at også muntlige fortellinger hadde en stor rolle i videreføringen av samiske verdier under fornorskingspolitikken. Dagens samiske levemåte er derfor sammensatt og påvirket av både tradisjonell samisk kultur og norsk kultur.

Olsen (2000, s. 54) trekker også frem moderniseringens påvirkning som en av årsakene til dagens samiske levemåte. Statistikk viser at det er en geografisk spredning av samer, og at det i dag blant annet er en stor andel samer som bor i byen (Skiham, 2020). Samene finnes også innen de fleste yrker. Moderniseringen er dermed med på å gi en mangfoldig samisk levemåte, og den tradisjonelle inndelingen av samer etter bosetning og levemåte (sjøsamer,

elve- og innsjøsamere, skogsamere og fjellsamere), har ikke lenger gyldighet. Det er likevel noen samere som viderefører de tradisjonelle næringsformene som la grunnlaget for grupperingen. Reindriften er en slik næringsform.

I reindriften er hensynet til naturressursene og bevaringen av disse fundamentale. Derfor flytter reindriftsuttøvere reinflokkene mellom ulike beiteområder i forhold til årstiden. De fleste har sommerbeite ved kysten og vinterbeite ved innlandet (Solbakk, 2004, s. 151). I dag er det vanlig å bruke motoriserte hjelpemidler som for eksempel snøscooter og firhjuling under flyttingen, mens det tradisjonelt ble brukt kjørereier. Driftsformen gjør reindriften til en levemåte som mange unge er interessert i å videreføre i dag. Reindriften er dermed med på å gi en samisk identitetsfølelse.

I dagens samfunn bor samere i moderne bygninger som hus, akkurat som i andre moderne samfunn. Den tradisjonelle bosetningen i 'siidaer' har utgangspunkt i reindriften. En siida er tradisjonelt en samling av familier som deler på de samme beiteområdene og migrasjonsrutene (Turi, 2012, s. 220). En siida kan derfor sees på som et lite samfunn. Det tradisjonelle synet på siida har fortsatt fotfeste, men påvirker i mindre grad bosetningen. Reindriftsloven (2007, § 51) skriver at siida i dag forstås som en gruppe reieiere som driver reindriften i fellesskap på faste områder. Loven skiller også mellom en sommer- og vintersiida, og at en reieier dermed kan være i to siidaer avhengig av årstid. Det er fortsatt vanlig at mennesker i samme siida er i slekt, men reindriftsloven tilrettelegger for at de også kan inkludere mennesker som ikke er i familie.

I tillegg til å følge siida-systemet, har samere tidligere bosatt seg i gammer. En gamme er en hustype med jordvegger og konstruksjon som en lavvo (Nesheim, 2019). Det var blant annet vanlig å ha et ildsted i midten og en kjøkkenavdeling innerst. Blant fastboende samere var det vanlig å ha en gamme i utmarken. Den lå gjerne ved en god fiskeelv, fiskevann og moltemyrer. Flere av disse områdene har fått slektsnavn og blir sett på som et sted der andre utenom de som hadde tilknytning til stedet, ikke tar seg til rette. Det finnes fortsatt gammer i dag, men de blir hovedsakelig brukt som midlertidige overnattingssteder på jakt- og fisketurer, og i noen tilfeller som sommerbolig for reindriftsuttøvere.

### **Forholdet til naturen**

Urfolk blir ofte løftet frem som forbilder for et bærekraftig liv på grunn av deres påståtte nære forhold til naturen. Dette gjelder også samene. 'Sápmi' er betegnelsen for det historiske bosetningsområde deres (Solbakk, 2004, s. 11). Det er et grenseløst område, men det er visse steder (for eksempel Nord-Norge og Trøndelag) som er vanlig å regne som områder innenfor Sápmi. Dagens geografiske spredning av samisk bosetning har en kraftig påvirkning på Sápmis grenseløshet. Sápmi har derfor et svært variert og mangfoldig naturlandskap som samene må forholde seg til.

Samenes forhold til naturen blir ofte karakterisert som et av de viktigste kjennetegnene ved deres kultur (Valkonen og Valkonen, 2014, s. 27). Denne beskrivelsen finner vi igjen hos Gaski (1997a, s. 11) som omtaler naturen som en hjelpende hånd. Denne hjelpende hånden fjerner alle spor etter samisk migrasjon og bosetning. Et eksempel på det nære forholdet mellom samisk kultur og naturen, er Turi (2012) sin forklaring på hvorfor samer kan ha vansker med å forklare seg og dermed ofte blir misforstått:

When a Sámi becomes closed up in a room, then he does not understand much of anything, because he cannot put his nose to the wind. His thoughts don't flow because there are walls and his mind is closed in. (...) But when a Sámi is on the high mountains, then he has quite a clear mind. And if there were a meeting place on some high mountain, then a Sámi could make his own affairs quite plain. (s. 11)

Turis (2012) forklaring antyder at samer hører hjemme i naturen. Den gir også et inntrykk av at forholdet er så sterkt at samer mister sin identitet hvis de ikke er i kontakt med naturen. Denne sterke tilknytningen mellom en samisk identitetsfølelse og forholdet til naturen, finner vi igjen i studier om 'bysamer' som viser at samer som er født utenfor samiske majoritetssamfunn, forbinder det nære naturforholdet som det viktigste elementet i sin samiske identitet. Til sammenligning forbinder samer som er født innenfor samiske majoritetssamfunn samisk språk som det viktigste elementet for sin samiske identitet (Valkonen og Valkonen, 2014, s. 34). Ved å ha et nært forhold til naturen er det dermed lettere å identifisere seg som same for dem som bor utenfor samiske majoritetssamfunn.

Et annet konkret eksempel på samenes nære naturforhold, er duodji. Duodji er den samiske betegnelsen for tradisjonell samisk håndverk. Det brukes stort sett bare materialer fra naturen



som for eksempel skinn, horn, bein, tinn, tre og ull i duodji. Målet er å utnytte materialets egenskaper på en best mulig måte. Den tradisjonelle forklaringen på bruken av de naturlige materialene er for det første at det fra gammelt av var disse ressursene som var tilgjengelige i nærområdet. For det andre trengtes det kvalitetsprodukter som er anvendelige og praktiske under krevende og harde naturomgivelser preget av flytting og dårlig plass. For det tredje er tanken bak bruken av de naturlige materialene også at naturen selv skal kunne bryte ned produktene og til slutt få dem til å forsvinne helt uten spor (Solbakk, 2004, s. 136).

Produktene skal altså ha en nytte- og bruksverdi, men ikke true og forsøple naturen. Gaski (1997a) sitt bilde av naturen som en hjelpende hånd blir her tydelig og konkret ved at naturen gir mennesket materialene de trenger for å kunne leve og bo i naturen uten å legge fra seg noen særlige spor.

Samenes natursyn har endret seg over tid, dette har kommet særlig til syne de siste tiårene. Førsteamanuensis Odd Mathis Hætta (2002) har skrevet flere bøker om samisk liv, historie og kultur. Han hevder at samene har gått fra en ikke-antroposentrisk holdning med naturen i sentrum, til en antroposentrisk holdning med mennesket i sentrum (s. 242). Han trekker blant annet frem holdningsendringer i reindriften som har skapt en økologisk ubalanse med overbeiting, og den økte bruken av motoriserte kjøretøy i utmarksområdene (s. 240). Det er mange årsaker til de endrede naturholdningene, men Hætta (2002, s. 242) mener samfunnsutvikling med moderne forbruk, økonomi, infrastruktur og økende urbanisering er hovedårsakene. De tradisjonelle samiske holdningene med en økologisk balanse er sterkt svekket på grunn av at det gamle natursynet hos mange har måttet vike for økonomiske interesser, både i reindriften og i hverdagen (s. 243).

Samfunnsviterne Jarno Valkonen og Sanna Valkonen stiller også spørsmål ved samenes (hovedsaklig de finske) forhold til naturen. I artikkelen «Contesting the Nature Relations of Sámi Culture» (Valkonen og Valkonen, 2014) analyserer de samenes naturforhold og prøver å definere den 'naturen' som samene relaterer seg til. Hensikten deres er ikke å avslå ideen om et spesielt samisk naturforhold, men å sette lys på at forholdet mellom mennesker og natur er svært sammensatt og flerdimensjonalt. Valkonen og Valkonen (2014, s. 28) mener at samenes naturforhold må analyseres i forhold til tid og sted, og at det dermed ikke er mulig å generalisere naturforholdet. De viser til alle de forskjellige livsformene og det store økologiske mangfold med både kyst, fjell og vidde i det samiske landskapet. De hevder at forholdet til naturen først og fremst er preget av at det er konkret, praktisk og forankret til

steder i landskapet (s. 32). 'Naturen' de har et harmonisk og nært forhold til, er den naturen de omringer seg med, bestemte plasser og lokalt miljø. Den er ikke en generell natur (s. 33). Selv om det er vanskelig å generalisere og fremstille et helhetlig bilde av forholdet mellom samene og naturen, hevder Valkonen og Valkonen (2014, s. 38) at det er mulig å se på et samlet naturforhold som preger verdensbildet. Dette gjelder tenkemåter og holdninger til naturen, hvordan de oppfatter verden og hvordan de behandler alle skapningene som lever i landskapet. Det er dette som samler samenes forhold til naturen. Dermed kan en tankegang om naturen som en hjelpende hånd være fornuftig innenfor et både sammensatt og flerdimensjonal syn på samenes naturforhold.

### **Religion**

Samene ble utsatt for kristne misjonærer i flere hundre år før fornorskingspolitikken truet samisk kultur. I 1715 ga den dansk-norske kongen Fredrik IV instruks om å opprette en misjon i Finnmark, senere kalt finnemisjonen. Thomas von Westen (1682-1727) var en av misjonærene som reiste til Finnmark. Han la ut på sin første misjonsreise allerede i 1716 (Pollan, 1993, s. 24-25). Han innså at den beste måten å kristne samene på var å misjonere på deres eget morsmål. Katekismen ble derfor utgitt på samisk, og misjonærene fikk samiskopplæring (s. 26). Misjonærene fikk også instruks om å nedtegne all informasjon om samenes førkristne religion. Dette var for å legitimere nødvendigheten av misjoneringen, og for å motta mer pengestøtte (s. 27-28). Mye av dagens kunnskap om samisk førkristen religion kan derfor knyttes direkte til misjoneringen på 1700-tallet.

Det er ingen tvil om at misjonsarbeidet var et inngrep som forandret samenes århundrelange kulturelle kontinuitet. Pollan (1993, s. 36) hevder at komponenter fra eldre samisk religiøs praksis likevel har klart å leve videre, blant annet gjennom den muntlige fortellertradisjonen. I en senere bok trekker Pollan (2002, s. XXXVII) også frem flere mennesker som oppfatter seg selv som noaidi og arvtagere av den gamle tradisjonen i dagens samfunn. Dette henger sammen med Gaski (2000, s. 41) sin uttalelse om at samiske tradisjoner har overlevd i samenes kollektive kulturarv, og at disse har påvirkning på dagens samer. Jeg har også selv nylig møtt mennesker i samiske samfunn som fortsatt tilber naturguddommer. Deler av samisk førkristen religion er dermed fortsatt aktuell og til stede.

Samisk førkristen religion baserer seg på sjamanisme. Det betyr at en sjaman er bindeleddet mellom menneskene og ånde verdenen. Samiske sjamaner blir kalt 'noaidi' (Hætta, 2002, s.

68). Som forklart i forbindelse med valg av materiale i denne oppgaven (s. 9), utfører en noaidi sjelereiser med hjelp av runebommen for å få kontakt med andre virkelighetsplan. Utenom tilbedelse og ofring er noaidien menneskets kontakt med guddommene. Samisk førkristen religion har derfor et utvidet verdensbilde med flere virkelighetsplan. Noaidien har ofte med seg hjelpeånder som bistår på sjelereisene. Menneskene oppsøker noaidien hovedsakelig for å bli diagnostisert og for å få behandling, men noaidien kan også spå fremtiden og hjelpe med praktiske formål innen jakt, fangst og reindrift (Hætta, 2002, s. 70).

Det er vanlig å tilbe naturfenomener i samisk førkristen religion. For eksempel blir solen ansett som en guddommelig mor for alt liv, og kan fordrive onde ånder og sykdom ved tilbedelse (Hætta, 2002, s. 65). Samisk førkristen religion tar derfor utgangspunkt i et animistisk verdensbilde. Det betyr at man anser naturen som besjelet. Elementer i naturen, som for eksempel steiner, innsjøer og fjell kan derfor inneha liv og sjel (Hætta, 2002, s. 61). Det er vanlig å tro at det bor et folk i de besjelede fjellene og innsjøene. 'Saivo' betegner disse stedene og de levende vesener som bor der (Pollan, 1993, s. 59). Saivo blir dermed ansett som en parallell verden til livet på jorden. Denne verdenen er et bedre og mer fullkomment sted. Ved å ofre til saivo ønsker man hell og lykke i livet, men det er også vanlig å ofre i håp om å få komme til saivo etter livet på jorden. Saivo kan derfor bli sett på som dødsriket, eller som en del av dødsriket der de 'gode' samer ender. I folketroen blir saivo også ofte omtalt som en innsjø med dobbel bunn (Pollan, 1993, s. 62). Det finnes egne offerritualer som gjelder når man fisker i disse hellige sjøene.

I tillegg til naturguddommene blir abstrakte og personifiserte gudevesener tilbedt i samisk førkristen religion. Det er derfor snakk om en polyteistisk tro. Det vil si at man tror på og dyrker flere guder. For eksempel blir den abstrakte guddommen 'Ipmil' sett på som en fellesbetegnelse for gud, og av mange oppfattet som den høyeste gud (Hætta, 2002, s. 67). De personifiserte guddommene Máttaráhkká og Sáráhkká spiller på sin side en avgjørende rolle i menneskets tilblivelse. Máttaráhkká blir ansett å være skaperen av menneskekroppen, mens datteren hennes Sáráhkká blir ansett som en jordmor som hjelper mennesket til verden. Det er derfor mange som mener at Sáráhkká er kvinnens skytsgudinne. Máttaráhkká har to døtre til (Uksáhkká og Juoksáhkká) som har hver sin rolle i menneskets tilblivelse.

### Samiske skikkelser

Det er flere skikkelser som opptrer i samiske eventyr og sagn. Skikkelsene er knyttet til samisk folketro. Ifølge Hætta (2002, s. 74) skiller folketroen seg fra den religiøse troen ved at den kan inneha en mytisk og magisk forestillingsverden. Denne forestillingsverdenen passer ikke inn i den religiøse eller den vitenskapelige erfaring. Folketroen påvirker hverdagslivet, mens den religiøse troen først og fremst sikter mot livet etter døden. Det er dermed vanlig å kombinere den religiøse troen med en folketro. Akkurat som samisk førkristen religion, er deler av den tradisjonelle samiske folketroen fortsatt aktuell og påvirker dagens samfunn.

‘Stállu’ er en sentral skikkelse i samiske eventyr. Han opptrer i forskjellige former og situasjoner over hele Sápmi (Hætta, 2002, s. 77). I noen sammenhenger blir stállu sammenlignet med det norske trollet. Turi (2012, s. 157) beskriver stállu som halvt menneske og halvt demon eller dødsånd. Stállu er stor og sterk, men dumdrstig. Mennesker som kommer i kamp med stálluer, bekjemper ham derfor som oftest ved å lure ham. Da overtar vinneren alt sølvet til stállu. Stállu lever hovedsakelig av ville dyr som rein og bjørn, men dreper og spiser også mennesker (Turi, 2012, s. 164). Menneskene frykter derfor stállu. Likevel er det flere fortellinger som beskriver at menneskejenter blir forelsket og ønsket å gifte seg med stálluer. De fleste fortellinger ender derimot ikke med bryllup fordi menneskefamiliene ikke støtter bryllupet og går til kamp mot stálluen (s. 164-165). Stállu opptrer også ofte med en egen kone kalt Luhtatáhkku eller Stállukjerringa. Hun blir som regel sett på som sterkere og smartere enn stállu. Hun har en jernpipe som kan brukes til å suge blod eller liv ut av andre (s. 158). Turi (2012, s. 165) skriver at nesten alle stálluer er borte, men at det enda er noen som relaterer seg til dem. Dette er fordi i de tilfellene en stállu klarte å gifte seg og få barn med et menneske, ble barna deres halvt stállu og halvt menneske. De er derfor annerledes enn andre mennesker både i deres natur og utseende.

Pollan (1997, s. 519) trekker frem ‘Njávešatnidattera’ og ‘Háhčešeatnidattera’ som gjengangere i samiske eventyr. Njávešatnidattera blir ofte positivt beskrevet med et flott utseende og innehaber av gode handlinger. Hun opptrer vanligvis sammen med en bror, Njávešeatnisønnen, som bistår og hjelper henne. Njávešatnidattera har evnen til forvandle seg til ulike gjenstander. Hun er dermed ikke et vanlig menneske, men har fotfeste i flere verdener. Ifølge Pollan (1997, s. 514) representerer Háhčešeatnidattera på sin side ofte en utfordring eller en motstand for helter og heltinner i eventyrene. Njávešatnidattera og

Háhčešeatnidattera blir dermed ofte fremstilt som to motsetninger, og kan sammenlignes med manddattera og kjerringdattera i norske eventyr.

'Gieddegašáhkku' er en annen sentral skikkelse i samiske eventyr. Hun blir beskrevet som en gammel kone som bor for seg selv i enden av en eng (Pollan, 1997, s. 519; Friis, 1871, s. 93). Ifølge samisk folketro vet Gieddegašáhkku alt som skjer, og opptrer ofte som en hjelper for mennesker i nød. Hun har derfor en svært viktig og avgjørende rolle når hun dukker opp i eventyret. På grunn av egenskapene hennes, sammenligner samisk språkforsker Jens Andreas Friis (1871, s. 94) Gieddegašáhkku med gudinnen Sáráhkka fra samisk førkristen religion.

'Háldi' er en samisk skikkelse som tradisjonelt har blitt beskrevet svært forskjellig. Blant annet omtaler Friis (1871, s. 102) dem som usynlige og beskyttende ånder, mens Hætta (2002, s. 77) kaller dem alver. Pollan (1997, s. 556) sammenligner dem med den norske huldertradisjonen. Det er derimot enighet om at háldiene er vesener som har tilknytning til naturen og samisk folketro. Friis (1871) skriver at «enhver Fos, Kilde, Bæk, Indsø eller Bugt af Søen havde sin Halde eller Beskytter» (s. 102). Man kan derfor trekke linjer mellom Háldiene og Saivo, den parallelle verdenen og menneskene der. Ifølge Turi (2012, s. 174) har háldiene makt til å gjøre både godt og vondt mot menneskene. Tradisjonelt ofret samene derfor til háldiene under reinflyttingen for at de skulle våke over flokken og hjelpe reinkalvene til å vokse seg store og sterke (Turi, 2012, s. 96-97). Ifølge Friis (1871, s. 103) burde man også ofre til háldiene før man setter opp telt i naturen, hvis ikke kunne háldiene vende seg mot dem. I likhet med stálluene, hender det at háldiene gifter seg med mennesker. Det følger stor rikdom med et slikt ekteskap (Pollan, 1997, s. 558). Tradisjonen om háldiene har blitt svekket gjennom årene, men det er flere steder som har navnet 'háldi' med bakgrunn i denne tradisjonen.

Den siste skikkelsen jeg vil trekke frem er 'draugen'. Draugen blir kalt 'rávga' på samisk (Hætta, 2002, s. 77). Draugen opptrer hyppig i den nordnorske fortellertradisjonen, og blir i dag mest forbundet med sagnet og eventyret. Draugen er en død gjenganger som har omkommet på sjøen, og har derfor ikke blitt gravlagt i kristen jord (Hauan, 1995, s. 50). Folklorist Marit Anne Hauan (1995) mener draugen kan «forstås som en vokter av grensene mellom de sosiale relasjonene i mannsmiljøet» (s. 59). Hun begrunner dette med at det tradisjonelt bare er menn som blir utsatt for draugens ondskapsfulle krefter. Det er bare med den rette kunnskap og innsikt man overlever draugens trusler (Hauan, 1995, s. 58). Dette

stemmer overens med Pollan (1997, s. 564-565) sin beskrivelse av menneskers møte med dødnings. Hun skriver at det kreves at man er på høyde med situasjonen og vet hva som skal gjøres i møtet med en død. Hvis ikke blir man syk og risikerer selv å dø. Hun skriver også at noaider kan kontaktes hvis det er et særlig vanskelig lik. Et møte med en draug kan derfor sees på som en manndomsprøve som bare dem med kunnskap og innsikt består.

### 3.3 Forholdet mellom samiske og norske eventyr

Samiske eventyr utgjør materialet for analyser i flere nyere forskningsartikler og doktoravhandlinger (Cocq, 2008; Karlsen, 2019; Stokke, 2020). Jeg finner derimot lite forskning som sier noe om forholdet mellom samiske og norske eventyr. En som har sammenlignet de to ulike eventyrtradisjonene, er Pollan (1993). På grunnlag av denne sammenligningen viser hun til en del særtrekk hos samiske eventyr som ikke bare er bestemt av ytre miljø, men som også har å gjøre med verdier fra samisk livsform. Jeg vil gå nærmere inn på flere av særtrekkene hun presenterer.

Eventyr er kjent for å vandre, og man finner utallige versjoner av samme eventyr rundt om i verden. De ulike versjonene er preget av kulturen og samfunnet de inngår i. Dette gjelder selvfølgelig også eventyr som er vandret til samiske områder. Pollan (1993, s. 151) skiller mellom det hun kaller overfladiske og dypere justeringer av vandreeventyrene. Hun hevder at overfladiske justeringer er tilpasninger som har liten betydning for handlingsforløpet. Det kan for eksempel være opptreden av samiske skikkelser, at Askepott har fått gullkomager istedenfor glassko, at helten joiker frem magiske gjenstander eller at det vokser multebær rundt hullet der djevelen bor. Dette er tilpasninger som passer fint inn i samisk landskap og folketro, og som mest sannsynlig også trengs for at eventyrene skal ha en gjenkjenningsverdi hos en samisk leser.

Ifølge Pollan (1993, s. 153) er tilføyelser og tilpasninger til verdier fra samisk livsform i eventyrene, en dypere justering av vandreeventyrene. Hun trekker frem avslutningen på mange av de samiske eventyrene som et eksempel på en dypere justering (s. 152). Hun mener blant annet at flere av de samiske eventyrene ender 'dårlig' der de norske versjonene av eventyrene ender godt. Hun eksemplifiserer dette ved å vise til eventyret *Kvitebjørn kong Valemon*. Både i den norske og den samiske versjonen bryter prinsessen løftet hun har gitt til sin dyrebrudgom. Mens det i den norske versjonen kommer en videre fortelling om hvordan

prinsessen listig og trofast klarer å befri prinsen, kommer det ikke noen videre fortelling i den samiske versjonen. Det blir ingen forvandling fra dyr til prins, og eventyret slutter med en setning som sier at gutten vil leve som ulv i alle sine dager. Selv om avslutningen for en norsk leser kan oppleves påfallende og brå, skriver Pollan (1993, s. 152) at det i en samisk kontekst kan oppleves annerledes. Å være en ulv med store fjellvidder som streifeområder kan føles fritt og mektig, og være et sterkere ønske enn å få en prinsesse som brud. Pollans ordvalg for avslutningen til samiske eventyr som 'dårlig' blir derfor sett ut ifra et norsk perspektiv. Ut ifra et samisk perspektiv ender ikke eventyrene nødvendigvis dårlig, men annerledes.

Et annet særtrekk med dypere justering av samiske eventyr er ifølge Pollan (1993, s. 152) at muligheten for rikdom er en sterkere handingsdrivende kraft enn muligheten for kjærlighet. Mens det i norske eventyr er viktig at Askeladden erobrer både prinsessen og halve kongeriket, er det som regel ikke så viktig at han får prinsessen i samiske versjoner. Seiersbyttet uttrykkes litt annerledes, og selv i slike tradisjonelle eventyr der prinsessen og kongerike erobres, kan man finne tilføyelser på slutten om at helten på den måten får et stabilt levebrød. Det kan derfor virke som at fortelleren og tilhørerne føler at det mangler noe for at eventyret skal gi mening. De har derfor tilføyd noe på slutten som sier at fremtiden ser lys og trygg ut for helten. Det trenger ikke alltid å være slik at helten blir rik på penger, men at han kanskje får en stor reinflokk ved giftermålet (Pollan, 1993, s. 153).

Seiersutbyttet er utgangspunktet for en kamp, og ifølge Pollan (1993, s. 156) er en god avslutning på et samisk eventyr ofte synonymt med et positivt utfall av en kamp. Hun trekker derfor frem kampmotivet som et sentralt særtrekk i samiske eventyr. Kampmotivet er velkjent i eventyrsjangeren generelt, men Pollan (1993) mener at kampmotivet er et særtrekk i samiske eventyr fordi det kan knyttes til noaidiens sjelereiser til dødsriket. Dette er fordi noaidien møter en styrkeprøve på disse sjelereisene. Hun eksemplifiserer det hyppige kampmotivet med blant annet eventyret *Rennesnaren* (s. 156-157). Eventyret handler om en gutt som ved å følge råd av en gammel mann, får alle de magiske hjelpemidlene han trenger for å klare store prøver. Det ender likevel med at han taper den store kampen mot risen og tas til fange. Pollan (1993, s. 157) hevder at eventyret kan oppfattes som at det ikke er en selvfølge at alle skal mestre trolldomskrefter, noe som er kjent i samisk tradisjon. Hun skriver videre at sammenlignet med norske eventyr om Askeladden, handler *Rennesnaren* bare om Per og Pål, ikke Askeladden. Og at som kampeventyr, handler den om at det onde i visse situasjoner er det sterkeste.

### 3.4 Tradisjonell eventyrteori

Eventyr kan defineres som «fiktive forteljingar på prosa» (Solberg, 2007, s. 14). Professor i norsk språk og litteratur Olav Solberg begrunner dette med det fantastiske og historiske i eventyret. Eventyrformelen 'det var en gang' åpner for at eventyret er historisk forankret i den virkelige verden, mens innslagene av fantastiske elementer gir et inntrykk av at innholdet i eventyret ikke er helt sant. Eventyret sier noe om hvordan menneskelivet kan leves. Det er vanlig å skille mellom eventyr som er nedskrevet fra den muntlige fortellertradisjonen, såkalte 'folkeeventyr', og eventyr som har en navngitt forfatter, 'litterære eventyr' (Solberg, 2007, s. 13). Eventyrmaterialet i denne studien er opprinnelige muntlige fortellinger, altså folkeeventyr. Det er derfor naturlig å konsentrere seg om teori og forskning knyttet til denne typen eventyr.

#### **Folkeeventyr**

Folkeeventyr er en kulturbærende fortelling og bidrar med å forme og begrunne kulturens identitet (Danielsen, 2004, s. 47). De er tradisjonelt blitt brukt som tidsfordriv og underholdning for både store og små (Fougner, 2005, s. 22). Folkeeventyrene er blitt overført fra generasjon til generasjon, og over landegrensene. For å muliggjøre denne overføringen, har folkeeventyrene fått en stilistisk form med gjenkjennelige formularer. De handler ikke lenger om enkeltmennesker, men om enhver (Danielsen, 2004, s. 51).

Det er gjort mye forskning på folkeeventyr. Antti Aarne og Stith Thompson er to av pionerene. Aarne utarbeidet et typesystem for folkeeventyr som ble videreutviklet og oversatt til engelsk av Thompson i 1928, og senere i 1961 («Antti Amatus Aarne», 2019). Systemet har fått navnet AT-systemet og utgjør en katalog over ulike typer eventyr. De ulike eventyrtypene har forskjellige AT-nummer. For eksempel er eventyr med AT-nummer fra 1 til 299 av typen 'dyreeventyr', mens eventyr med AT-nummer fra 300 til 749 av typen undereventyr (Solberg, 2007, s. 23). Dette grundige arbeidet har åpnet opp for undersøkelser hvor man sammenligner eventyr fra forskjellige kulturer, og ikke minst for sjangeranalyse i forhold til de ulike typene. Pollan (1993) har utnyttet AT-systemet i sitt arbeid med å sammenligne norske og samiske eventyr.



Aarne og Thompsons forskningsarbeid er også årsaken til at folkeeventyr tradisjonelt blir delt inn i fem hovedgrupper. Gruppene er 'dyreeventyr', 'vanlige eventyr' (også kalt 'de egentlige eventyrene'), 'skjemteeventyr', 'ramse- og regleeventyr' og 'narrationes lubricae' (Solberg, 2007, s. 23-26). Pollans (1997) gruppering av samiske eventyr (figur 1) tar særlig utgangspunkt i undereventyr som er en undergruppe av 'vanlige eventyr'. Eventyrene i gruppen 'vanlige eventyr' utgjør den største gruppen av eventyr i internasjonal sammenheng. Det typiske trekket for undereventyr er at de inneholder fantastiske elementer og at de ofte er relativt lange (Solberg, 2007, s. 23).

Aarne og Thompson strukturerte eventyrene etter form og tematikk. De studerte hele sjangeren. For å begrense studien, har jeg valgt å gå nærmere inn på forskning rettet mot eventyrets struktur innenfor strukturalismen. Dette er fordi strukturalismen tilrettelegger for undersøkelser av strukturformens betydning i forhold til helheten. I denne sammenhengen er kulturen helheten. Litteratur- og språkforskerne Vladímir Propp (1895-1970) og Algirdas Julien Greimas (1917-1992) har begge tatt utgangspunkt i strukturalismen i sin forskning på eventyr. De vil derfor bli vektlagt videre. Dette betyr at jeg ikke går inn i andre sider ved eventyrsjangeren, for eksempel Bruno Bettelheim (1903-1990) og Carl Gustav Jung (1875-1961) om barns psykologiske utvikling.

### **Propps funksjonsanalyse**

Vladímir Propp var en russisk folklorist som interesserte seg spesielt for eventyret. Han er særlig kjent for sin vitenskapelige studie om eventyrets handling i boken *Morphology of the Folktale* (1968). Boken kom først ut på russisk i 1928, men fikk liten oppmerksomhet før den ble oversatt til engelsk for første gang i 1958. Etter oversettelsen økte interessen for strukturell analyse av folkeeventyrene.

I *Morphology of the Folktale* (Propp, 1968) blir eventyret sammenlignet med plantene. Plantenes morfologi blir studert ved å se på alle komponentene av planten, forholdet mellom disse, og forholdet til helheten. Dette er plantens struktur. Propp (1968, s. xxv) hevder at eventyrets morfologi også kan bli funnet og analysert på denne måten. For å kunne gjøre dette, må man definere og skille eventyrets komponenter. Propp studerte funksjonene til 'dramatis personae', altså eventyrets persongalleri, for å finne eventyrets komponenter. Propp (1968, s. 20) hevder at selv om persongalleriet og attributtene deres er variabler i eventyrene, endres verken handlingen eller funksjonene deres. Disse fremstår som konstanter. Eventyret

tilskriver derfor ofte identiske handlinger til forskjellige personligheter. Dette gjør det mulig å studere eventyrets morfologi i henhold til persongalleriets funksjoner. Propp mener derfor at persongalleriets funksjoner kan sees på som eventyrets grunnleggende komponenter. Han definerer funksjonene som «an act of a character. Defined from the point of view of its significance for the course of the action» (Propp, 1968, s. 21).

Som materiale undersøkte Propp 100 russiske eventyr. Eventyrene hentet han fra Afanás samling av russiske fortellinger (Propp, 1968, s. 23-24). Studien bekreftet Propp sin påstand om at persongalleriets funksjoner fungerer som konstante komponenter i eventyrene, uavhengig av hvordan og av hvem de blir utført av. Det kom frem at det er 31 funksjoner som kan opptre i eventyrene. Alle funksjonene trenger ikke å opptre i alle eventyr, men rekkefølgen av dem er alltid identisk.

I *Inn i eventyret* har Solberg (2007, s. 30-31) oversatt funksjonene til nynorsk. Jeg har valgt å bruke utdrag fra denne oversettelsen i presentasjonen av funksjonene (figur 2). Solberg presenterer ikke den forkortede definisjonen som finnes hos Propp. Jeg har derfor valgt å oversette denne selv til bokmål. Den forkortede definisjonen vil stå i parentes. Eventyr begynner som regel med en åpnings situasjon. Denne kan variere fra eventyr til eventyr. Ifølge Propp (1968, s. 25) er ikke åpnings situasjonen en funksjon, men likevel et viktig morfologisk element. Etter åpnings situasjonen følger funksjonene (figur 2).

1. Ein familiemedlem reiser frå heimen (...) (fravær).
2. Det blir sett eit forbod mot ei bestemt handling (...) (forbudet).
3. Forbodet blir brote (...) (brudd).
4. Fienden gjer ein freistnad på å skaffe seg viktige opplysningar om familien (anerkjennelse).
5. Fienden lykkast med å skaffe seg desse opplysningane (...) (leveranse).
6. Fienden gjer ein framstøyt for å narre eller fange offeret sitt (...) (lureri).
7. Framstøyten lykkast. Offeret hjelper fienden utan å vere klar over det (...) (medvirkning).
8. Fiendens handlingar fører til skade eller mangel for ein familiemedlem (...) (fiendskap).

9. Skaden eller mangelen blir gjort kjend, og helten blir introdusert (...) (mekling, bindehendelsen).
10. Den leitande helten bestemmer seg for å gå til mothandling (...) (begynner mothandling).
11. Helten dreg heimanfrå (...) (avreise).
12. Helten blir stilt på prøve (...) (den første funksjonen til giveren).
13. Helten reagerer på prøvene og greier dei (...) (heltens reaksjon).
14. Helten får eit magisk hjelpemiddel (...) (mottak av magisk hjelpemiddel).
15. Helten reiser eller blir ført til ei [sic] anna land (...) (romlig overføring mellom to verdener).
16. Helten og fienden møtes til strid (...) (strid).
17. Helten blir merkt (...) (merking).
18. Helten vinn over fienden (...) (seier).
19. Den opphavlege skaden eller mangelen blir gjort god igjen (...) (opphevelse).
20. Helten vender tilbake til landet eller staden han kom frå (hjemkomst).
21. Helten blir forfølgd (...) (forfølgelse).
22. Helten blir berga (...) (redning).
23. Helten kjem heim utan at nokon kjenner han (...) (ugjenkjennelig ankomst).
24. Den falske helten (...) melder seg og set fram krav (ubegrunnede krav).
25. Helten får ei vanskeleg oppgåve (...) (vanskelig oppgave).
26. Helten løyser oppgåva (løsning).
27. Helten bli kjend att (...) (gjenkjennelse).
28. Den falske helten blir avslørt (avsløring).
29. Helten stig fram i ny utsjånad (...) (transfigurasjon)
30. Den falske helten får straff (...) (straff).
31. Helten gifter seg med prinsessa og overtek halve eller heile kongeriket (bryllup).

*Figur 2: Propps funksjoner, etter Solberg (2007, s. 30-31).*

Propp (1968) trekker frem fiendskap (funksjon 8) og opphevelsen av den (funksjon 19) som eksepsjonelt viktige for eventyrets handling. De første syv funksjonene kan betraktes som den forberedende delen av eventyret, mens den åttende funksjonen starter den egentlige handlingen med fiendskap (s. 30-31). Handlingen når spenningstoppen med opphevelsen av

fiendskapet (s. 53). Disse to funksjonene (8 og 19), er et funksjonspar. Ifølge Propp (1968, s. 27) er et funksjonspar to funksjoner som hører logisk sammen og innfrir hverandre. Forbudet (funksjon 2) og brudd (funksjon 3) er et eksempel på et annet funksjonspar.

Noen av funksjonene opptrer flere ganger i enkelte eventyr. Ifølge Propp (1968, s. 103) betyr dette at handlingen da går inn i en ny sekvens med funksjoner. Sekvensene trenger ikke å inneholde de samme funksjonene, men de må begge følge rekkefølgen. Det er derfor mulig for ett eventyr å ha flere sekvenser av funksjoner. Propp kaller et slikt eventyr for en 'multi-move-text'.

Gudleiv Bø (referert i Sundland, 1995, s. 20), professor i nordisk litteratur, har studert Propps funksjoner i forhold til norske folkeeventyr. Han har undersøkt hvilke av de 31 funksjonene som har en gjentakende opptreden, og dermed kan sies å være typiske for det norske folkeeventyret. Han kom frem til en rekkefølge av 11 funksjoner som er gjengitt i figur 3. Det er denne funksjonsrekken som ofte blir presentert for elever i skolen. Bø har forenklet noen av funksjonene til Propp. For eksempel er funksjonene 23-29 hos Propp (figur 2), slått sammen i den tiende funksjonen hos Bø (figur 3) som er 'glorifiserende prøve'. Det vil være interessant om de samiske eventyrene i utvalget viser det samme funksjonsmønsteret som det norske folkeeventyret.

1. Misgjerning eller mangel
2. Oppdrag
3. Reise
4. Kvalifiserende prøve
5. Mottakelse av magiske hjelpemidler
6. Kamp (hovedprøven)
7. Seier
8. Opphevelse av mangel eller gjenopprettelse av skaden fra misgjerningen
9. Hjemkomst
10. Glorifiserende prøve
11. Bryllup

*Figur 3: Funksjonsrekke for norske folkeeventyr (Bø, referert i Sundland, 1995, s. 20)*

Propp (1968) sin studie viser en funksjonsanalyse. Den retter dermed søkelyset på funksjonene, og ikke på aktørene som utfører disse. Propp undersøker likevel hvordan funksjonene fordeles mellom aktørene i persongalleriet. Dette gjør han ved å se på funksjoner som logisk går sammen og skaper ulike handlingsområder. Disse handlingsområdene sammenfaller med ulike roller. Propp (1968, s. 79-80) hevder at det er syv handlingsområder som gjentar seg i eventyret. De syv handlingsområdene tilhører fienden, giveren, hjelperen, prinsessen (eller en annen etterspurt person) og faren hennes, avsenderen, helten og til slutt den falske helten. Prinsessen og faren hennes regnes til samme rolle fordi de har samme handlingsrom. Ifølge Propp (1968, s. 80-81) kan individuelle aktører i eventyrene enten tydelig tilsvare et handlingsrom, involvere seg i flere handlingsrom, eller dele på handlingsrommet sammen med flere andre aktører. Derfor kan det for eksempel være flere aktører som fyller samme rolle.

Det kan diskuteres om Propps funksjonsanalyse er brukbar for andre type tekster enn eventyr. Propp (1968, s. 19) presiserer at utvalget som ligger til grunne for studien, er folkeeventyr som har AT-nummer 300-749. Dette er folkeeventyr som hører til i gruppen undereventyr. Propp begrenser dermed utvalget sitt til én type folkeeventyr. Tittelen 'folktale' kan derfor bli sett på som misledende. Propp (1968, s. 99) mener selv at han har en ganske løs definisjon på eventyr, og at funksjonsanalysen dermed åpner opp for å fungere på andre typer fortellinger. Han hevder at strukturen i funksjonsanalysen ser ut til å passe til både legender, dyrefortellinger og noveller.

Folkloristen Alan Dundes skriver introduksjonen av den andre utgaven av *Morphology of the folktale* (Propp, 1968). Der skriver han at Propps studie er et eksempel på 'syntaktisk' strukturell analyse (s. xi). I en slik analyse blir eventyrets struktur analysert i forhold til den lineære rekkefølgen av komponenter. Denne analysemetoden skiller seg fra den 'paradigmatiske' strukturelle analysen. Her ønsker man også å beskrive eventyrets struktur, men dette gjøres ved å ta komponentene ut av rekkefølgen og sette dem inn i et analytisk skjema. Dundes (Propp, 1968, s. xii) trekker frem sosialantropologen Claude Lévi-Strauss som forkjemperen for den paradigmatiske strukturelle analysen. Ifølge Dundes hevder Lévi-Strauss at den paradigmatiske metoden viser funn som er viktigere og sannere enn den lineære strukturen til Propp. Lévi-Strauss relaterer funnene fra den paradigmatiske metoden til verden og andre aspekter ved kulturen. Han setter derfor fortellingen (han bruker myten som eksempel) som en modell for kulturen. Propp derimot, gjør ingen forsøk på å relatere funnene

sine til russisk kultur (Propp, 1968, s. xiii). Konteksten er derfor ikke en del av den syntaktiske strukturelle analysen. Den strukturelle analysen, som både Propp og Lévi-Strauss sine metoder regnes til, kan dermed sees på som en start, og ikke en fullstendig metode i seg selv. Dundes skriver at den strukturelle analysen; «is an powerful technique of descriptive ethnography inasmuch as it lays bare the essential form of the folkloristic text. But the form must ultimately be related to the culture or cultures in which it is found» (Propp, 1968, s. xiii). Med en slik tankegang blir Propps funksjonsanalyse et første steg i en fullstendig eventyranalyse.

### **Greimas' aktantmodell**

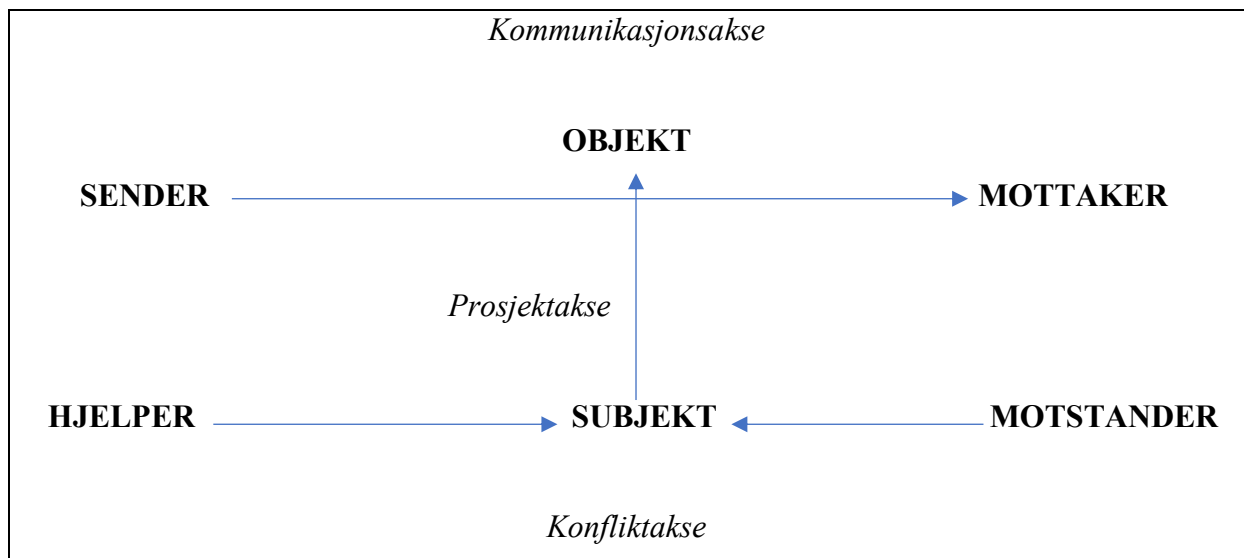
Litteratur- og språkforsker Algirdas Julien Greimas var inspirert av Propp. Han er særlig kjent for sitt arbeid med semantikk og narratologi. I boken som har fått tittelen *Strukturel semantik* (1974) på dansk, løfter Greimas frem semantikken og undersøker om den kan underkastes en strukturell analyse. Boken ble utgitt første gang i 1966 på fransk, men har senere blitt oversatt til flere andre språk.

Greimas (1974, s. 277) knytter semantikken til narratologien ved å se på teksten som et skuespill med ulike roller og handlinger. Han hevder at det finnes en liten mengde av disse rollene som gjentar seg i et mikrounivers, og dermed er permanente. Disse rollene er ikke tilfeldige, og er knyttet til det han kaller 'aktanter'. Aktanter kan defineres som forskjellige aktørklasser, og kan sammenlignes med de syv eventyrrollene til Propp (1968). De må ikke forveksles med 'aktører' som er et uttrykk for de enkelte skikkelsene i eventyrene. Det enkelte eventyret bestemmer aktørene, mens aktantstrukturen er bestemmende for eventyrsjangeren (Greimas, 1974, s. 279).

Greimas (1974) og Propp (1968) er dermed enige i at det finnes et begrenset antall aktanter, og at disse aktantene er tilstrekkelig for å gjøre rede for eventyrets mikrounivers. Greimas (1974, s. 281) hevder likevel at Propp sitt arbeid er utilstrekkelig i den grad at han ikke studerer innholdet til disse aktantene. Propp sier ikke noe om den mulige relasjonen mellom de ulike aktantene. Det kan virke som at Greimas her vil kombinere den syntaktisk strukturelle metoden med den paradigmatisk strukturelle metoden.

For å finne ut av hvilke aktanter som legger grunnlaget for aktørene i eventyret, sammenligner Greimas (1974, s. 281-286) aktantene hos Propp med teaterets aktanter og med

språkets syntaktiske funksjoner. Med bakgrunn i denne sammenligningen, finner Greimas frem til et grunnlag på seks aktanter. For å si noe om de ulike aktantene sitt innhold og relasjoner, setter ham dem inn i en modell (figur 4) med tre akser. Han kaller den 'aktantmodellen' (Greimas, 1974, s. 287). Jeg har ført opp beskrivelsen av de ulike aksene i kursiv.



Figur 4: Aktantmodellen (Greimas, 1974, s. 287)

Som vi ser av figur 4, organiseres de seks aktantene i motsetningspar: subjekt og objekt, avsender og mottaker, hjelper og motstander. For at relasjonen mellom de ulike aktantene skal vises, plasserer ham dem langs tre ulike akser: prosjektaksen, konfliktaksen og kommunikasjonsaksen.

Langs prosjektaksen finner vi 'subjektet' som ifølge Greimas (1974, s. 282) er sammenfallende med rollen 'helt' hos Propp. Subjektet er den som streber etter noe og har derfor et prosjekt som nesten alltid drives av et ønske, frykt eller behov. 'Objektet' er gjenstand for det subjektet streber etter. Objektet fremstilles derfor som stillestående, uten vilje og avhengig av subjektet. Objektet kan sammenlignes med rollen 'etterspurt person' (prinsessen) hos Propp. Øverst i aktantmodellen (figur 4) ligger kommunikasjonsaksen hvor 'sender' og 'mottaker' opererer. Senderen er den eller det som muliggjør prosjektet til subjektet, og på den måten tildeler objektet. 'Mottaker' er den som innehar objektet på slutten av eventyret. Den siste aksene i aktantmodellen (figur 4), er konfliktaksen. Her finner vi 'hjelper' og 'motstander' i hver sin ende. Hjelperen handler alltid til fordel for subjektet, mens

motstanderen handler mot subjektet for å hindre prosjektet eller kommunikasjonen av den. Greimas (1974, s. 285) slår dermed sammen rollene 'hjelper' og 'giver' hos Propp til én aktant. Motstanderen hos Greimas, tilsvarer Propp sin 'fiende', og åpner dermed opp for en litt mildere versjon i og med at aktøren dermed ikke alltid trenger å være direkte slem.

Greimas (1974, s. 291) hevder at aktantmodellen (figur 4) kan brukes for å forklare menneskets tilsynelatende rasjonelle aktivitet. Modellen er derfor en god strategi for å analysere de ulike aktantene og deres relasjoner i forhold til hverandre både i eventyret og i andre sammenhenger. Greimas (1974, s. 290) erkjenner likevel at den ikke kan utgjøre en fullstendig metode for å belyse alle sider ved aktørene. Aktantmodellen bør derfor kompletteres med en kvalitativ analyse av de ulike aktørene i hvert enkelt eventyr. En slik kvalitativ analyse vil kunne gi informasjon om andre fascinerende hendelser som ikke passer inn i aktantmodellens struktur. Dermed åpner den også opp for informasjon om eventyrenes forhold til kulturen, og vil være et svar på Lévi-Strauss sin kritikk av funksjonsanalysen og den syntaktisk strukturelle analysen.

### 3.5 Metode

Studien spør om et variert utvalg samiske eventyr kan bidra til å aktualisere samisk kultur i undervisning. Jeg vil derfor undersøke om det finnes aspekter ved eventyrene som kan knyttes til samisk kultur. Materialet består av fire eventyr og legger derfor til rette for en nærlesing. Metoden er en tekstanalyse med en kombinasjon av tradisjonell eventyranalyse og litterær analyse. Ved å kombinere disse analysemetodene vil jeg kunne belyse sjangerspesifikke sider, samtidig som jeg fremhever allment-litterære sider ved eventyrene som ikke blir dekt av den tradisjonelle eventyranalysen.

#### **Eventyranalyse**

En eventyranalyse vil presentere funn som er spesielt for eventyrsjangeren. Propps funksjonsanalyse (figur 2) og Greimas' aktantmodell (figur 4) er gode verktøy for å analysere eventyrets struktur. Eventyrteorien som er presentert i 3.4 Tradisjonell eventyrteori fungerer derfor også som et metodisk verktøy i analysen. Jeg vil starte med en funksjonsanalyse av eventyrene for å få et overblikk over strukturen og handlingsforløpet. Eventyrenes struktur vil bli sammenlignet med strukturen til norske eventyr med hjelp av Bø sin forenklede



funksjonsrekke (figur 3). Jeg vil bruke Greimas' aktantmodell (figur 4) i analysen av aktørene for å vise hvordan aktørenes forhold er til hverandre og til eventyrets handling.

Både funksjonsanalysen og aktantmodellen har sine begrensninger. Funksjonsanalysen viser ikke aspekter ved eventyrets kontekst og forholdet til kulturen de er hentet fra.

Aktantmodellen gir ikke en fullstendig oversikt over alle sider ved aktørene, og mangler blant annet informasjon om aktørenes indre egenskaper. For å kunne gi et fullverdig svar på problemstillingen i denne oppgaven vil funksjonsanalysen og aktantmodellen være et første steg i tekstanalysen.

### **Litterær analyse**

Jeg har valgt å kombinere funksjonsanalysen og aktantmodellen med en litterær analyse for å kunne belyse allment-litterære sider ved eventyrene. Kjernen i den litterære analysen er en samtale (Andersen, Mose og Norheim, 2012, s. 17). I faglige sammenhenger må innholdet i samtalen være relevant og presis. Dette innholdet bestemmes av tekstens egenart og analysens tema (s. 22). Det er forskeren som bestemmer hvilke tema i den litterære analysen som skal fremheves. Forskeren har derfor en subjektiv og fleksibel rolle. En slik rolle kan utfordre analysens reliabilitet, men styrkes ved å trekke inn relevante teoretiske perspektiver (s. 23). Disse perspektivene vil bidra med nyanserte refleksjoner i tolkingen av teksten eller tekstene. Den presenterte teorien vil derfor fungere som en støtte i møte med utvalget av samiske eventyr.

I denne studien er temaet for den litterære analysen verdier og kulturuttrykk i samisk kultur. Funksjonsanalysen (figur 2) og aktantmodellen (figur 4) bidrar med å avdekke funn som berører teksttypens egenart, det jeg i tittelen kaller 'struktur'. Det er hensiktsmessig å avgrense analysen for å kunne fremstille utdypende og grundige funn. I henhold til Eriksens kulturdefinisjon kan kulturen beskrives som et usynlig kontaktmiddel mellom mennesker som skaper gjensidig forståelse. Kulturen er det som gjør kommunikasjon mulig (Eriksen & Sajjad, 2016, s. 45). Menneskenes handlinger og bevegelser kan dermed gi uttrykk for kulturen og dens verdier. Samtidig knytter det helhetlige kulturbegrepet menneskenes sjel og verdensbilde til landskapet de lever i (Schackt, 2009, s. 24-25). Analysen i denne studien vil derfor konsentrere seg om kulturuttrykk og -verdier som blir fremstilt gjennom landskap, aktører og tematikk i de utvalgte eventyrene, det jeg i tittelen kaller 'innhold' (forskningsspørsmål 1). Jeg har utarbeidet tre spørsmål som sammen med resultatene fra

funksjonsanalysen vil være til hjelp under nærlesingen av eventyrenes innhold. Spørsmålene tar for seg hver sin del i den litterære analysen:

1. Hvilket landskap blir presentert i eventyrene?
2. Hvilke aktører finnes i eventyrene, og hvilken rolle har de ut i fra Greimas' aktantmodell?
3. Hvordan kan eventyrets tematikk knyttes til samisk kultur?

Den litterære analysen starter med å se på hvilket landskap som blir presentert i eventyrene. Landskapet omfatter her både steder, naturen og verdener. Eventyrets handling utspiller seg på konkrete steder i eventyret, både faktiske og fiktive steder. Disse stedene har stor innvirkning på hvilken betydning som skapes. For eksempel vil mytiske naturomgivelser gi en annen betydningskontekst enn konkrete, eksisterende landskap. Romlige bevegelser fra sted til sted påvirker også betydningen av eventyrets rytme og stemning (Andersen et al., 2012, s. 36). For eksempel kan disse bevegelsene drive handlingsforløpet fremover. Eventyrets steder og romlige bevegelser foregår i en mulig verden som leseren inviteres inn i. Ved å analysere hvilket landskap som blir presentert, er det mulig å si noe om hvilken betydning stedene, naturen og verdenen har i eventyret.

Videre kartlegger den litterære analysen hvilke aktører som finnes i eventyrets landskap. Her vil aktørenes handlinger, verdier og bevegelser komme frem. Aktantmodellen (figur 4) vil bistå i analysen av aktørenes forhold til hverandre og til eventyrets handling. Aktørene er ukomplette fordi de ikke har noen fortid eller fremtid etter at fortellingen er slutt (Andersen et al., 2012, s. 44). Den litterære analysen må derfor respektere aktørenes ukomplette egenart, og la leseren fylle ut tomrommene selv. En analyse av aktørene har likevel stor betydning i og med at aktørene ofte er representanter for verdier og ulike 'typer' som har en fast plass i den kulturen eventyret er hentet fra. For eksempel har skikkelsen stállu en viktig plass i samisk kultur, mens Askeladden har en viktig plass i norsk kultur. Ved å analysere aktørenes dialoger og handlinger er det mulig å si noe om hvilke kvaliteter og funksjoner som blir fremhevet i eventyret.

Analysen av landskapet og aktørene som beveger seg der, vil legge grunnlaget for analysen av eventyrets tematikk. Her vil viktige motiv bli trukket frem for å identifisere det allmenne innholdet. Mens motivet er konkret og tydelig, er temaet allment og abstrakt. I et kyss mellom

to mennesker, er kysset motivet mens kjærlighet er temaet (Gaasland, 1999, s. 118). Etter at eventyrenes tema er identifisert, vil analysen rette søkelyset mot eventyrets norm. Normen sier noe om eventyrets innstilling til temaet, og definerer dermed eventyrets verdisystem (s. 122). Ved å belyse eventyrenes tematikk vil det bli lettere for lesere å møte tekster fra andre tidsepoker og andre kulturer (s. 120). Dette er fordi den allmenne tematikken aktualiserer og gjør eventyrene relevant selv om de stammer fra en annen kultur eller en annen tidsepoke. Det betyr at en ikke-samisk leser vil kunne få glede av et samisk eventyr fordi han eller hun kan kjenne seg igjen i tematikken som blir presentert.

Funnene fra analysen vil legge grunnlaget for en drøfting om de kulturuttrykk og -verdier som utvalget av samiske eventyr fremstiller, kan knyttes til samisk kultur. Det er viktig å trekke frem at eventyrenes landskap og aktører er fiktive, og ikke kan gjenspeile den virkelige verden. De kan likevel si mye om den kulturen eventyrene er hentet fra. Dette er fordi eventyret er kulturbærende fortellinger. De har en lang tradisjon, og er grunnleggende for både den kollektive og individuelle verdidannelsen i kulturen (Danielsen, 2004, s. 48).

Til slutt vil den foregående drøftingen åpne opp for en drøfting om og hvordan samiske eventyr kan bidra i formidlingen av det samiske innholdet i den nye læreplanen (forskningsspørsmål 2). Her vil jeg trekke frem viktige perspektiver fra analysen og koble dem til relevante teoretiske perspektiver og den nye læreplanen. Summen av drøftingene vil kunne svare på problemstillingen og si noe om hvordan et variert utvalg samiske eventyr kan bidra til å aktualisere samisk kultur i undervisning.

## 4 Analyse av eventyrene

I dette kapittelet presenterer og redegjør jeg for funn fra analysen av eventyrene med utgangspunkt i hvilke kulturuttrykk og -verdier som blir fremstilt gjennom eventyrets struktur og innhold (forskningsspørsmål 1). Jeg begynner med en funksjonsanalyse som kan gi et overblikk over eventyrenes struktur. Videre følger analysen av eventyrenes innhold som først undersøker hvordan landskapet blir presentert i tekstene, deretter hvilke aktører som beveger seg i disse landskapene, og til slutt hvilke temaer som blir fremhevet i teksten. For å forenkle hvordan jeg refererer til eventyrene som utgjør materialet mitt, og som ble presentert på s. 11-14, blir de omtalt slik: «Piken som hoppet i vannet» er eventyr A, «Stállu røver en pike» er eventyr B, «Gutten som hadde vært hos háldiene og háldepiken» er eventyr C og «Møte med et sjølik» er eventyr D.

### 4.1 Struktur

Propps funksjonsanalyse (figur 2, funksjoner 1-31) gir et overblikk over eventyrenes struktur og handling. I flere av eventyrene A-D er det ikke en tydelig helt eller fiende. I disse tilfellene har jeg valgt de aktørene som er nærmest helte- og fienderollen. Dette har ført til at helterollen er blitt fordelt på flere aktører, eller at aktørene har skiftet rolle underveis. Hvert enkelt eventyr blir presentert for seg, før jeg avslutter med en oppsummering der jeg drøfter noen av funnene og sammenligner funksjonsrekkene med Gudleiv Bø sin forenklete funksjonsrekke for norske folkeeventyr (figur 3).

#### **Eventyr A**

Eventyret begynner med en presentasjon av hovedaktørene Njávešeadnidattera, kongesønnen og Háhcešeadnidattera. Både Njávešeadnidattera og Háhcešeadnidattera ønsker å gifte seg med kongesønnen. Kongesønnen ønsker selv å gifte seg med Njávešeadnidattera. Det er derimot kongen som avgjør hvem som inngår i giftemålet. Kongen utfordrer Njávešeadnidattera og Háhcešeadnidattera i en konkurranse om å sanke bær. Den som først får koppen full av bær, skal få gifte seg med kongesønnen. Det er Háhcešeadnidattera som fyller koppen først, men hun har rasket med seg mye mer enn bare bær. Njávešeadnidattera har derimot brukt god tid til å sanke og renske bærene. Kongen liker dette og velger derfor Njávešeadnidattera som brud for kongesønnen. Disse handlingene kan sees på som eventyrets åpnings situasjon, og er derfor et viktig element i eventyrets handling.

Njávešeadnidattera reiser fra hjemmet med et skip til kongsgården sammen med broren sin, Njávešeadnisønnen (funksjon 1: fravær). Háhcešeadnidattera klarer å snike seg med på skipet. Der lurar hun Njávešeadnidattera til å hoppe i vannet (funksjon 6: lurari, og 7: medvirkning). Njávešeadnidattera er dermed forsvunnet (funksjon 8: fiendskap). Når skipet ankommer kongsgården, lurar Háhcešeadnidattera dem til å tro at hun er Njávešeadnidattera. Kongesønnen oppdager til slutt bedrageriet og Njávešeadnidatteras forsvinning (funksjon 9: mekling, bindehendelsen). Han trer frem som helt og bestemmer seg for å lete etter henne (funksjon 10: begynner mothandling). Sammen med Njávešeadnisønnen, drar han til Gieddegašáhkku som kan gi dem råd om hva som har skjedd (funksjon 11: avreise). Gieddegašáhkku forteller dem at de må gå tre kvelder langs stranden og spille fele for å få tilbake Njávešeadnidattera (funksjon 12: den første funksjonen til giveren). Kongesønnen følger rådet, og Njávešeadnidattera blir til slutt løftet opp fra vannet av en havfrue (funksjon 13: heltens reaksjon). Njávešeadnidattera vil ikke bli med til kongsgården før Háhcešeadnidattera og fotsporene hennes er brent helt opp. Kongesønnen setter derfor Háhcešeadnidattera på bålet og brenner både henne og fotsporene hennes. Dette kan sees på som en strid (funksjon 16: strid) der kongesønnen kommer seirende ut (funksjon 18: seier). Kongesønnen tar med seg Njávešeadnidattera hjem til kongsgården (funksjon 19: opphevelse) og gifter seg med henne (funksjon 31: bryllup).

Funksjonsrekken (funksjon 1, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 18, 19 og 31) forteller oss at eventyr A har en struktur som kan analyseres etter eventyrsjangerens formler og struktur. Særlig åpningssituasjonen og den første funksjonen til giveren (funksjon 12) er betydningsfulle og gir karakter til teksten som samisk tekst. Dette er fordi åpningssituasjonen kan knyttes til naturens verdi i samisk kultur. I tillegg kan giveren, som her er Gieddegašáhkku, knyttes til samisk folketro. Hennes funksjon er avgjørende i handlingen for at Njávešeadnidattera skal bli forent med kongepinsen. Funksjonen strid (16) fremstår derimot svak. Det er ingen klar strid mellom kongesønnen og Háhcešeadnidattera. Teksten forteller at Háhcešeadnidattera blir satt og brent på bålet, den forteller ikke hvordan hun ble fanget eller overvunnet.

## **Eventyr B**

Eventyret begynner med at en datter forsvinner fra familien sin (funksjon 8: fiendskap). Faren og de tre brødrene til jenten oppdager forsvinningen når de kommer hjem fra reingjetingen i marken. Faren skjønner at det må være stállu som har tatt henne. Faren trer frem som helt

(funksjon 9: mekling, bindehendelsen) og bestemmer seg for å lete etter datteren (funksjon 10: begynner mothandling). Han tester hvilken av de tre sønnene hans som er modigst og kan hjelpe ham med å bekjempe stállu. Den yngste sønnen står frem som den modige og blir med faren for å lete etter datteren (funksjon 11: avreise). De finner til slutt frem til gammen der stállu holder til med familien sin. Her får faren og den yngste sønnen kontakt med datteren som er bundet fast med et tau. Faren forklarer henne hva hun må gjøre for at de skal få både mat og muligheten til å befri henne. Hun følger rådene fra faren, og lykkes. Faren og den yngste sønnen møter stálluene i strid (funksjon 16: strid) og overvinner dem (funksjon 18: seier). Datteren er reddet (funksjon 19: opphevelse). Deretter tar de med seg all godset til stállu og drar hjem (funksjon 20: hjemkomst).

Funksjonsrekken (funksjon 8, 9, 10, 11, 16, 18, 19 og 20) viser at også eventyr B samsvarer med eventyrsjangerens struktur. Det er interessant at datteren må hjelpe faren og sønnen i hennes egen befrielse. Ved å følge farens råd er datterens handlinger avgjørende for at de skal klare å overvinne fienden. Dermed handler både faren og datteren i heltens handlingsområde. Datterens handlinger kan sees på som en reaksjon på farens råd, altså funksjon 13 (heltens reaksjon). Dermed handler faren også i giverens handlingsrom ved å stille datteren på prøve (funksjon 12: den første funksjonen til giveren). Fienden gir eventyret særlig karakter som samisk tekst. Dette er fordi stálluer har en lang tradisjon innen samisk fortellertradisjon (Hætta, 2002, s. 77).

### **Eventyr C**

Eventyret kan deles i to deler der det i første del er foreldrene som samlet handler i heltens handlingsområde, mens det i andre del er gutten som har slike handlinger. Etter funksjonsrekken i første del, følger det en ny sekvens med funksjoner i andre del. Eventyr C er dermed en multi-move-text (Propp, 1968, s. 103).

Eventyret begynner med at en guttunge forsvinner (funksjon 8: fiendskap). Moren og faren oppdager at guttungen er borte og blir introdusert som helten (funksjon 9: mekling, bindehendelsen). De begynner å lete etter ham, men får beskjed om at han er blitt tatt av háldiene (funksjon 10: begynner mothandling). Familien er på reinflytting mot kysten og må derfor dra videre fra den nåværende teltplassen for å følge reinen (funksjon 11: avreise). Faren får råd om hva han skal gjøre for å få guttungen tilbake i en drøm under flyttingen. De samme rådene blir gitt av en gammel noaidekone ved kysten. Disse rådene fungerer som en

prøve (funksjon 12: den første funksjonen til giveren). De følger rådet og lykkes med å få guttungen tilbake når to háldekvinner leier ham til dem (funksjon 13: heltens reaksjon og funksjon 19: opphevelse).

Etter gjenforeningen er det et tidshopp og en ny sekvens med funksjoner. Guttungen er nå blitt eldre og blir referert til som gutten. En háldepике gjør framstøt og besøker gutten når han sover (funksjon 6: lureri). Gutten finner til slutt ut at háldepikene ønsker å bli konen hans. Dermed lykkes háldepikene med framstøtet (funksjon 7: medvirkning). Guttungen ønsker å få tak i háldepikene, men hun er i en annen virkelighet. Selv om det ikke er noen klar fiende, fungerer guttens ønske om å få tak i háldepике som en mangel i livet hans (funksjon 8: fiendskap). Gutten bestemmer seg for å få tak i háldepikene og blir introdusert som en slags helt (funksjon 9: mekling, bindehendelsen og funksjon 10: begynner mothandling). I likhet med foreldrene, får gutten råd av en gammel fjellsamekone om hva han skal gjøre for å få tak i háldepikene (funksjon 12: den første funksjonen til giveren). Han følger rådet og lykkes (funksjon 13: heltens reaksjon). Han blir endelig forent med háldepikene (funksjon 19: opphevelse). Eventyret avsluttes med at gutten gifter seg med háldepikene og får en stor reinflokk som medgift (funksjon 31: bryllup).

I likhet med eventyr A og B viser funksjonsrekkene i Eventyr C (funksjon 8, 9, 10, 11, 12, 13 og 19 – 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 19 og 31) at handlingen følger eventyrsjangerens struktur og formler. Eventyr C skiller seg likevel ut fra de foregående eventyrene på flere punkter. For det første innehar eventyret to sekvenser med funksjoner. For det andre er det ingen strid (funksjon 16), men en prøve (funksjon 12) som må bestås for å oppheve mangelen (funksjon 19). Og for det tredje er det ingen tydelig fiende. Háladies handlinger tilfaller fiendens handlingsområde, men de fremstår likevel ikke som onde vesener. Særlig bryllupet (funksjon 31) gir eventyret karakter som samisk tekst ved å ha en stor reinflokk som medgift.

### **Eventyr D**

I eventyr D er det ikke tydelig hvem som er helten. Både Vuollá og fjellsamen har handlinger som tilfaller heltens handlingsområde. Funksjonsrekken er likevel den samme uavhengig av hvem som er helten. For å forenkle forklaringen velger jeg å ta utgangspunkt i fjellsamen som helt. Det er fjellsamen som “bekjemper” fienden.

Eventyret begynner med at Vuollá drar fra hjemmet for å se etter oter i fjæren (funksjon 1: fravær). Det er et sjølik i fjæren som ønsker å bli gravlagt i kristen jord. Sjøliket gjør et framstøt og viser seg for Vuollá (funksjon 6: lureri). Vuollá skyter på sjøliket som dermed forsvinner. Sjølikets framstøt fører likevel til at Vuollá får en slags forbannelse over seg i og med at sjøliket samme kveld kommer for å oppsøke ham (funksjon 8: fiendskap). Fjellsamen skjønner hva som har skjedd på grunn av sine noaidekunnskaper, og blir introdusert som heltet (funksjon 9: mekling, bindehendelsen). Fjellsamen lurer sjøliket og tar ham vekk fra Vuollá. Teksten forteller ikke hva som eksakt skjer mellom fjellsamen og sjøliket, men fjellsamen vender tilbake med informasjon om hva som må gjøres for å befri Vuollá fra forbannelsen. Møtet mellom fjellsamen og sjøliket kan derfor sees som en strid (funksjon 16: strid) som fjellsamen kommer seirende ut av (funksjon 18: seier). Vuollás forbannelse er likevel ikke opphevet før de neste dag frakter sjøliket til kirkegården i Hasvik. Etter denne handlingen får Vuollá beskjed i en drøm om at forbannelsen er opphevet (funksjon 19: opphevelse).

Funksjonsrekken i eventyr D (funksjon 1, 6, 8, 9, 16, 18 og 19) er kort, men konsis i forhold til eventyrsjangerens struktur ved å inneha viktige funksjoner for eventyrets handling. Det er interessant at lureri (funksjon 6) oppstår alene og ikke sammen med medvirkning (funksjon 7). Ifølge Propp (1968) er disse to funksjonene et funksjonspaar og oppstår derfor ofte sammen. Her lykkes ikke sjøliket med fremstøtet. Fremstøtet fører likevel til at Vuollá blir forbannet, og er derfor svært viktig for den videre handlingen. Striden mellom fjellsamen og sjøliket (funksjon 16) er uklar, i likhet med striden i eventyr A. Fjellsamens handlinger karakteriserer eventyret som en samisk tekst ved at han handler ut ifra noaidekunnskapene sine.

### **Oppsummerende drøfting**

Funnene fra funksjonsanalysen viser at strukturen i eventyr A-D har flere likheter med eventyrsjangeren og typiske norske eventyr. Strukturen følger funksjonsrekken hos Propp (figur 2) som er utgangspunktet for Bø sin forenklete funksjonsrekke for typiske norske eventyr (figur 3). Dette samsvaret knytter de samiske tekstene tett til eventyrformlene og sjangeren når det gjelder struktur og handling.

Fiendskap (funksjon 8), mekling, bindehendelsen (funksjon 9) og opphevelse (funksjon 19) er gjentakende i alle eventyrene. Fiendskap og opphevelse er ifølge Propp (1968, s. 30 og 54) et



funksjonspaar og de to viktigste funksjonene i eventyrene. Dette er fordi alle funksjonene før fiendskap leder opp til denne funksjonen, mens opphevelse skaper en spenningstopp i eventyret. Det var derfor forventet at disse funksjonene skulle dukke opp i alle eventyrene, og det bekrefter at tekstene kan høre hjemme i eventyrsjangeren. Derimot synes jeg det er interessant at mekling, bindehendelsen (funksjon 9) der helten blir introdusert, er en av få funksjoner som opptrer i alle eventyrene. Helterollen har vært utydelig i flere av eventyrene. Dette kan bety at det ikke er viktig i eventyret hvem som er helten og utfører heltehandlingene, og at det heller ikke er så viktig at det er én aktør som utfører alt. Det som er viktig er at den vanskelige prøven blir utført, og at kampen blir vunnet slik at mangelen/skaden i fiendskapet blir opphevet. Så lenge disse handlingene blir utført, spiller det ingen rolle om det er flere aktører som fordeler arbeidet og samarbeider. Denne tankegangen kan relateres til både siida-systemet i reindriften der flere samarbeider for et felles mål (Turi, 2012, s. 220), og til samisk barneoppdragelse hvor det er vanlig at hele slekten bidrar (Balto, 1997; Jávo, 2010).

Funksjonene lureri (6), begynner mothandling (10), avreise (11), strid (16) og seier (18) er gjentakende i tre av fire eventyr. At strid (funksjon 16) er i denne gruppen kan være litt misvisende siden det har vært vanskelig å finne en direkte strid i eventyrene utenom eventyr B. Funksjonen forekommer ikke i eventyr C, mens den i eventyr A og D oppstår noe svakt i og med at vi som lesere ikke får ta del i denne delen. Dette kan bety at det rett og slett ikke er noen strid, men at "striden" heller utspiller seg mellom likeverdige aktører. Det kan også bety at man som leser skjermes for voldelige deler. Uansett er det interessant at striden fremstår så uklar i denne analysen i og med at Pollan (1993, s. 156) vektlegger den hyppige forekomsten av nettopp kampmotivet som et av argumentene for at samiske fortellinger stammer fra noaidens sjelereiser. Pollan hadde flere eventyr til grunnlag for sin undersøkelse og kan derfor vise til et mer representativt utvalg. Det er likevel interessant at det kommer frem som en motsigelse i funnene fra utvalget i denne analysen.

Som skrevet innledningsvis i dette underkapittelet, samsvarer strukturen i eventyr A-D med strukturen for typiske norske eventyr ved å følge funksjonsrekken til Propp (figur 2). Eventyr A-D har likevel to gjennomgående avvik fra strukturen i typiske norske eventyr (figur 3). Det er ingen av aktørene i eventyrene i utvalget som mottar et magisk hjelpemiddel (funksjon 14, figur 2). Ifølge Bø er denne funksjonen gjentakende i typiske norske eventyr (funksjon 5, figur 3). Det eneste som kunne ha skilt seg ut som et magisk hjelpemiddel er

noaidekunnskapene som trengs for å seire over fiendene. For eksempel får foreldrene i eventyr C råd av en gammel noaidekone for å få tilbake guttungen, mens det i eventyr D er poengtert tydelig i teksten at fjellsamen «hadde litt noaidekunnskap» (Pollan, 1997, s. 499) som etter hvert hjalp ham med å finne ut av hva de måtte gjøre med sjøliket.

Noaidekunnskaper har og blir trodd på som virkelige egenskaper og kunnskaper (Pollan, 2002). Det er derfor vanskelig å sette dem i samme bås som magi. I tillegg til mangelen av magisk hjelpemiddel, mangler tre av de fire eventyrene funksjonen hjemkomst. Denne er ført opp som funksjon 20 hos Propp (figur 2) og funksjon 9 hos Bø (figur 3). Denne mangelen kan knyttes til den nomadiske livsstilen i reindriften der man flytter seg etter reinens beiteområde (Solbakk, 2004, s. 151). Hjemmet er ikke en fast plass, men følger reinen. Avvikene fra strukturen til typiske norske eventyr er med på å gi eventyr A-D særpreg som samisk tekst.

## 4.2 Landskap

For å finne ut av hvilke kulturuttrykk og -verdier som blir fremstilt gjennom landskapet, har jeg nærlest eventyr A-D med tanke på hvordan landskapet blir presentert. Jeg har fokusert på eventyrenes steder, natur og verdener. Dette kan sees og forstås gjennom beskrivelser av hendelser og gjenstander som er integrert i landskapsformene. Hvert enkelt eventyr blir presentert for seg, før jeg avslutter med en oppsummerende drøfting der de ulike eventyrene blir sammenlignet.

### **Eventyr A**

Eventyr A utspiller seg hovedsakelig ved og på sjøen. Det er lite beskrivelser av det området handlingen utspiller seg i før Njávėšeadnidattera drar til kongsgården, men man får små hint om at de er i, eller i nærheten av skog og mark. Dette er fordi de drar ut i nærområdet og plukker bær etter kongens befaling, og fordi det fremkommer i teksten at Njávėšeadnidattera og Háhcešeadnidattera ofte er ute og spaserer. Videre foregår handlingen på et skip på sjøen før de ankommer kongsgården og kongeslottet. I tillegg til at det er en strand i nærheten av kongsgården, antyder teksten at det også er en eng i nærheten. Dette er fordi kongesønnen og Njávėšeadnisønnen drar til Gieddegašáhkku for å søke råd når de finner ut at Háhcešeadnidattera har lurt dem. Ifølge samisk folketro bor Gieddegašáhkku i enden av en eng, utenfor dyrket mark og vanlig boområde (Pollan, 1997, s. 519; Friis, 1871, s. 93).

Landskapet som blir presentert har flere fellestrekk med landskap som er typisk for eventyrsjangeren. For eksempel kan kongeslottet indikere at landskapet inneholder et kongerike, noe som er svært vanlig i eventyr og kan knyttes til funksjon 31 hos Propp (figur 2). Likevel er det noen steder i landskapet som stikker seg ut som representanter for samiske kulturuttrykk og viser en forbindelse til samisk førkristen religion og folketro. Blant annet har enge der Gieddegášahkku bor, en viktig rolle i eventyret. Den fremstår som stedet man oppsøker for å motta råd og hjelp i vanskelige situasjoner. Dette er i tråd med samisk folketro om Gieddegašáhkku og hennes tilholdssted (Pollan, 1997, s. 519; Friis, 1871, s. 93).

Sjøen er et annet sted som fremstår betydningsfull i eventyrets landskap. Den er tilholdssted for havfruer. Og siden havfruer ikke finnes i den faktiske verden, fremstår sjøen som mytisk. Det kan virke som at sjøen skjuler en annen verden der mytiske vesener holder til. Den kan derfor sammenlignes med saivo fra samisk førkristen religion og folketro (Pollan, 1993, s. 59 og s. 62). Det kommer ikke tydelig frem om det er havfruene som holder Njávėšeadnidattera fanget, eller om det er selve sjøen. Havfruene spiller uansett en viktig rolle i Njávėšeadnidatteras tilbakekomst ved at de løfter henne opp til overflaten og hjelper henne til å lytte til felemusikken. Når Njávėšeadnidattera endelig kommer på land, forvandler hun seg til alle mulige gjenstander, deriblant en håndtein. Njávėšeadnisønnen knekker håndteinen i to og kaster deretter den ene delen i sjøen. Den delen som er igjen på land forvandles tilbake til Njávėšeadnidattera. Denne hendelsen kan tyde på at sjøen ikke vil gi helt slipp på Njávėšeadnidattera, men at det nå er en forbindelse mellom henne og sjøen.

### **Eventyr B**

Eventyr B inneholder mye handling og lite beskrivelser. Det er derfor begrenset med direkte informasjon om hvordan landskapet ser ut. Likevel får man små hint som er med på å gi et inntrykk av at handlingen foregår i, og i samhandling med naturen.

Eventyret handler om en reindriftsfamilie. Yrket krever dermed et nært samarbeid med reinen og naturen for å kunne overleve. Det kommer frem i teksten at reindriftsfamilien bor nær marken med en brønn de henter vann fra. Dette kan bety at de er på et fast sted med enten sommerbeite eller vinterbeite for reinen, og ikke på flytting. Den andre familien i eventyret, stállufamilien, bor i en gamme. Selv om det ikke står direkte i teksten at reindriftsfamilien også bor i en gamme, er det mange likhetstrekk med stállufamilien som kan tyde på at også de

bor i en gamme. Aktørene i eventyret har dermed brukt det de finner i landskapet for å lage seg en bolig.

Det blir også brukt en del gjenstander hentet fra naturen når faren og sønnen skal redde datteren. For eksempel bruker de et horn til å lage bråk med når de skal lokke stálluene ut av gammen. I tillegg bruker de en klubbe for å overvinne stálluene i kamp. Ellers bruker datteren en ulltråd som hun legger fra seg slik at faren skal finne veien. Disse gjenstandene av naturmaterialer er avgjørende for at datteren skal bli frigjort. Det kan derfor virke som at naturen er en hjelpende hånd som gir aktørene de redskapene de trenger fra landskapet for å overvinne all motstand. Redskapene viskes vekk av naturens hånd ved at de er nedbrytbare. Dette er i tråd med Gaskis (1997a, s. 11) syn på samenes forhold til naturen, og kan sees på som et samisk kulturuttrykk for naturens verdi. Landskapet og gjenstandene der spiller dermed en stor rolle i eventyret gjennom aktørenes handlinger, selv om det finnes lite beskrivelser av hvordan landskapet ser ut.

### **Eventyr C**

Eventyr C handler også om en reindriftsfamilie. Denne reindriftsfamilien er på flytting mot kysten og reinflokkens sommerbeite. Handlingen foregår derfor i et variert landskap fra vidde til kyst der spesifikke stedsnavn er med på å gi et klart bilde av hvor handlingen foregår. Efraim Pedersen Oterodden, som fortalte dette eventyret til Qvigstad, er født i Lyngen. De spesifikke stedsnavnene som blir nevnt i eventyret, er hentet fra dette området.

Familien starter reinflyttingen fra Kvenland som er et gammelt navn for den øvre delen av Sverige og Finland, nær norskegrensen. Reinflyttingen går utover mot kysten i Lyngenområdet og ender opp på Storneset i Breivik hvor de tilbringer sommeren. Familien lever i telt gjennom flyttingen og er avhengig av å følge reinen til kysten. Størsteparten av landskapet som beskrives i eventyret er steder som finnes i den virkelige verden. Det er likevel noen steder som er fiktive og fremstår som mytiske. Et slikt sted er der háldiene holder til. Det finnes lite informasjon i eventyret om hvordan dette stedet ser ut, eller hvor det er. Háldiene usynliggjør guttungen fra reindriftsfamilien når de skjuler ham for menneskene. Det virker derfor som at háldienes tilholdssted er usynlig for menneskene. Guttungen kan heller ikke fortelle noe om háldienes tilholdssted i og med at han ikke husker noe etter tilbakekomsten. Ifølge Friis (1871, s. 102) holder háldiene til inne i ulike deler av landskapet. For eksempel i et fjell eller i en fjord. Det kan derfor virke som at området der guttungen forsvant, er den

delen av landskapet som háldiene hører til. Háldienes tilholdssted kan dermed sees på som en usynlig og parallell verden i landskapet til den verdenen som reindrifsfamilien bor i. Háldiene kan forflytte seg mellom disse verdenene, i tillegg til at de kan frakte mennesker mellom dem. Háldienes tilholdssted kan sees på som et kulturuttrykk for samisk folketro.

Teltet er også et betydningsfullt sted for avgjørende hendelser i eventyret. Det er i teltet faren får tilbake guttungen, og det er der guttungen senere får besøk av háldepiken. På slutten av eventyret utspiller handlingen seg også hos presten der guttungen og háldepiken vier seg. Dette stedet er et kulturuttrykk som symboliserer samenes forhold kristendommen.

Som i eventyr B, har landskapet også her en avgjørende betydning for handlingen i eventyret. Reinflyttingen fører til romlige bevegelser i landskapet. Det er disse bevegelsene som fører eventyrhandlingen fremover. Aktørene i eventyret får også svar og råd når de sover ute og er i nær kontakt med naturen. Svarene de får er å utføre handlinger som er knyttet til spesifikke steder i landskapet.

### **Eventyr D**

Eventyr D utspiller seg på et sted kalt Sørøya. Sørøya er et virkelig sted man kan finne igjen helt vest i Finnmark. Det er et historisk sjøsamisk område. Selv om Sørøya i eventyr D er et fiktivt sted, kan det sees på som et kulturuttrykk for samisk bosetning og kystsamfunn.

Landskapet i eventyret blir beskrevet som en øy med både fjell og fjorder. Disse beskrivelsene sammenfaller med landskapet på den faktiske Sørøya. Som i eventyr A, foregår handlingen også her hovedsaklig på og ved sjøen. Mens det i eventyr A mest sannsynlig er snakk om en innsjø, er sjøen synonymt med havet i dette eventyret. Fjæren og huset til fjellsamen er andre steder som blir beskrevet i eventyrets landskap. Det er i fjæren Vuollá møter på sjøliket og får en slags forbannelse over seg. Og etter at sjøliket er forsvunnet, drar Vuollá videre til fjellsamens hus der han er tjenestegutt. Dette huset har stue og loft, og virker som et vanlig moderne hus. Dagen etter at fjellsamen har forstått hva som har skjedd med Vuollá, drar de og henter liket for å frakte det til kirkegården i Hasvik. Kirkegården fremstår som et svært betydningsfullt sted i landskapet og er et kulturuttrykk for kristendommen og samisk folketro. Det er bare i kristen jord på kirkegården sjøliket kan få ro og fred. Ifølge Pollan (1997, s. 564), er det å få liket til en død person i kristen jord en av de viktigste handlingene man kan gjøre overfor dødninger i samisk folketro.

### **Oppsummerende drøfting**

Funnene over viser at landskapet har en avgjørende og viktig rolle i alle eventyrene. Funnene viser også at det er flere kulturuttrykk og -verdier som kommer til syne gjennom landskapet som blir presentert i eventyrene. Disse kulturuttrykkene og -verdiene kan knyttes til samisk kultur.

Sápmi er et grenseløst og stort geografisk område (Solbakk, 2004, s. 11). Funnene fra analysen viser at eventyrene presenterer et variert landskap med både fjell, vidde, mark, sjø, kyst og strand. Det er ingen av eventyrene som presenterer et bylandskap. Grunnen for dette er at eventyrene i utvalget som analysen baserer seg på, er nedskrevet tidlig på 1900-tallet. Sápmis landskap inkluderte ikke byene på denne tiden. Landskapet som blir beskrevet i eventyrene kan derfor sees på som et kulturuttrykk som representerer det tradisjonelle landskapet i Sápmi, og bare deler av Sápmis landskap i dag.

Eventyr C og D presenterer spesifikke stedsnavn som er hentet fra virkelige steder. Disse faktiske stedene er tilknyttet Sápmi. Eventyr A og B holder seg til steder som sjøen, stranden og marken. Både eventyr A og D har beskrivelser av bygninger som hus og slott, mens eventyr B og C beskriver bruk av telt og gamme. Selv om telt og gammer er bosted som gjerne knyttes til eldre samisk tradisjon, blir de ofte brukt i dag som midlertidige tilholdssted når man for eksempel er på jakt eller fisketur (Nesheim, 2019). De kan derfor sees på som et kulturuttrykk for både tradisjonell samisk bosetning og tilholdssted i dag.

Kristendommen kommer godt til syne i landskapet i eventyr C og D. I eventyr C gifter guttungen og háldepiken seg hos presten, mens kirkegården i eventyr D er en viktig del av landskapet i og med at det bare er i kristen jord sjølliket kan finne ro. Samenes forhold til kristendommen er et resultat av misjoneringen, fornorskingspolitikken og ikke minst moderniseringen (Pollan, 1993; Olsen, 2000; Solbakk, 2004). Kirkegården og prestens tilholdssted er derfor kulturuttrykk og -verdier knyttet til dette forholdet.

Samisk førkristen religion og folketro er også med på å prege landskapet med sjøen i eventyr A, og háldienes ukjente tilholdssted i eventyr C. Disse mytiske stedene er med på å utvide landskapet i eventyrene ved å fastslå at det finnes flere virkelighetsplan. Sjølliket og noaidekunnskapene til fjellsamen i eventyr D er også med på å fastslå dette. Disse

virkelighetsplanene kan knyttes til det animistiske og utvidede verdensbildet i samisk førkristen religion og folketro.

### 4.3 Aktører

For å finne ut av hvilke kulturuttrykk og -verdier som blir fremstilt gjennom aktørene, vil jeg ved hjelp av Greimas' aktantmodell kartlegge hvilke aktører som finnes i de ulike eventyrene, og gjøre rede for hvilken rolle de har til hverandre og i eventyrets handling. Jeg har fokusert på aktørenes handlinger, verdier og bevegelser. På denne måten kan analysen avsløre aktørenes levemåter, naturforhold og verdensbilde. Det var flere av aktantene i modellen som var vanskelig å finne i eventyrene, deriblant aktanten sender. Og som i andre eventyr, har det også her vært mulig å lage flere aktantmodeller til samme eventyr med variasjon i hvem som er subjektet. Hvert enkelt eventyr blir presentert for seg, før jeg avslutter med en oppsummerende drøfting.

#### **Eventyr A**

Handlingen i eventyr A begynner ved sjøen i nærheten av skog og mark, her møter leseren Njávešeadnidattera og Háhcešeadnidattera. De får besøk av kongesønnen og kongen som kommer fra kongsgården. Etter at det blir klart at Njávešeadnidattera og kongesønnen skal gifte seg, drar Njávešeadnidattera på et skip til kongsgården. På skipet møter leseren Njávešeadnisønnen og en snakkende kråke som kommer flyvende over skipet. Etter skipets ankomst ved kongsgården, møter leseren Gieddegašáhku som holder til på en eng i nærheten. I sjøen ved kongsgården møter leseren også en havfrue. I tillegg til aktørene som allerede er nevnt, er det noen fra kongsgården som hjelper kongesønnen ved mottakelsen av skipet og når han skal fange Háhcešeadnidattera. Disse personene er ikke nevnt direkte og jeg vil derfor ikke gå nærmere inn på dem her. Som nevnt i 3.2 Sámi vuohki – Samisk kultur (s. 29-30), er Njávešeadnidattera, Háhcešeadnidattera og Gieddegašáhku gjengangere i samiske eventyr og stammer fra samisk folketro. Disse vil derfor bli vektlagt sammen med presentasjonen av aktantmodellen.

Ifølge Pollan (1997, s. 519) blir Njávešeadnidattera og Háhcešeadnidattera ofte fremstilt som to motsetninger i samiske eventyr, og kan sammenlignes med manndattera og kjerringdattera i norske eventyr. Også i dette eventyret blir de fremstilt som motsetninger i både utseende og handlinger. Njávešeadnidatteras utseende blir beskrevet som en vakker og fin jente med «en

svakt bøyd krum nese, lyseblå øyne og brunt, fint hår» (Pollan, 1997, s. 106).

Háhcešeadnidattera blir derimot beskrevet som en mindre pen jente med «en sterkt krummet nese, mørkerødt ansikt, svarte øyne og svart hår» (Pollan, 1997, s. 106). Handlingene deres er også tydelig motsetningsfylte. Det kommer blant annet frem i kongens konkurranse i bærplukking der vinneren skal få gifte seg med kongesønnen. Njávešeadnidattera bruker den tiden det trengs for å plukke bær på en måte som gjør at hun ikke ødelegger buskene. Hun viser dermed at hun behandler naturen fint, selv om det er mye som står på spill. Med nåtidig begrepsbruk ville vi sagt at hun har et bærekraftig forhold til naturen. Háhcešeadnidattera gjør det motsatte og plukker med seg både rusk og rask for fylle bøtten fortest mulig. Handlingene hennes viser dermed at hun ikke bryr seg om annet enn å vinne premien. Til tross for at Háhcešeadnidattera blir ferdig først, kårer kongen Njávešeadnidattera som vinneren av konkurransen, og dermed som en verdig brud til kongesønnen. Ved å ta denne avgjørelsen, viser kongen at han verdsetter kvalitet og nøysomhet over hurtighet. Dette er viktige egenskaper i samisk kultur som man blant annet kan knytte til samisk håndarbeid og duodji-utøvere. Som nevnt under delkapittelet om samisk kultur, skal duodji-produktene inneha god kvalitet og lages derfor med nøysomhet (Solbakk, 2004, s. 136). Kongens avgjørelse kan også være et tegn på at han verdsetter naturen høyt i og med at den som behandler naturen på en bærekraftig måte, vinner.

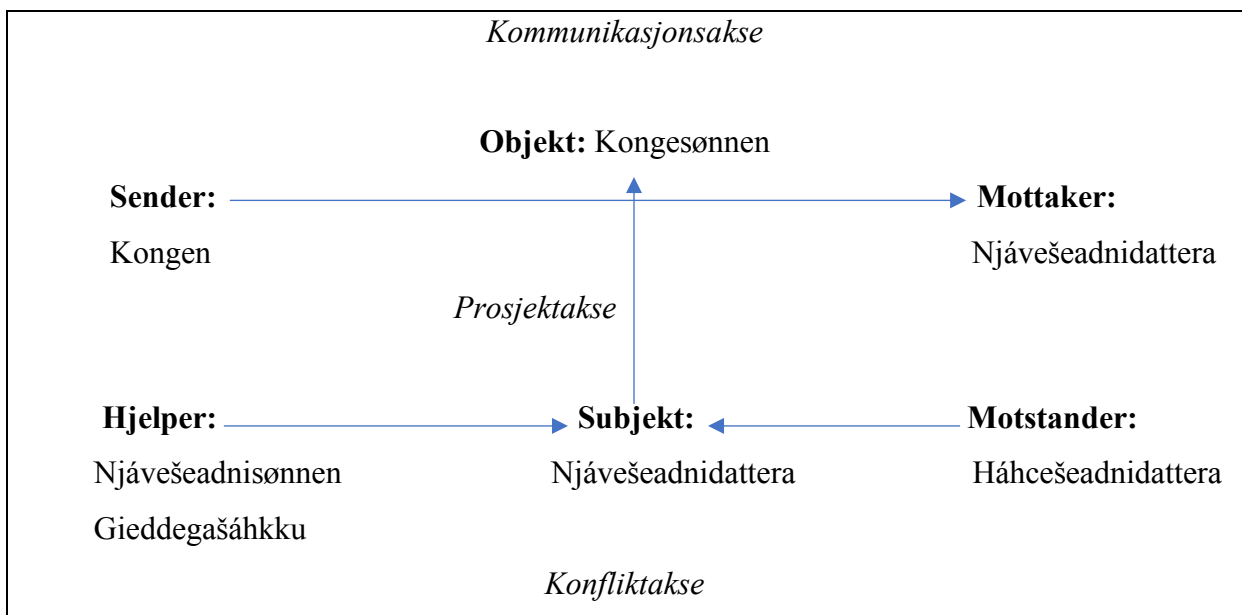
I tillegg til å ha et flott utseende og et bærekraftig forhold til naturen, viser teksten at Njávešeadnidattera har egenskapene til å lyse opp et mørkt rom, og til å forvandle seg til andre gjenstander. Hun er dermed ikke et vanlig menneske. Skikkelsen åpner opp eventyrets verdensbilde til å inneha vesener fra samisk folketro. Den snakkende kråken, havfruen og Gieddegašáhkku er også med på å åpne verdensbildet. Pollan (1997, s. 519) påpeker at Njávešeadnidattera ofte opptrer sammen med en hjelpende bror, noe hun også gjør her. Dette er Njávešeadnisønnen. På slutten av eventyret kommer Njávešeadnidattera med krav til kongesønnen om at Háhcešeadnidattera og sporene hennes må brennes før hun vil bli med ham til kongsgården. Dette viser til en sterk kvinneskikkelse med egen vilje. Denne viljen skiller Njávešeadnidattera fra typiske eventyrofre som gjerne ikke har så mange egne meninger, men som heller følger helten

En annen aktør med egne, og svært viktige, meninger, er Gieddegašáhkku. Gieddegašáhkku fremstår som en kunnskapsrik og klok dame som har svaret på det en spør om. Hun kan nesten virke som et slags orakel eller en gud, i og med at kongesønnen og Njávešeadnisønnen



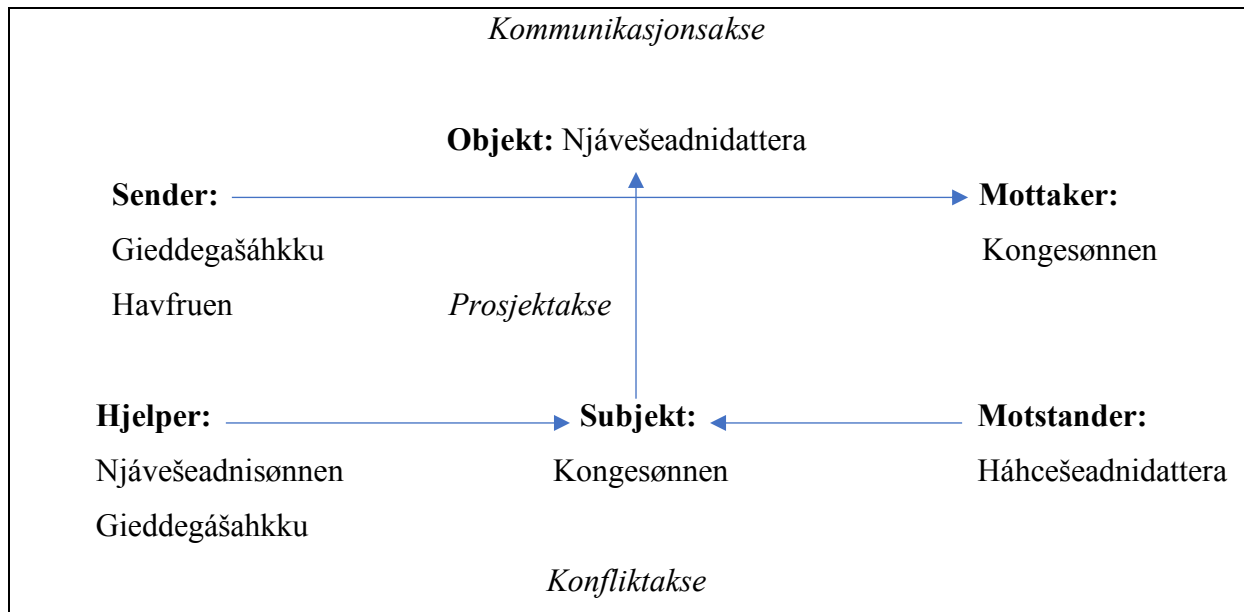
setter all sin lit til henne og hennes kunnskap. Det er hun som innehar kunnskapen som må kjennes til for å vite hva som har skjedd med Njávešeadnidattera, og hvordan kongesønnen skal få henne tilbake. Gieddegašáhkku blir derfor fremstilt som en svært viktig og avgjørende aktør i eventyret, noe hun tradisjonelt gjør når hun opptrer i samiske eventyr (Friis, 1871, s. 93; Pollan, 1997, s. 519).

Både Njávešeadnidattera og kongesønnen kan utgjøre subjektet i eventyret. Jeg har derfor valgt å lage to aktantmodeller.



Figur 5: Aktantmodell 1, eventyr A

Aktantmodell 1 (figur 5) viser Njávešeadnidattera i rollen som subjektet. Prosjektet hennes er å få gifte seg med kongesønnen, og det er kongen som gir henne denne muligheten. Kongen er dermed senderen, mens Njávešeadnidattera selv er mottakeren. Njávešeadnisønnen og Gieddegašáhkku, som begge innehar tradisjonell og avgjørende kunnskap, fungerer som hjelpere i prosjektet. Háhcešeadnidattera er motstanderen som får Njávešeadnidattera til å hoppe i sjøen. Hun prøver å ta Njávešeadnidattera sin plass som kongesønnens brud.



Figur 6: Aktantmodell 2, eventyr A

Kongesønnen kan også være subjektet i aktantmodellen. Aktantmodell 2 (figur 6) viser at kongesønnens prosjekt er å få tak i Njåvešeadnidattera og gifte seg med henne.

Njåvešeadnidattera blir dermed objektet i dette prosjektet, men skiller seg ut i og med at hun har en selvstendig vilje. Njåvešeadnisønnen og Gieddegašáhkkku fungerer som hjelpere for kongesønnen, mens Háhcešeadnidattera er motstanderen. Kongesønnen er mottakeren av objektet, men hvem som fyller rollen som sender, er ikke helt klart. Havfruen er den som fysisk gir Njåvešeadnidattera tilbake til kongepriinsen, men Gieddegašáhkkku er den som gir rådene som sier hva kongepriinsen må gjøre for å få henne tilbake. På hver sin måte, fremstår derfor både havfruen og Gieddegašáhkkku som sendere i kongepriinsens prosjekt.

Vi kan se at både Njåvešeadnidattera og kongesønnens prosjekt er giftemål, og konfliktaksen innehar de samme hjelperne og motstanderne. Resten av aktantene skifter plass alt ut ifra det subjektet man velger å ha som grunnlag for modellen. Selv om Njåvešeadnidattera kan bli sett på som både subjekt og objekt, fremstår hun likevel som en sterk kvinne med egne meninger i begge aktantmodellene. Dette er vanlig for subjektet, men objektet pleier som regel ikke å ha en selvstendig vilje (Greimas, 1974, s. 282). Kongesønnen fremstår derimot lite handlingsdyktig og tar egentlig ikke egne avgjørelser. Når han finner ut at det er noe galt med forloveden sin, er det Njåvešeadnisønnen og Gieddegašáhkkku som må fortelle ham hva som har skjedd og hva han skal gjøre, han har derfor handlinger som peker mest mot objektaktanten. Gieddegašáhkkku fremstår som en allvitende gudskikkelse med all kunnskap,

og bekreftet dermed Friis (1871, s. 94) sin sammenligning av henne og gudinnen Sáráhkka fra samisk førkristen religion. Háhcešeadnidattera fyller rollen som motstander i begge prosjektene. Hun lever dermed opp til Pollan (1997, s. 519) sin påstand om at hun ofte symboliserer en utfordring for helten eller heltinnen.

### **Eventyr B**

Aktørene kan fordeles i to familier der man har samefamilien på den ene siden, og stállufamilien på den andre. Samefamilien består av en same (også referert til som faren), datteren og tre sønner. Stállufamilien består av stállu, Luhtatáhkku og tre stállusønner. Jeg starter med en sammenligning av de to familiene der jeg retter særlig oppmerksomhet mot stállu, Luhtatáhkku og samedatteren. Deretter presenterer jeg aktantmodellen.

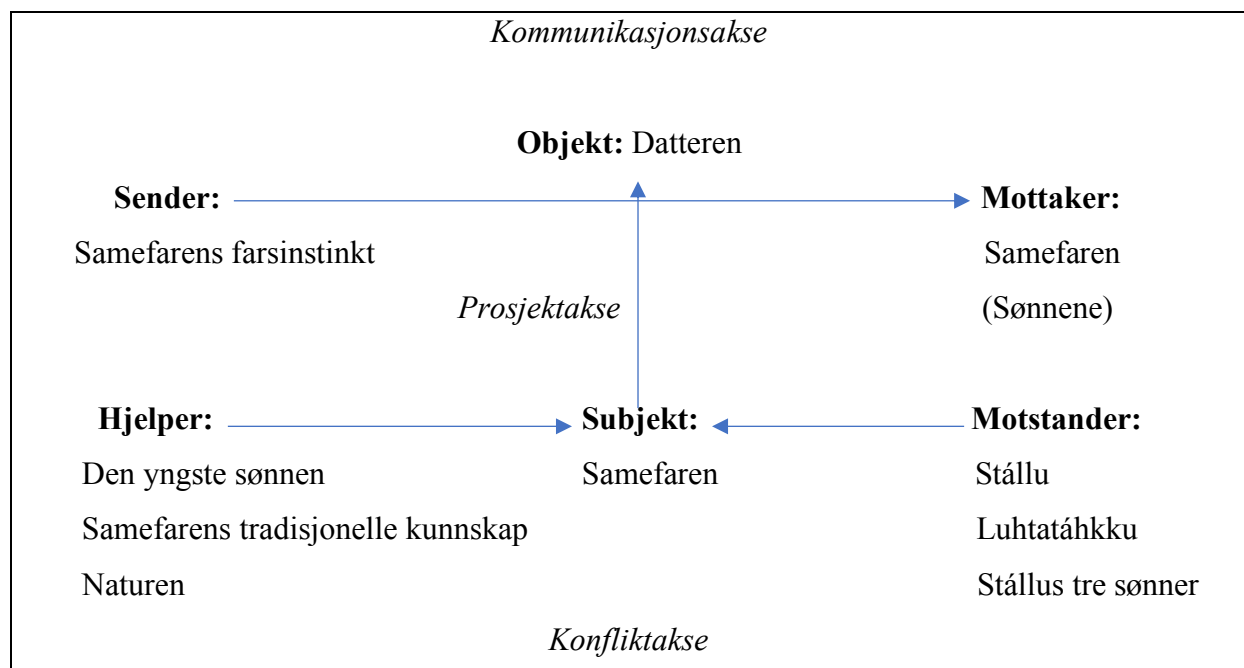
Stálluer og mennesker er i utgangspunktet ulike vesener. Ifølge Hætta (2002, s. 77) opptrer stállu-skikkelsen i forskjellige former. I dette eventyret møter leseren en stállufamilie som har et liv som ligner på det livet menneskene har. Det er derfor flere likhetstrekk mellom samefamilien og stállufamilien. Blant annet driver begge familiene med rein og bor i gammer eller hus på vidden, noe som kan knyttes til tradisjonell samisk levemåte med reindrift. Familiene er avhengig av å ha et nært forhold til naturen i og med at de lever i og livnærer seg av den. Begge familiene har tre sønner, og det er en lignende hendelse som skjer med begge familiene; sammen tester sønnene for å se hvem som er modigst når han sender én og én sønn til brønnen der han har satt opp et skremsel, mens stállu sender én og én sønn ut fra gammen for å sjekke hva det forferdelig bråket er. Begge starter med den eldste. Mens det ender med at alle mislykkes i stállufamilien, ender det med at den yngste sønnen fremstår som den modigste sønnen i samefamilien. Den yngste sønnen i samefamilien kan sammenlignes med Askeladden som også er yngst av tre brødre, men som alltid er den som kommer seirende ut.

Selv om samefamilien og stállufamilien har flere likhetstrekk når det gjelder levemåte og naturforhold, har de likevel noen grunnleggende forskjeller. Den største forskjellen ligger i naturvesenet deres; mens samefamilien hører til de vanlige menneskene, hører stállufamilien til folketroens vesener. Dermed presenterer, i likhet med eventyr A, også dette eventyret et verdensbilde som inneholder vesener som hører til samisk førkristen religion og folketro. Selv om stálluer og mennesker verdsetter og samler på blant annet sølvsaker, har de et ganske ulikt verdissyn. Mennesker ser på andre mennesker som likeverdige vesener, mens stálluene har et mer nedsettende syn på mennesker der mennesket representerer nytte og behag (Turi, 2012, s.

164). Denne grunnleggende verdiforskjellen kommer til syne i eventyret ved at stállu fanger samedatteren fordi hun kan gjøre nytte for familien.

Leseren får ingen informasjon i teksten om hvem som er moren i samefamilien, og eventuelt hva som har skjedd med henne. Dette forblir uvisst, og leseren får et inntrykk av at hun ikke har en viktig rolle. I stállufamilien derimot, fremtrer moren, Luhtatáhkku, som et viktig og klokt familiemedlem. Det fremkommer i teksten at Luhtatáhkku har en anelse av at det er noe som ikke stemmer når hun tenker høyt og spør; «[h]vorfor flagret koftekanten på den vakre nå i dag, så hun veltet kjøttgryta og vi måtte slå kjøttet ut?» (Pollan, 1997, s. 351). Og selv om hun skjønner det for sent, er det Luhtatáhkku som til slutt forstår at samedatteren og familien hennes har lurt dem når hun hører skriket til stállu utenfor gammen. Luhtatáhkku fremstår derfor i tråd med Turi (2012, s. 158) sin beskrivelse av henne som den kloke i stállufamilien.

I samefamilien fremstår datteren som en modig og handlingsdyktig aktør. Hun viser dette ved å utføre handlingene som faren sier må til for å overvinne og lure stállufamilien. Hun er ikke et offer som sitter og venter på å bli reddet, hun må også gjøre noe selv for at det skal bli en lykkelig slutt. Dette skiller henne fra eventyrenes typiske ofre som ofte opptrer passive og må reddes av en helt. Her viser samedatteren likhetstrekk med den aktive rollen som Njávėšeadnidattera i eventyr A har.



Figur 7: Aktantmodell, eventyr B

Gjennom aktantmodellen (figur 7) får vi tydelig tak på hvilke roller de ulike familiemedlemmene har. Samefaren er subjektet i eventyret med et prosjekt om å befri og få tilbake datteren. Datteren er objektet, men hun skiller seg ut ved å ha en vilje og bidrar selv som en nøkkelaktør i sin egen befrielse. Både ved å lure stállufamilien slik at faren og broren får mat, og dessuten klarer hun å lure Luhtatáhkku til å lyske henne slik at hun får dratt jernrøret hennes bort i gruen. Det er dette som til slutt dreper Luhtatáhkku som er den siste hindringen i datterens befrielse. Samefarens motstander er stállufamilien med stállu selv i front. Den yngste av samefarens sønner peker seg ut som den modigste av sønnene og er dermed kvalifisert som hjelper i farens prosjekt. Samefaren trenger kunnskap om stálluer for å finne ut av hva som har skjedd, og ikke minst for å kunne slå stállu i kamp. Vi kan derfor si at samefarens egen kunnskap fyller hjelpeaktanten. I tillegg kan naturen settes som hjelper i samefarens prosjekt. Dette er fordi funnene fra analysen av landskapet (s. 53) viser at naturen opptrer som en hjelpende hånd ved å gi samefaren de redskapene han trenger for å overvinne stálluene. Kommunikasjonsaksen er også her utydelig, men det går an å argumentere for at det er samefarens eget farsinstinkt som gir ham prosjektet. Når han ser at datteren er borte, er det ikke et spørsmål om hva han skal gjøre, det er tydelig med en gang at han og hans modigste sønn må dra og befri henne. Samefaren er mottaker. I tillegg kan sønnene også plasseres her i og med at de alle får henne tilbake i familien.

### **Eventyr C**

Eventyr C har et rikt persongalleri. Dette er ikke typisk for eventyrsjangeren som heller har få, men arketyperiske aktører. Jeg velger å først presentere ulike aktører, deretter blir aktantmodellen brukt til å analysere relasjonen mellom de viktigste av disse aktørene. Aktørene jeg vektlegger er fjellsamefamilien med moren, faren og guttungen, og háldiene.

Eventyret handler om en mor, far og guttunge i en fjellsamefamilie. Faren er ute med reinflokken og arbeider, mens moren steller med barn og hjem (her er teltet hjemmet). Foreldrene har på den måten tradisjonelle roller i forhold til både norsk og samisk kultur. De har en reinflokk og en sort valp. Leseren møter dem under reinflyttingen fra vinterbeite på viddene til sommerbeite på kysten. De flytter reinflokken på tradisjonelt vis med kjørerain og telt, noe som ikke er like vanlig i dag der motoriserte hjelpemidler som både snøscooter og trailere ofte blir brukt. Hele familien er med på reinflyttingen i eventyret. Når guttungen forsvinner, sier moren at hun ikke hadde tid til å se etter guttungen fordi hun måtte rydde

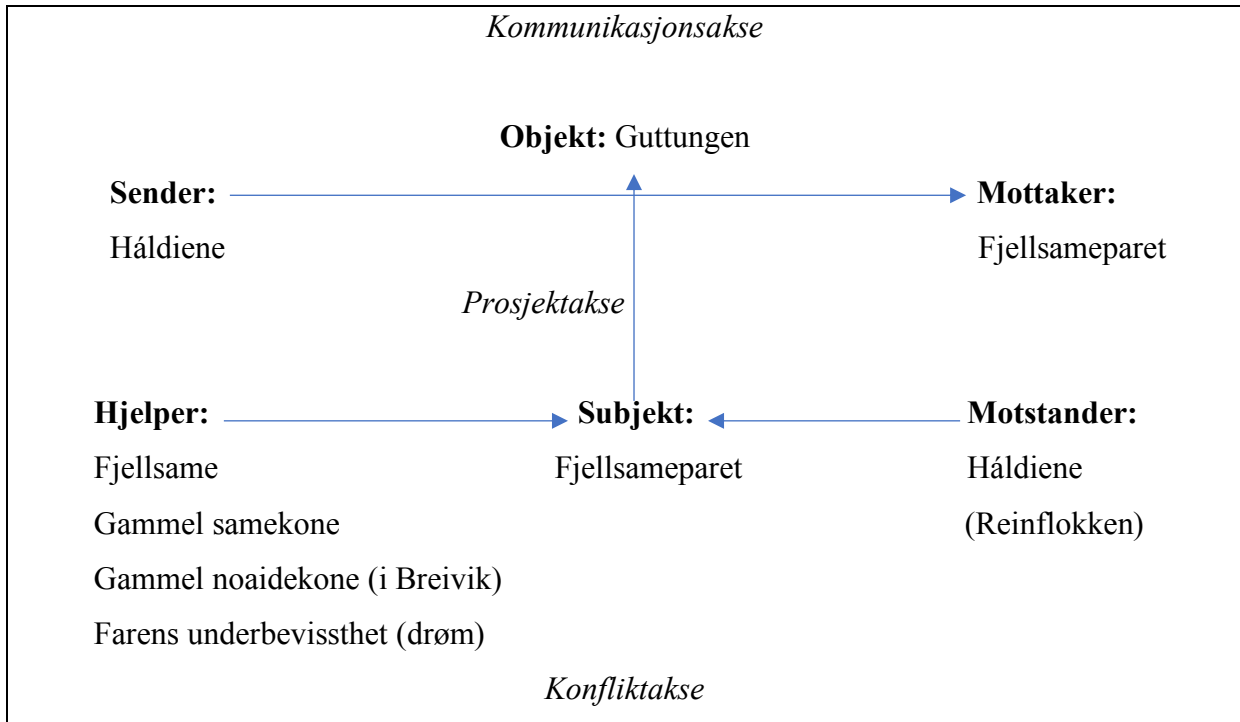
sammen sakene slik at de kunne flytte videre med reinen. De leter forgjeves etter guttungen og får til slutt råd av en gammel samekone om å flytte videre uten ham. Den gamle samekonen sier at «[h]an får bli igjen i Guds varetekt» (Pollan, 1997, s. 409). Sitatet viser deres nære forhold og tillit til Gud. Det virker som at dette er den kristne Gud, eller Ipmil fra samisk førkristen religion, i og med at hun skriver gud i entall og med stor G.

Guttungen er bare 3 år gammel i begynnelsen av eventyret og blir beskrevet som en aktiv guttunge som får løpe inn og ut av teltet som han selv vil. Tross sin unge alder får han også lov til å være med til reinflokket. Når foreldrene leter etter ham, kommenterer en fjellsame fra nærområdet at «[h]an er vel sovnet bak en haug» (Pollan, 1997, s. 408), og foreldrene svarer med at de har lett bak alle små hauger, men til ingen nytte. Dette indikerer at det er vanlig for guttungen å legge seg til å sove ute i naturen bak små hauger, og at han dermed har et ganske trygt og avslappet forhold til naturen. Guttungen og hans handlinger gir et godt bilde av både dagens, og eldre tiders samiske barn. Ifølge Balto (1997) og Jávo (2010) står den frie barneoppdragelsen sentralt i både eldre og nyere samisk barneoppdragelse. Før løp barna rundt som de ville på vidden, mens det i dag er helt normalt at barna løper inn og ut av huset med frihet i forhold til klokken. Og selv om det var mer vanlig at barna var med på hele reinflyttingen før, deltar også dagens barn fra reindrifsfamilier på deler av reinflyttingen.

Utover i eventyret skjer det et tidshopp på flere år, og guttungen blir eldre og omtalt som gutt. Nå er han blitt stor nok til å aktivt være med på å gjete reinen. I følge Solbakk (2004, s. 151), viderefører ofte barn av reindrifsfamilier reindriften når de blir eldre.

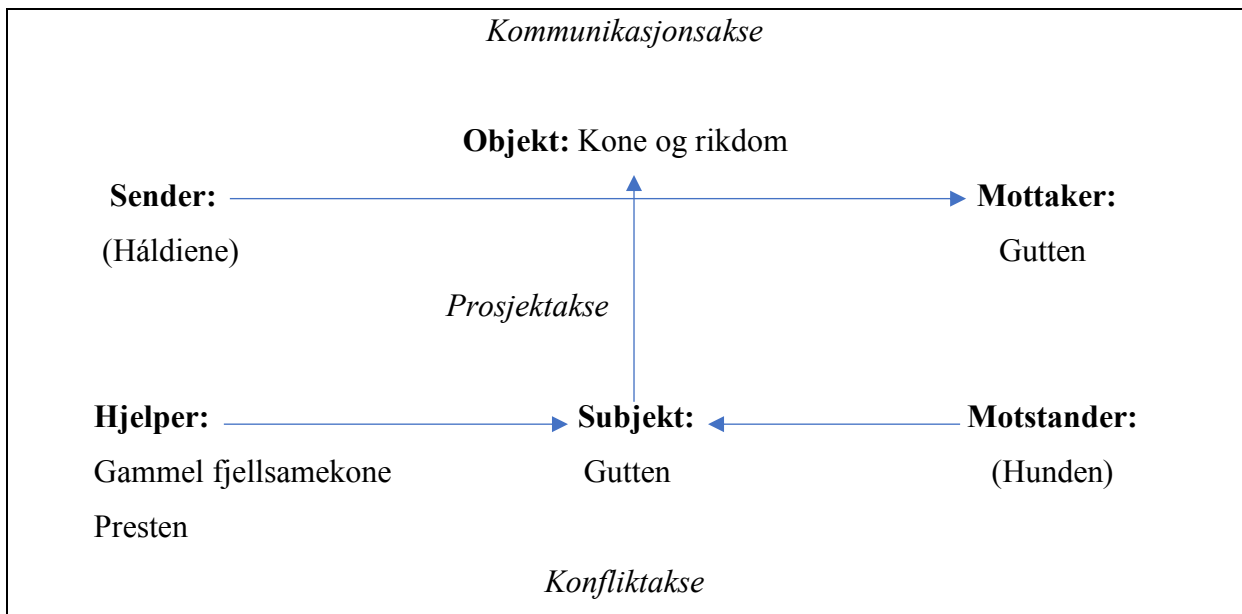
Háldiene utgjør en viktig relasjon i guttens liv, og forholdet mellom háldiene og gutten forandrer seg gjennom årene. Som guttunge ble han bortført av háldiene. Dette kan være fordi fjellsameparet ikke har fulgt tradisjonen om å ofre til háldiene før man setter opp telt (Friis, 1871, s. 103). Háldienes rolle endres underveis ved at de leverer guttungen tilbake til fjellsameparet, og besøker guttungen i en drøm når han er blitt eldre. Nå ønsker en háldepике å gifte seg med ham. Etter å ha fulgt råd fra en gammel noaidekone, får gutten tak i háldepiken og gifter seg med henne hos presten. I tråd med hálditradisjonen (Pollan, 1997, s. 558; Friis, 1871, s. 102) får gutten en stor reinflokk med giftermålet.

Siden eventyret kan deles i to selvstendige eventyr med tilknytning til hverandre, har jeg valgt å lage én aktantmodell til hver del. Aktantmodell 1 (figur 8) tar for seg første del av eventyret hvor guttungen forsvinner:



Figur 8: Aktantmodell 1, eventyr C

Fjellsameparet (foreldrene) utgjør subjektet, de har begge et prosjekt om å få guttungen tilbake. Guttungen er derfor objektet. Fjellsameparet får hjelp av en fjellsame og en gammel samekone med å lete etter guttungen. Den gamle samekonen forteller dem til slutt at det må ha vært háldiene som har tatt ham, og at de derfor bare må dra videre med flyttingen. De får også hjelp av en gammel noaidekone når de er på sommerbeite i Breivik. Hun gir dem råd om hva de skal gjøre for å få guttungen tilbake. Dette rådet er det samme rådet faren får i en drøm, og man kan derfor tenke seg at farens underbevissthet også hjelper dem i prosjektet om å få tilbake guttungen. Háldiene utgjør motstanderen i prosjektet i og med at det er de som skjuler og tar guttungen fra foreldrene. Reinflokken fungerer også som motstander siden det er reinen som styrer flyttingen, og tvinger fjellsameparet til å fortsette flyttingen mot sjøen selv om de ikke har funnet guttungen. De må følge levebrødet sitt. Etter at fjellsameparet har fulgt rådene fra den gamle noaidekonen i Breivik og farens drøm, gir háldiene guttungen tilbake til fjellsameparet og prosjektet er fullført. Nå følger et tidshopp som fører oss over på aktantmodell 2 (figur 9).



Figur 9: Aktantmodell 2, eventyr C

Aktantmodell 2 (figur 9) følger andre del av eventyret der guttungen er blitt en gutt. Gutten utgjør subjektet med et prosjekt om å få kone og bli rik. Prosjektet er ikke tydelig fra starten siden det kan virke som at gutten ikke vet at det er dette han begjærer. Men med menneskets grunnleggende ønske om å finne en livspartner som man kan forsørge og formere seg med, kan man argumentere for at dette er et innforstått ønske hos gutten som nå er blitt eldre. Gutten som merker at det er noen som puster på ham når han sover, søker råd hos en gammel fjellsamekone (også omtalt som noaidekone). Hun kan se inn i fremtiden. Hun forteller ham at «[d]et er en háldi som skal bli kona di, siden du har vært hos dem» (Pollan, 1997, s. 410). Hun gir ham råd om hvordan han skal få tak i henne. Etter dette er det tydelig for gutten at det er kone og rikdom han begjærer og ønsker. Gutten følger rådene og i første forsøk tar han med seg hunden inn i soveteltet. Han mislykkes og går igjen til den gamle fjellsamekona for råd. Da får han beskjed om at hunden ikke skal være med inn, og i neste forsøk lykkes han til slutt med å få tak i háldepiken. Siden háldepiken ikke er et normalt menneske, må hun døpes før gutten kan gifte seg med henne. Dette hjelper presten med før ham vier dem. Etter at gutten og háldepiken er gift, får han også en stor reinflokk som medgift. Dermed er prosjektet hans om å få kone og rikdom fullført. Det er vanskelig å se noen motstandere av guttens prosjekt. Den eneste som hindrer gutten i å få tak i háldepiken i første omgang, er hunden som han tar med inn i soveteltet.

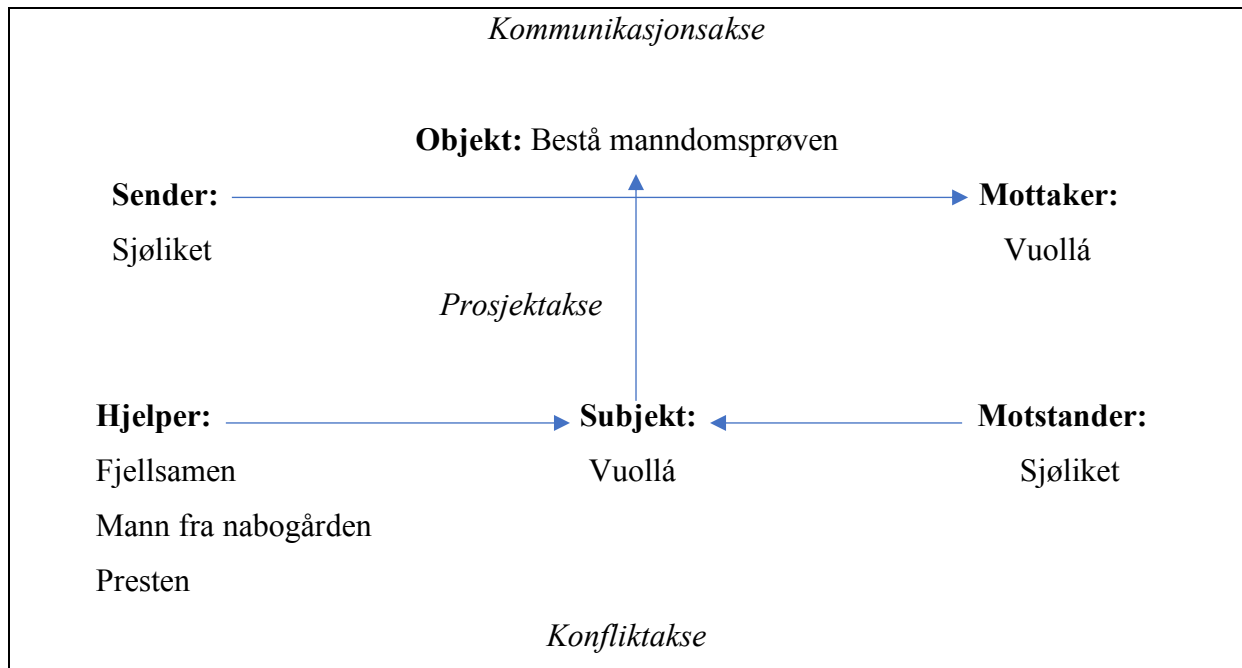


Begge aktantmodellene (figur 8 og 9) viser at fjellsameparet og gutten har flere hjelpere i prosjektene sine. De avgjørende hjelperne blir omtalt som eldre personer. I fjellsameparets prosjekt er det en gammel samekone og en gammel noaidekone som er hjelperne. I guttens prosjekt er det en eldre fjellsamekone som fremstår som den avgjørende hjelperen. For å kunne hjelpe og gi de rådene som de gir, må alle disse eldre hjelperne inneha tradisjonell samisk kunnskap om blant annet háldier.

Aktantmodellene (figur 8 og 9) viser at begge prosjektene har mange hjelpere, men de viser også at prosjektene har utydelige og få motstandere. Háldiene har ulike, og til dels motstridende roller. De opptrer som både motstandere og sendere i aktantmodellene. De viser dermed at de kan ta og gi til menneskene. Denne uklare rollen kan bety at háldiene har muligheten til å bestemme over menneskene, og innehar derfor en makt. Denne makten stemmer godt med Turi (2012, s. 174) sin beskrivelse av háldiene som vesener med makt til å gjøre gode og vonde handlinger mot menneskene.

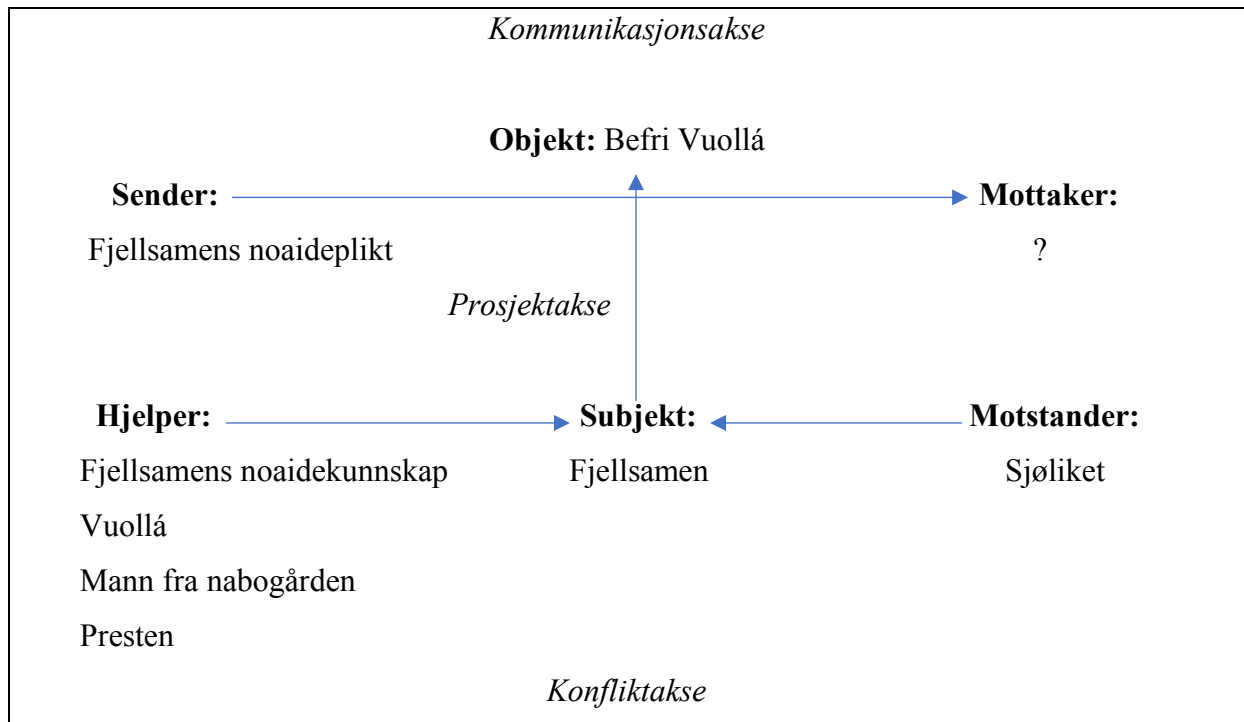
### **Eventyr D**

I eventyr D møter leseren en fjellsame og en gutt med navn Vuollá som bor sammen i et hus på Sørøya. Vuollá møter et sjølik i fjæren og får en forbannelse over seg. Sjøliket blir også referert til som sjødraug, og har flere av de tradisjonelle kjennetegnene til draugen. Leseren møter også en mann fra nabogården og en prest i Hasvik i eventyret. Det har vært vanskelig å analysere dette eventyret i forhold til aktantmodellen, særlig er kommunikasjonsaksen uklar. Prosjektaksen og konfliktaksen kan forstås på flere måter. Både Vuollá, fjellsamen og sjøliket kan utgjøre subjektet i eventyret. Jeg vil derfor undersøke de tre aktørene sine ulike prosjekt. Første aktantmodell (figur 10) viser Vuollá som subjekt.



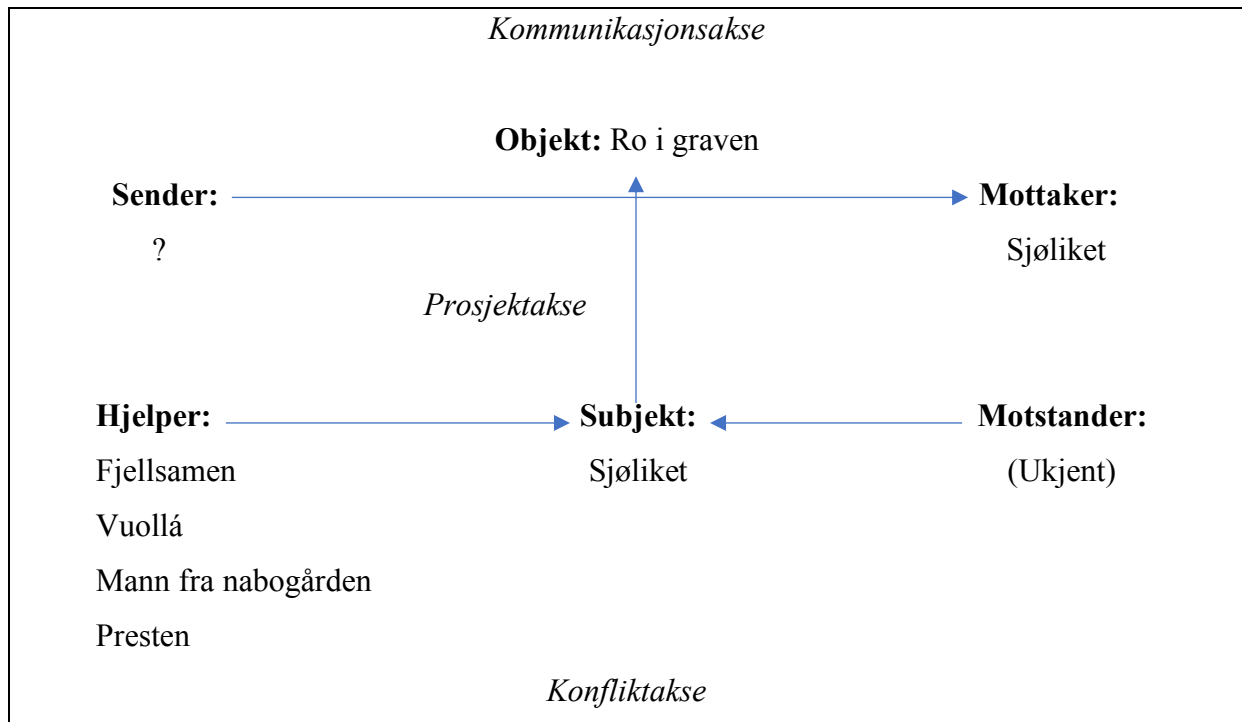
Figur 10: Aktantmodell 1, eventyr D

Vuollá kan bli sett på som subjektet i eventyret (figur 10). Han er den første aktøren leseren blir kjent med, og blir presentert som en gutt fra Lyngen som er kommet til Sørøya for å tjenestegjøre hos fjellsamen. Vuollá møter et sjølik i fjæren en kveld han er ute og leter etter otere. Dette møtet kan representere en manndomsprøve i tråd med Hauan (1995, s. 58-59) og Pollan (1997, s. 564-564) sine beskrivelser av draugen som en utfordrer. Vuollás prosjekt er å bestå denne manndomsprøven med sjøliket som motstander. Sjøliket er også den som gir Vuollá prosjektet, og fyller derfor rollen som sender i aktantmodellen. Vuollá mangler kunnskap og innsikt, og sjøliket blir derfor for vanskelig å bekjempe. Vuollá klarer derfor ikke manndomsprøven og får en forbannelse over seg. Fjellsamen har noaidekunnskaper og evnen til å se inn i fremtiden. Han har derfor en forståelse for hva som har skjedd og hva som kommer til å skje. Han innehar den kunnskapen og innsikten Vuollá mangler. Fjellsamen fyller derfor rollen som hjelper i Vuollás prosjekt. Etter at fjellsamen har funnet ut hva som har skjedd, hjelper en mann fra nabogården med å frakte sjøliket til kirkegården der presten tar seg av liket og begraver det i etterkant. Presten og mannen fra nabogården fyller dermed også rollen som hjelper i Vuollás prosjekt. Vuollá består ikke manndomsprøven alene, men blir kvitt forbannelsen med gode hjelpere.



Figur 11: Aktantmodell 2, eventyr D

Fjellsamen blir fremstilt som den mest handlingsdyktige og heltelignende aktøren i eventyret. Det er han som må møte sjøliket og befri Vuollá fra forbannelsen. Fjellsamen kan derfor også fylle rollen som subjektet i aktantmodellen (figur 11). Han har et prosjekt om å befri Vuollá fra sjølikets forbannelse. Sjøliket er derfor fjellsamens motstander. Prosjektet kan bli sett på som en plikt siden fjellsamen innehar noaidekunnskaper og kan se inn i fremtiden. Han har derfor en forståelse for hva som har skjedd, og blir forpliktet til å godgjøre situasjonen. Det er derfor fjellsamens egen noaideplikt som gir ham prosjektet og fyller rollen som senderen i aktantmodellen. Fjellsamens noaidekunnskaper fyller også rollen som hjelper. Og selv om fjellsamen gjennomfører prosjektet nesten helt alene, fyller mannen fra nabogården og presten rollen som hjelper også her. I tillegg får Vuollá en slags hjelperrolle i og med at han er med på fraktingen av sjøliket.



Figur 12: Aktantmodell 3, eventyr D

Selv om sjøliket ved første øyekast fremstår som en tydelig motstander i eventyret, er rollen hans kanskje mer komplisert enn det (figur 12). Sjøliket hører egentlig til i et annet virkelighetsnivå, nemlig dødsriket. Prosjektet hans kan derfor være å befri seg selv fra virkeligheten han er fanget i. I tråd med tradisjoner om draugen (Hauan, 1995, s. 50), befris sjøliket ved å bli fraktet til kirkegården der han endelig kan falle til ro i graven. Vuollá, fjellsamen og hans noaidekunnskap, mannen fra nabogården og presten i Hasvik er alle hjelpere i sjølikets prosjekt. Motstanderen er derimot ukjent og fylles av det eller den som har drept sjøliket. Dette har skjedd før eventyret starter, og vi får derfor ikke noe særlig informasjon om hendelsen. Det kan være en person eller rett og slett havet.

Eventyret viser flere kjennetegn fra fortellinger om den tradisjonelle draugen. Aktantmodellene (figur 10-12) viser også at selv om sjøliket utgjør motstanderen i to av prosjektene, preges eventyret først og fremst av hjelperne. I alle modellene er det enten tre eller fire hjelpere. Hjelperne har både store og små roller i eventyret, men alle har en viktig funksjon. Det store fokuset på hjelpere viser at samarbeid er viktig for å lykkes, noe som kan knyttes direkte til samisk kultur på flere områder. For eksempel er det i samisk barneoppdragelse vanlig at også besteforeldrene deltar og hjelper til (Balto, 1993; Jávo, 2010). For å få dette til å fungere, er det viktig med et godt samarbeid mellom alle parter.

### Oppsummerende drøfting

Materialet for analysen består av fire eventyr, man kan derfor ikke oppsummere ut ifra representativitet. Utvalget viser likevel et spenn av varierte levemåter som kan gjenkjennes i samiske samfunn. De undersøkte eventyrene har aktører som både er reindriftssamer (eventyr B og C) og fastboende kystsamer (eventyr D). Aktørene i eventyr A viser derimot kanskje ikke noen spesielle trekk fra samisk levemåte, men kan være et bilde på for eksempel samer som ikke har rein. Aktørene i eventyrene representerer også levemåter basert på eldre og nyere samisk tradisjon. Kongesønnen (eventyr A) og fjellsamen (eventyr D) er for eksempel aktører med en mer moderne levemåte med bosetning i bygninger som hus, mens fjellsamefamilien (eventyr C) er aktører bosatt mer tradisjonelt i telt. Samefamilien og stállufamilien (eventyr B) trekker også frem gammen som et vanlig bosted, noe som også er særlig forbundet med eldre samisk bosetning. I tillegg blir eldre levemåte i reindriften godt representert, spesielt gjennom fjellsamefamilien (eventyr C). Her møter leseren aktører som flytter reinflokken fra vidde til kyst på tradisjonelt vis med kjørerein.

Eventyrene viser altså et variert utvalg av aktører fra både eldre og nyere samiske samfunn. Det ligger til sjangeren at dagens samfunn ikke er like godt representert. Statistikken (Skipham, 2020) viser at den største delen av dagens norske samer lever i byen. Som jeg trakk frem under analysen av landskapet, viser ikke eventyrene i denne analysen et bylandskap. Aktører representerer derfor heller ikke 'bysamen'. Årsaken er at eventyrene i utvalget som analysen baserer seg på, er nedskrevet på begynnelsen av 1900-tallet. Ord som 'moderne' og 'bysame' fantes ikke, eller hadde en annen betydning på den tiden.

Funnene i analysen viser også at flere av aktørene i eventyrene har et nært forhold til naturen. Dette kommer til uttrykk i innhøsting av bær (eventyr A), og i reindrift som levevei (eventyr B og C). Guttungen (eventyr C) gir også uttrykk for et nært og avslappet naturforhold når det kommer frem at han pleier å sove ute bak hauger. Fjellsamen og Vuollá (eventyr D) representerer mer indirekte et nært forhold til naturen med tanke på at de bor i havgapet på Sørøya som er et svært værutsatt sted. I tillegg viser Vuollá (eventyr D) at han nytter seg av naturen når han er ute og ser etter otere. Funnene fra analysen viser dermed at det er god grunn til å si at aktørene representerer et folkeslag med et nært forhold til naturen.

Om dette nære naturforholdet bare er positivt preget, er ikke like sikkert. Selv om det er tydelig at Njávėšeadnidattera og kongen (eventyr A) har et positivt og bærekraftig naturforhold, er ikke dette like åpenbart hos de andre aktørene. For eksempel får ikke leseren noe informasjon om hvordan fjellsamefamilien (eventyr C) etterlater seg teltplassen når de flytter videre.

Det gamle samiske verdensbildet med flere virkeligheter kommer også frem gjennom aktørene i eventyrene. Gieddegašáhkku (eventyr A) fremstår som en allvitende gudskikkelse og kan knyttes til guden Sáráhká fra samisk førkristen religion (Friis, 1871). Både den gamle noaidekonen (eventyr C) og fjellsamen (eventyr D) er aktører med noaidekunnskaper. Og ut i fra tradisjon, kan disse aktørene utføre sjelereiser og kontakte andre virkelighetsplan (Pollan, 1997, s. 22). Háldiene (eventyr C), stállufamilien (eventyr B) og sjøliket (eventyr D) som alle har røtter i samisk folketro, viser også at det finnes andre skikkelser enn bare vanlige mennesker, og at det er en overlapping mellom de ulike virkelighetene.

Funnene fra aktantmodellene (figur 5-12) indikerer at tradisjonell samisk kunnskap har en stor verdi og fremstår som en form for hjelper i alle eventyrene. Har man tilgang til denne kunnskapen, enten gjennom seg selv eller andre, har man store muligheter for å lykkes i prosjektet sitt. Både i eventyr A, eventyr C og eventyr D (Vuollá som subjekt) må subjektene vende seg til andre aktører med tradisjonell samisk kunnskap for å vite hva som har skjedd, og hva de må gjøre for å fullføre prosjektet sitt. I eventyr B og eventyr D (fjellsamen som subjekt) er det subjektens egen tradisjonelle kunnskap som er avgjørende for at utfallet blir positivt. Denne avgjørende og viktige kunnskapen kan knyttes til Guttorm (2011) sitt árbediehtu-begrep. Eventyrenes vektlegging av tradisjonell samisk kunnskap og ferdigheter som en avgjørende og viktig hjelper, aktualiserer dermed árbediehtu.

Hjelperne i eventyrene preges av å være eldre, i tillegg til å inneha tradisjonell samisk kunnskap. Gieddegašáhkku (eventyr A), samefaren (eventyr B), fjellsamen (eventyr D) og alle de gamle konene i eventyr C, er alle eldre og avgjørende hjelpere i eventyrene. Eventyrene uttrykker dermed at eldre personer har en høy verdi og viktig status. Dette samsvarer med Balto (1997) og Jávo (2010) sin forskning om samisk kultur og barneoppdragelse. De skriver at besteforeldre ofte bidrar i barneoppdragelsen, gjerne med fortellinger. De blir derfor sett på som en verdifull ressurs, noe eventyrene i denne analysen også gir tegn til.

Funnene i aktantmodellene (figur 5-12) viser også at både Njávešeadnidattera (eventyr A) og datteren (eventyr B) skiller seg fra den tradisjonelle objektaktanten som ikke har en selvstendig vilje. Her stiller objektene krav og deltar i sin egen frigjøringsprosess. Objektet er derfor ikke noe eller noen som bare kan bli overført fra sender til mottaker. Dette kan være en av grunnene for at aktanten sender og mottaker har vært vanskelig å definere i flere av eventyrene.

#### 4.4 Tematikk

De fire eventyrene i utvalget har flere temaer til felles. Jeg vil derfor i dette delkapittelet ha et mer helhetlig perspektiv på tekstene, og lese dem som et samlet tekstunivers. Fremstillingen blir konsentrert om temaene kjærlighet og tradisjon. Jeg vil først presentere disse temaene, og deretter se på hvordan de blir tatt opp i de ulike eventyrene. Eventyrenes norm i forhold til temaene vil bli drøftet til slutt sammen med verdier og holdninger i samisk kultur.

Analysen blir utført ved å sammenstille funnene fra 4.1, 4.2 og 4.3. Den blir dermed også en oppsummerende analyse av eventyrene. Temaet knytter de samtidig til andre tekster (også i annen kultur) som har tilsvarende tema. Temaet gjør derfor eventyrene både allmenne og spesifikke i forhold til samisk kultur. Alle kan kjenne seg igjen i eventyrene ved å se på det allmenne, mens det spesifikke gir et inntrykk av hva som er unikt og spesielt med samisk kultur.

#### **Kjærlighet**

Kjærlighet er et tema i mange eventyr. Rett nok hevder Pollan (1993, s. 152) at et av særtrekkene ved samiske eventyr er at muligheten for rikdom er en sterkere handlingsdrivende kraft enn kjærlighet. Mine funn antyder derimot det motsatte. I eventyr A-D viser kjærlighet seg i ulike nyanser. For eksempel uttrykkes temaet gjennom mellommenneskelige forhold som romantisk og familiær kjærlighet, og som en kjærlighet til naturen ved å behandle den bærekraftig. Kjærlighet fremstår også som et mål og en bakenforliggende drivkraft for flere av subjektens prosjekter i aktantmodellene (figur 5-12). Eventyrene i denne studien er derfor et godt eksempel på eventyr som tematiserer kjærlighet.

Eventyr A viser kjærlighetstemaet i flere nyanser. Njåvešeadnidattera og kongesønnen har begge et ønske om å få gifte seg med hverandre. Dette ønsket er drivkraften bak prosjektene deres i aktantmodellen (figur 5 og 6). Njåvešeadnidattera drar fra det trygge hjemmet sitt for å bli med kongesønnen til kongsgården. Etter Njåvešeadnidatteras forsvinning, søker kongesønnen råd og utfører handlinger som skal forene ham med Njåvešeadnidattera. Ønsket og handlingene deres er et motiv som tematiserer en romantisk kjærlighet til en fremtidig partner. Njåvešeadnidattera utfører også handlinger som kan sees som et motiv for en kjærlighet til naturen. Hun bruker den tiden som trengs for å innhøste bærene forsiktig i konkurransen der kongen avgjør hvem som får gifte seg med kongepinsen. Hun viser dermed varsomhet selv om hun vet at det er mye som står på spill. Det kan også argumenteres for at Njåvešeadnisønnens selvsagte hjelperrolle i prosjektet om å få tilbake Njåvešeadnidattera, er et motiv for familiær kjærlighet til søsteren sin. Den familiære kjærligheten underbygges også av at han ble med søsteren på reisen til kongsgården.

Samefaren i eventyr B reiser langt fra det trygge hjemmet sitt og kjemper mot den skumle stállufamilien for å befri datteren. Det virker som at han vil gjøre hva som helst for å få henne tilbake. Samefarens handlinger er dermed et motiv som tematiserer en sterk familiær kjærlighet til datteren. Denne familiære kjærligheten er drivkraften bak samefarens prosjekt i aktantmodellen (figur 6). Samefaren viser også familiær kjærlighet til de tre sønnene sine. Han tar bare med seg den modigste av de tre sønnene i møtet med stálluene. Dette er fordi han vet hvor skumle og farlige de er. Noen må også være igjen for å ta vare på reinflokken, familiens levebrød. Stállufamilien holder samedatteren hos seg under tvang og er et motiv som tematiserer tvangskjærlighet. Ifølge Turi (2012, s. 164-165) er det ofte slik at unge jenter forelsker seg i stálluer og ønsker å gifte seg med dem. I dette eventyret er det ingenting i teksten som tyder på at samedatteren er forelsket eller har et slikt ønske. Det kan likevel virke som at stálluen har fanget henne med hensikt om et giftemål. Han har tre sønner, og det er ingenting i teksten som tyder på at hun skal spises. Samedatteren kan derfor være fanget med den hensikt at hun skal tvangsgiftes med en av stállus sønner. Hvis dette er tilfelle, kan stállus handlinger være et motiv for familiær kjærlighet til stállusønnene.

I likhet med eventyr A, tematiserer eventyr C både familiær og romantisk kjærlighet. I første del av eventyret forsvinner guttungen. Foreldrene (fjellsameparet) starter en leteaksjon og spør om hjelp fra andre. De slutter ikke å tenke på ham, selv om de er nødt til å fortsette reinflyttingen uten å ha funnet ham. De søker råd hos andre i fortvilelse for å finne ut av hva



som har skjedd og hva de kan gjøre. Fjellsameparet viser en lengsel og et stort savn etter guttungen sin. Disse handlingene er motiver som tematiserer familiær kjærlighet. I andre del av eventyret der guttungen er blitt en gutt, tematiseres romantisk kjærlighet. Dette ser vi gjennom gutten og háldepikens handlinger. Háldepiken oppsøker gutten om natten. Gutten får vite at hun ønsker å gifte seg med ham. Deretter utfører han alle handlinger som må til for at disse to skal forenes. Háldepiken og gutten tilhører to ulike verdener med forskjellige vesengrupper. Tilsvarende tematisering finner man i annen folkediktning og i klassisk litteratur, med William Shakespeare (1564-1616) sin *Romeo og Juliet* som et opplagt eksempel.

Eventyr D skiller seg ut fra de andre eventyrene i analysen ved at det ikke finnes noen typiske motiv som tematiserer kjærlighet. Det kan likevel virke som at kjærligheten her er nært tilknyttet døden. Sjøliket oppsøker og forbanner Vuollá. Fjellsamen finner ut av dette og hjelper Vuollá med å bli kvitt denne forbannelsen. Dette må gjøres ved å frakte sjøliket til kristen jord. Dermed kan sjølikets handling sees på som å være et motiv som tematiserer kjærlighet til døden, en dødskjærlighet. Han gjør alt i sin makt for å komme seg i graven og på den måten få ro og fred i dødsriket.

Felles for eventyr A-D, er at de stiller seg positivt til kjærligheten. Kjærligheten er verdt å kjempe for, uansett om det er mot misunnelige personer som Háhcešeadnidattera, skumle vesener som stálluer eller det ukjente og truende. Kjærlighet har også vist seg å være en viktig verdi i samisk kultur. Jávo (2010, s. 89) fremhever den kjærlige kontakten mellom voksne og barn som en svært viktig del av balansen mellom de kjærlige og røffe oppdragelsesmetodene i samiske hjem. Dette kan sammenlignes med den familiære kjærligheten. Jeg har også opptil flere ganger hørt kommentarer om at reindriftsuttøvere er 'gift med vidden', noe som kan knyttes direkte til kjærligheten for naturen. Og de samiske bryllupsskikkene med storslagne fester hvor flere tusen gjester er invitert for å feire kjærligheten, minner godt om den romantiske kjærligheten. Jeg vil derfor si at kjærlighetstemaet er både representert i eventyrene som ligger til grunnlag for denne studien, og i samisk kultur generelt.

### **Tradisjon**

Tradisjon er også et tema som fremheves i alle eventyrene i denne studien. Tradisjon har et nært bånd med kultur og historie, noe Klausens (1992, s. 27) kulturdefinisjon vektlegger. Eriksens (Eriksen & Sajjad, 2016, s. 45) kulturdefinisjon konsentrerer seg mer om nåtiden og

muligheten for gjensidig forståelse. Det er kulturen som gjør det mulig for mennesker å forstå tradisjon. Selv om Eriksens kulturdefinisjon ikke sier noe om fortiden, påvirker de fortidige tradisjonene hvordan vi forstår kulturen i dag. Dette er fordi tradisjoner i dagens kultur bygger på tradisjoner i fortidens kultur. Den tradisjonen som blir løftet frem i eventyrene i denne studien er både fortids- og nåtidsorientert. Den viser seg gjennom motiv knyttet til landskap, levemåte, kunnskaper og skikkelser som kan kobles til samisk førkristen religion og folketro.

Gieddegašáhkku, Njávešeadnidattera og Háhcešeadnidattera i eventyr A er skikkelser som kan knyttes direkte til samisk folketro. Deres tilstedeværelse og handlinger er derfor motiv som tematiserer samisk tradisjon. Som nevnt under analysen av landskapet til eventyr A (s. 52), kan sjøen knyttes til saivo i samisk førkristen religion. Landskapet kan derfor også sees som et motiv som tematiserer samisk tradisjon gjennom sjøen. Gieddegašáhkku ga kongesønnen råd om å gå til stranden tre kvelder på rad for å spille fele. Dette rådet fungerer som en ofring til sjøen i håp om å få Njávešeadnidattera tilbake. Denne ofringen er et motiv som tematiserer den samiske tradisjonen om å ofre til saivo (Pollan, 1993, s. 59).

Háhcešeadnidatteras og Njávešeadnidatteras handlinger under konkurransen om hvem som får gifte seg med kongepinsen, viser også to sider av samenes forhold til naturen.

I eventyr B tematiseres tradisjon gjennom motiver særlig knyttet til aktørene og deres levemåte og forhold til naturen. Samefamilien er reindriftsutøvere og bor mest sannsynlig i en gamme. De er derfor avhengig av et nært forhold til naturen. Alle hjelpemidlene av naturmaterialer er også et motiv for tradisjonen om samenes naturforhold i tråd med Gaskis (1997a, s. 11) beskrivelse av naturen som en hjelpende hånd. Stállu, med sin tilstedeværelse i mange samiske eventyr, representerer selv en samisk tradisjon. Ifølge Balto (1997) og Jávo (2010) blir stálluskikkelsen brukt for å advare barna mot å oppføre seg uskikkelig eller å ferdes på farlige steder i samisk barneoppdragelse. I dette eventyret kan stállu representere en advarsel om å ikke ferdes alene på vidda siden datteren var alene da hun ble tatt. Stállu kan også bli sammenlignet med å være en representant for selve vidden. Vidden blir fremstilt som stor, skummel og farlig, akkurat som stállu. Og man trenger tradisjonell kunnskap om naturen og livet på vidden for å lykkes med å ferdes der, akkurat som samefaren hadde. Dermed blir árbediehtu også et tema i dette eventyret.

Landskapet i eventyr C er med på å drive handlingen fremover ved å følge en fjellsamefamilie på flytting. Spesifikke steder i landskapet blir nevnt med navn som kan gjenkjennes i den

virkelige verden. Disse stedene er tilknyttet tradisjonelle samiske bosetningsområder. Landskapet er derfor selv et motiv som tematiserer samisk tradisjon, i likhet med landskapet i eventyr A. I tillegg er fjellsamefamiliens levemåte i og av naturen som reindrifstutøvere et motiv som viser til samisk tradisjon. Særlig eldre samisk tradisjon blir vektlagt ved at fjellsamefamilien flytter reinflokket med kjørerain og telt. Guttungens forsvinning er på sin side et motiv som tematiserer tradisjonen om háldiene. Dette er fordi man etter samisk tradisjon skal ofre til háldiene før man setter opp telt i naturen (Friis, 1871, s. 103). Guttungens forsvinning, tyder på at fjellsamefamilien ikke har respektert tradisjonen og at háldiene derfor har tatt hevnen. Etter at fjellsameparet har fulgt rådene til de eldre, leverer háldiene guttungen tilbake. Mangelen på kamp kan bety at fjellsameparet er underlegen háldiene, et motiv for háldienes tilknytning til det guddommelige.

I likhet med eventyr A og C, er landskapet i eventyr D med på å tematisere samisk tradisjon. Dette er fordi handlingen foregår på Sørøya som kan knyttes til et virkelig sted som tradisjonelt har vært et sjøsamisk område. Som nevnt under 4.3 aktører, kan sjøliket knyttes til den samiske draugen rávga. Vuollás møte med sjøliket tematiserer tradisjonen om draugen. Sjøliket fremstår som en motstander i eventyret, og lever derfor opp til rollen som en utfordrer. Eventyret viser også hva man tradisjonelt bør gjøre i møte med en død i tråd med Pollans (1997, s. 564-565) beskrivelse av menneskers møte med dødnings. Sjølikets tilstedeværelse løfter frem nødvendigheten av fjellsamens noaidekunnskaper. Disse kunnskapene er avgjørende for å befri Vuollá fra sjølikets forbannelse, samtidig som sjøliket skal få muligheten til å få ro og fred i graven. Fjellsamens handlinger basert på noaidekunnskapene sine er derfor et motiv som tematiserer den sjamanistiske tradisjonen i samisk førkristen religion, og ikke minst árbediethu. Eventyrets vektlegging av hjelpere og samarbeid som ble løftet frem i 4.3 aktører kan relateres til både siida-systemet og besteforeldrenes deltagelse i samisk barneoppdragelse. Her er tradisjonen om felles arbeid mot et felles mål grunnleggende.

Eventyr A-D har alle en positiv norm i forhold til tradisjon. Dette er fordi ulike tradisjoner knyttet til samisk kultur blir løftet frem som nødvendige og viktige å videreformidle til den neste generasjonen. Ved å ha tilgang til tradisjonell kunnskap har man gode muligheter for å klare seg i det samiske landskapet med både vidde og kyst. Eventyrene uttrykker også hva som kan skje hvis man ikke følger tradisjonen (f.eks. å ikke ofre til háldiene i eventyr D). Tradisjonen er derfor verdt å følge og ta med seg. Tradisjonen i eventyr A-D kan knyttes til

árbediehtu som ifølge Guttorm (2011) er både tradisjonelle kunnskaper og ferdigheter i samisk kultur. Tradisjonen er derfor svært viktig og har en høy verdi i både samiske kultur og eventyrene i dette utvalget.

## 5 Eventyrenes aktualitet som kulturformidlere av samisk kultur

Når man nå har sett på hvilke kulturuttrykk og -verdier som blir fremstilt i eventyrene, vil det videre være interessant å drøfte eventyrenes aktualitet som kulturformidlere av samisk kultur. Denne studien vurderer et utvalg samiske eventyr sin mulighet for å være et materiale i undervisning om samisk kultur. Funnene sier derfor ikke noe om hvordan eventyrene fungerer i klasserommet, men åpner opp for refleksjon over verdien av eventyrene i undervisning. I dette siste kapitlet vil jeg derfor vurdere eventyrenes mulighet for å ivareta innholdet i den nye læreplanen (forskningsspørsmål 2). Først vil prinsipielle funn fra analysen bli løftet frem. Dette vil fungere som et grunnlag for den videre drøftingen av eventyrenes plass i kulturen. Deretter vil funnene bli relatert til den nye læreplanen. Avslutningsvis blir refleksjoner rundt muligheten for videre studier bli løftet frem.

### 5.1 Fremstillingen av samisk kultur i eventyrene

Jeg har valgt tekster med utgangspunkt i Pollan (1997) sin kategorisering av samiske eventyr i *Samiske beretninger* for å få et variert utvalg i denne studien. Som nevnt i begrunnelsen for materialet i delkapitlet 2.1 (s. 9-10), deler Pollan eventyrene inn i gruppene 'historier fra en fremmed verden', 'historier fra den nære verden' og 'historier om døde'. Funnene i analysen viser at eventyrene i denne studien er gode eksempler på disse gruppene. Jeg mener at eventyr A hører til 'historier fra en fremmed verden' fordi handlingen viser en ekstraordinær situasjon som trenger en ekstraordinær løsning. Gieddegašáhkkku, som Friis (1871, s. 94) sammenligner med guden Sáráhkka, er den som gir denne ekstraordinære løsningen. På sin side hører eventyr B og C hjemme i 'historier fra den nære verden' fordi de presenterer eksempler på hvordan man kan leve og overleve i utsatte situasjoner. Eventyr D hører derimot hjemme i 'historier om døde' fordi handlingen beskriver hva man skal gjøre med dødnings som ikke er der de hører hjemme. Jeg mener derfor at eventyrene i denne studien er et variert utvalg samiske eventyr.

Ifølge Propp (1968, s. 30 og 54) er funksjonene fiendskap (funksjon 8) og opphevelse (funksjon 19) de mest avgjørende funksjonene i et eventyr. Funn fra funksjonsanalysen viser at alle de samiske eventyrene i denne studien inneholder begge disse funksjonene i strukturen sin. Funksjonenes tilstedeværelse bekrefter derfor at eventyrene hører hjemme i eventyrsjangeren. Imidlertid viser funksjonsanalysen at de samiske eventyrene i utvalget

avviker fra den typiske funksjonsrekken for norske eventyr (figur 3). Dette er blant annet fordi ingen av heltene i de samiske eventyrene mottar magiske hjelpemidler.

Det er likevel mye hjelp å få. Aktantmodellene av eventyrene (figur 5-12) viser at aktanten hjelper ofte blir fylt av flere personer eller egenskaper hos subjektet. Hjelpen kan vise seg som både råd fra gamle koner, fysisk aktivitet, noaidekunnskaper og gjennom naturens hjelpende hånd. For eksempel er Gieddegašáhkku råd og kunnskap den avgjørende hjelperen i eventyr A, mens naturens hjelpende hånd gir samefaren de nødvendige verktøyene for å overvinne stállufamilien i eventyr B. Hjelpen er som oftest et resultat av tradisjonell kunnskap, árbediehtu, i alle eventyrene. Ved å enten ha tilgang til denne kunnskapen selv eller gjennom andre, har man store muligheter for å lykkes i prosjektene sine. Árbediehtu fremstår derfor som verdifull og avgjørende for handlingen i eventyrene.

Det store fokuset på hjelpere kan også knyttes til siida-systemet som har lagt grunnlaget for dagens reindrift. Utgangspunktet for siida er samarbeid for et felles gode. Flere av eventyrene i utvalget viser eksempler på at samarbeid mellom flere aktører er avgjørende for et godt resultat. For eksempel er samarbeidet mellom fjellsamen, Vuollá, presten og mannen fra nabogården i eventyr D avgjørende for at sjøliket skal få muligheten til å falle til ro i graven. Samefaren i eventyr B hadde heller ikke klart å overvinne stállufamilien uten å samarbeide med både datteren og den yngste sønnen. Hjelp og samarbeid viser seg derfor som en viktig verdi i eventyrene i denne studien.

Ifølge Balto (1997) og Jávo (2010) er eldre personer viktige bidragsytere i samiske samfunn med sin kunnskap og deltakelse i barneoppdragelsen. Funn fra analysen viser at hjelperne i eventyrene i utvalget hovedsakelig er eldre aktører. De er fundamentale og viktige rådgivere i de fleste eventyrene. Erfaringen og kunnskapen deres er avgjørende for at prosjektene i aktantmodellen til eventyrene skal bli innfridd. De eldre aktørene i eventyrene samsvarer dermed med Balto og Jávo sitt syn på elde og deres funksjon i samiske samfunn. Unntaket er eventyr D der fjellsamen fremstår som den mest utslagsgivende hjelperen. Teksten sier ingenting om fjellsamens alder. Dermed er det usikkert om han kan kategoriseres som en eldre aktør. Uansett kan flertallet av de eldre aktørenes funksjon som hjelpere aktualisere og vise et bilde av eldres verdi i samiske samfunn.

Samisk kultur er påvirket av både kristendom og samisk førkristen religion (Pollan, 1993). Ifølge Danielsen (2004, s. 127-128) tar eventyrene farge av religion og livssyn. Eventyrene i denne studien fremstiller flere kulturuttrykk og -verdier som kan knyttes til både kristendommen og samisk førkristen religion. For eksempel viser landskapet i eventyr D kristendommens tilstedeværelse ved at sjøliket må fraktes til en kirkegård for å falle til ro. Den mytiske sjøen i eventyr A, og háldienes ukjente tilholdssted i eventyr C er på sin side et uttrykk for samisk førkristen religion. Flere av aktørene i eventyrene i studien har noaidekunnskaper som også kan knyttes til samisk førkristen religion. Eksempelene viser at eventyrene aktualiserer samisk kultur gjennom religionens påvirkning.

Eventyrene i studien aktualiserer kulturuttrykk og -verdier som er særlig knyttet til tradisjonell samisk kultur. Som nevnt i kapittelet om samisk kultur er det en geografisk spredning av samer. I dag bor en stor andel samer i byen (Skiham, 2020). Landskapet som blir presentert i eventyrene er variert med både fjell, vidde og kyst, men viser ikke til et bylandskap. Eventyrene i utvalget beskriver et variert utvalg aktører fra både eldre og nyere samiske samfunn, men ikke bysamen. Tematikken i eventyrene er også særlig knyttet til tradisjon.

Jeg mener likevel at eventyrene i denne studien kan være en inngang for interessante sammenligninger, diskusjoner og debatter om samisk kultur i dag. Dette er fordi eventyrene peker både bakover til fortidig tradisjon i det samiske, men også til nåtidige utfordringer. Et eksempel på dette er aktørenes forhold til naturen som er både harmonisk og problematiserende i eventyrene. Dette er i tråd med tendensene Stokke (2020) fant i sin analyse av en moderne samisk tekst som er nevnt under 1.3 Tidligere forskning. Aktørene i eventyr B og C lever i og av naturen med sin yrkesvei som reindrifstutøvere. Eventyret indikerer likevel ikke om naturforholdet bare er positivt preget. I begge eventyrene støter aktørene på vanskeligheter som har med naturen å gjøre. Særlig i eventyr C er dette tydelig der háldiene oppstår som både hjelpere og motstandere for fjellsamefamilien. Reinflokken er også årsaken for at fjellsameparet må dra videre selv om de ikke har funnet guttungen. I eventyr A representerer Njávešeadnidattera et harmonisk naturforhold, mens Háhčešeadnidattera representerer et problematiserende naturforhold. Landskapet i eventyr D problematiserer naturforholdet ved at Vuollá og fjellsamen bor på et svært værutsatt sted. Det dobbelte naturforholdet gir en mulighet for å trekke frem hvilke identitetsutfordringer samer står overfor i dag i møte med det moderne samfunnet, akkurat som tekstene i Karlsen (2019)

sin undersøkelse. Dermed kan eventyrene i utvalget aktualisere den aktuelle debatten om reindriftssamer og bærekraftige beiteområder (Hætta, 2002, s. 242-243). Slik er tekstene interessante både til å drøfte spenninger i samisk kultur, og spenninger mellom norsk og samisk kultur.

Som nevnt under delkapittelet 3.2 Forholdet mellom samiske og norske eventyr, skiller Pollan (1993, s. 151) mellom særtrekk ved samiske eventyr som har enten overfladiske eller dypere justeringer til samisk kultur. Funnene mine viser at eventyrene i denne studien har justeringer på begge nivåene. For eksempel er aktørens levevei som reindriftsutøvere i eventyr B og C en overfladisk justering til samisk kultur. Også tilstedeværelsen av de samiske skikkelsene Gieddegašáhkku (eventyr A), stállu (eventyr B) og háldi (eventyr C) kan sees som overfladiske justeringer til samisk kultur. Hvis man derimot løfter frem verdien av samarbeid og naturforhold i reindriften, og sammenligningen av stállu med en fare og advarsel, er det snakk om dypere justeringer til samisk kultur.

Ifølge Pollan (1993, s. 156) avsluttes samiske eventyr ofte med et positivt utfall av en kamp. Hun trekker derfor frem kampmotivet som et viktig særtrekk i samiske eventyr. Hun knytter kampmotivet til noaidens sjelereiser til dødsriket der noaidien møter ulike styrkeprøver. Kampmotivet er en dypere justering til samisk kultur. Mine funn viser derimot at kampmotiver ikke fremstår særlig sterkt i utvalget av samiske eventyr. Dette er til tross for at funksjonen strid (funksjon 16) forekommer i funksjonsrekken til tre av fire eventyr. Kampmotivet er svakt fordi vi som lesere ikke får ta del i striden, den foregår mellom likeverdige aktører, eller fordi det ikke forekommer noen strid i det hele tatt.

Det er flere aktører med noaidekunnskaper i eventyrene i utvalget. For eksempel er den gamle noaidekonen i Breivik (eventyr C) og fjellsamen (eventyr D) aktører med noaidekunnskaper. Disse noaidekunnskapene er et uttrykk for samisk sjamanisme i samisk førkristen religion. Til tross for det svake kampmotivet, mener jeg derfor at eventyrene i denne studien likevel er et eksempel på en samisk sjamanistisk virkelighet i tråd med Pollans syn på samiske eventyrs sammenheng med samisk sjamanisme.

Under delkapittelet om kultur (s. 21) ble selvstendighet, økologisk tankegang, samisk språk, lydighet og et avslappet forhold til klokken trukket frem som ønskelige verdier i overføringen mellom generasjoner i samisk kultur (Pollan, 1993). Ifølge Jávo (2010) er disse verdiene



fortsatt aktuelle, men er endret og tilpasset til dagens samfunn. Funn i analysen viser at eventyrutvalget aktualiserer flere av disse verdiene. For eksempel uttrykker Njávėšeadnidattera (eventyr A) og datteren i eventyr B selvstendighet ved å stille krav og deltar i sin egen frigjøring. Njávėšeadnidattera viser også sammen med kongen (eventyr A) til en økologisk tankegang i konkurransen om å sanke bær. I tillegg kommer den økologiske tankegangen til syne gjennom reindriften som levevei i eventyr B og C. I reindriften er hensynet til naturressursene og bevaringen av disse fundamentale (Solbakk, 2004, s. 149). Samisk språk fremstår ikke særlig verdifullt i og med at eventyrene i utvalget er på norsk. Samisk språk aktualiseres likevel ved at flere av aktørene har samiske navn med samiske bokstaver. Dermed åpner eventyrene for muligheten til å løfte frem verdien av samisk språk. Verdien av lydighet er også tydelig i flere av eventyrene i studien. Subjektene i aktantmodellene til eventyrene (figur 5-12) følger lydig råd og oppdrag fra giveren. For eksempel følger fjellsamefaren (eventyr C) lydig rådene fra drømmen og den gamle noaidekonen i Breivik i forsøket på å få tilbake guttungen. Verdien av det avslappede forholdet til klokken er ikke like tydelig i eventyrutvalget, men kan for eksempel knyttes til fjellsamens (eventyr D) ubestemte tid i strid mot sjøliket.

## 5.2 Kulturbærende eventyr

Ifølge Danielsen (2004) har eventyret alle forutsetninger for å være et uttrykk for kulturen den er i. Dette er fordi eventyret er en kulturbærende fortelling. I møte med et eventyr får mottakeren kulturkompetanse som er viktig for å kunne ta del i samfunnet. Eventyret gir også mottakeren anledning til å tenke over og bearbeide viktige livsspørsmål. Det kan være konkrete eller eksistensielle spørsmål om livet og døden. For eksempel kan eventyret fortelle noe om en kultur sitt syn på livet etter døden, samtidig som den også forteller noe om hva som er god skikk rundt et måltid. På denne måten bidrar eventyret i identitetsutvikling.

Utvalget av eventyr i denne studien er nye versjoner av eventyr som ble nedskrevet på begynnelsen av 1900-tallet. Eventyrene består av ren tekst. Funn fra analysen viser at disse eventyrene forklarer og forteller om kulturuttrykk og -verdier som kan knyttes til samisk kultur. Analysen bekrefter dermed eventyrenes plass i kulturen som en kulturbærer.

I kapittelet om teori og metode fremhevet jeg Eriksens forståelse av kultur som et usynlig kontaktmiddel mellom mennesker (Eriksen & Sajjad, 2016, s. 45). Kontaktmiddelet gjør

kommunikasjon mulig mellom mennesker fra ulike kulturer. Som en kulturbærende fortelling vil eventyret fungere som kontaktmiddelet i et kulturmøte. Eventyret synliggjør dermed kulturen gjennom uttrykkene i innholdet, mens formelspråket legger til rette for at barn kan forstå kulturmøtet på sin egen måte.

Kulturen påvirker eventyret, men eventyret påvirker også kulturen. Dette er fordi eventyret er en vandrende sjanger, og stadig møter nye kulturer. Eventyret tilpasser seg den møtende kulturen, men tilfører også egne verdier som den andre kulturen må forholde seg til. Eventyret er dermed både slitesterkt og tilpassningsdyktig. Danielsen (2004, s. 51) hevder at eventyrene handler om alle og enhver fordi alle kan lese sitt eget liv i dem, selv om de konkretiserer mennesker fra enkelte samfunn. Eventyret inviterer til drøfting og ny forståelse for mottakeren i et kulturmøte. Samiske eventyr kan derfor åpne opp for kunnskap og forståelse om samisk kultur for alle mottakere, ikke bare de som deler samme kultur. Funnene i analysen viser at kjærlighet og tradisjon er temaer som blir trukket frem i alle eventyrene i utvalget. Tematikken gjør derfor eventyrene både allmenne og spesifikke i forhold til samisk kultur. Dermed kan både samiske og ikke-samiske kjenne seg igjen i tematikken i tråd med Danielsens påstand.

Eventyrene i utvalget fremstiller kulturuttrykk og -verdier som er særlig knyttet til tradisjonell samisk kultur. Dette samsvarer med Gaski (1997a) og Balto (1997) sitt syn på fortellingens betydning og funksjon i samisk kultur. De fremhever fortellingen som en svært god metode i den kulturelle overføringen av verdier og tradisjonell kunnskap, også kalt árbediehtu (Guttorm, 2011). Mangelen på fremstilling av kulturuttrykk og -verdier knyttet til samisk kultur i dag skaper en usikkerhet om eventyrene i utvalget egentlig er egnet til å aktualisere samisk kultur. Som nevnt under forrige delkapittel, mener jeg at eventyrenes fremstilling av tradisjonell samisk kultur er en mulighet for å aktualisere samisk kultur i dag. Dette er fordi eventyrene åpner opp for drøfting, debatt og sammenligning med samisk kultur i dag i møte med det tradisjonelle. For eksempel kan fremstillingen av tradisjonell samisk levemåte åpne opp for en sammenligning og drøfting om samisk levemåte i dag.

Jeg vil likevel argumentere for at eventyret ikke bør stå alene i en formidlingssituasjon av samisk kultur. En person med innsikt og forståelse for samisk kultur vil kunne bistå eventyret som kontaktmiddelet i kulturmøtet mellom mottakeren og samisk kultur. Denne personen vil kunne se eventyrets muligheter til å drøfte og sammenligne spenninger innen samisk kultur og

mellom samisk kultur og annen kultur. Kulturmøtet er derfor avhengig av en slik person for at alle eventyrets muligheter skal bli utnyttet. I undervisning vil denne person være læreren som veileder elevene.

### 5.3 Den nye læreplanen og lærerens rolle

I innledningen av denne oppgaven ble det slått fast at samisk kultur har fått en mer fremtredende rolle i den nye læreplanen. Ny overordnet del tydeliggjør at opplæringen skal gi elevene innsikt i samisk historie, kultur, samfunnsliv og rettigheter. Den spesifiserer at mangfoldet og variasjon innen dette skal frem (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 6). Ny læreplan for norskfaget konstaterer også at samiske tekster skal være et materiale i opplæringen. Det skal legges til rette for å lese og samtale om samiske tekster med fokus på hva de uttrykker (Utdanningsdirektoratet, 2019a, s. 7). Lærere er derfor pliktige til å bruke samiske tekster og til å aktualisere og synliggjøre samisk kultur i undervisning. Funnene i analysen og de forrige delkapitlene viser at utvalget av samiske eventyr i denne studien har gode muligheter for å bidra i dette arbeidet.

Eventyrene kan brukes på forskjellige måter i undervisning av samisk kultur. For eksempel kan eventyret leses høyt som en felles opplevelse, eller alene i en individuell opplevelse. Eventyret kan også legge til rette for litterære samtaler og annet videre arbeid som for eksempel skriving og dramatisering. Uavhengig av hvilken metode som blir valgt når det gjelder bruk av eventyr i undervisning om samisk kultur, må læreren ta ulike hensyn når det gjelder avgjørelser rundt denne bruken i forhold til sin egen og elevens kontekst.

Det norske klasserommet blir stadig mer multikulturelt. Eriksen (Eriksen & Sajjad, 2016) sin kulturforståelse legger opp til at mennesker kan ha ulik grad av kulturelt fellesskap. I et multikulturelt klasserom er det dermed elever med ulik grad av kulturelt fellesskap til samisk kultur. Alle elever i norsk skole har likevel en tilknytning til samisk kultur gjennom norsk kultur. Dette er fordi samisk kultur er en særegen del av den norske kulturen. Læreren må ta hensyn til de ulike elevenes kulturelle fellesskap i undervisning om samisk kultur. For å fremheve det kulturelle fellesskapet kan læreren for eksempel la elevene få innsikt i hva som er likt mellom deres og samisk kultur ved å konsentrere seg om tematikken i eventyrene. Elevene møter da samisk kultur med utgangspunkt i sin egen. Det er også viktig at elevenes kulturmøte inkluderer hva som er særegent for samisk kultur. Dette kan gjøres ved å løfte

frem samiske kulturuttrykk og -verdier som blir fremstilt i eventyret. På denne måten kan elevene oppnå en helhetlig forståelse i tråd med Eriksen og Sajjad (2016, s. 48) sin blanding av kulturel relativistisk og etnosentrisk tenkemåte. Ved å ta hensyn til det kulturelle fellesskapet og kulturens særegenhet vil elevenes kulturmøte være bygget på åpenhet og respekt for samisk kultur.

Læreren må også ta hensyn til elevenes forkunnskaper, bosted og interesser for å tilrettelegge en imøtekommende undervisning om samisk kultur. En klasse i Kristiansand med elever som interesserer seg for dyr og kyst, kan for eksempel ha utbytte av å bli presentert for eventyr C. Dette eventyret handler om både dyr og kystlivet. Elevenes interesse vil dermed bli møtt i formidlingen samtidig som kystlandskapet i eventyret kan assosieres med kystlandskapet i Kristiansand. Elevenes forkunnskaper om samisk kultur avgjør også hvilket nivå undervisningen skal tilrettelegges for. Som nevnt under 5.1, fremstiller eventyrutvalget i denne studien både det Pollan (1993, s. 151) kaller overfladiske og dypere justeringer til samisk kultur. Ved å bruke samiske eventyr som materiale for undervisning om samisk kultur, har læreren derfor mulighet til å tilpasse vanskelighetsgraden på hva som skal synliggjøres og drøftes.

Også lærerens kontekst påvirker bruken av eventyrets muligheter for å aktualisere samisk kultur i undervisning. Konteksten er her særlig knyttet til lærerens forkunnskaper og individuelle preferanser. I undervisning er det som oftest læreren som avgjør hvilke tekster som skal inkluderes i undervisningen. Lærerens personlige kjennskap til ulike eventyr er derfor avgjørende for hvilke eventyr elevene blir presentert for. Læreren må vite om eventyr C for at det i det hele tatt skal bli vurdert som materiale for undervisning om samisk kultur for den hypotetiske klassen i Kristiansand i forrige avsnitt.

Lærerens forkunnskaper legger grunnlaget for egen forståelse av samisk kultur. Den legger også grunnlaget for hvilken forståelse elevene kan oppnå. Funnene i analysen viser at eventyrene åpner opp for sammenligninger, diskusjon og drøfting om samisk kultur. Dette er fordi eventyrene fremstiller kulturelle uttrykk og verdier som særlig kan knyttes til samisk tradisjon. Samisk kultur er i stadig endring. Noen tradisjonelle verdier opplever derfor å bli byttet ut med nye. Andre kan bli forsterket i møte med det nye samfunnet. Eventyret åpner opp for en kommunikasjon med disse endringene ved å fremstille det tradisjonelle. Ved bruk av eventyr i undervisning bør læreren derfor ha en forståelse for de kulturelle endringene, og

hvorfor de skjer. Da vil undervisningen av samisk kultur kunne tilrettelegge for at elevene utvikler en forståelse for en varierende og mangfoldig samisk kultur som er i takt med samfunnsendringene.

#### 5.4 Avsluttende refleksjoner og videre forskning

Problemstillingen i denne studien spør om hvordan et variert utvalg samiske eventyr kan bidra til å aktualisere samisk kultur i undervisning. For å svare på dette spørsmålet har jeg analysert strukturen og innholdet i et variert utvalg samiske eventyr i forhold til hvilke kulturuttrykk og -verdier som blir fremstilt. Analysen av innholdet har hatt særlig vekt på landskap, aktører og tematikk i eventyrene. Funnene fra analysen har åpnet opp for en drøfting om eventyrene kan bidra med å ivareta innholdet i den nye læreplanen med særlig vekt på ny overordnet del og nye kompetansemål som særlig er knyttet til det samiske.

Funnene viser at eventyrene fremstiller flere kulturuttrykk og -verdier som kan knyttes til samisk kultur. De kulturelle uttrykkene og verdiene kommer til syne gjennom både struktur, landskap, aktører og tematikk. Funnene bekrefter dermed Danielsen (2004) sin kategorisering av eventyret som en kulturbærende fortelling som påvirker og blir påvirket av kulturen de er i. De fleste av de kulturelle uttrykkene er særlig knyttet til tradisjonell samisk kultur, men åpner opp for en sammenligning med samisk kultur i dag. De inviterer til en drøfting der dagens samiske levemåte blir vurdert opp mot den tradisjonelle. På denne måten kan man drøfte hva og hvorfor kulturen har endret seg, og inkludere for eksempel fornorskingspolitikken og debatten om det endrede naturforholdet i formidlingen.

Det er avgjørende at den som står for formidlingen (læreren i undervisning) har innsikt i og forståelse for samisk kultur før og i dag. Da vil eventyrets muligheter bli utnyttet i et kulturmøte. Formidleren må møte og presentere tekstene med en kombinasjon av kulturell relativistisk og etnosentrisk tenkemåte. På denne måten vil mottakerens utgangspunkt være preget av en åpen og forståelsesfull dialog i kulturmøtet.

Det er gledelig at den nye læreplanen inkluderer samisk innhold i større grad enn tidligere. Men det setter også krav til lærerutdanningen. I innledningen ble det introdusert en studie som viser at lærere mangler betraktelig med kunnskap for å kunne føre en tilfredsstillende undervisning i samisk kultur (Lile, 2011). Lærerutdanningen må derfor legge til rette for at

fremtidige lærere faktisk har grunnlag for å undervise i samisk kultur. Da vil lærere ha forutsetningene for å kunne utnytte samiske eventyr og deres muligheter til å aktualisere samisk kultur i undervisning.

Avslutningsvis vil jeg trekke frem at min studie er en tekststudie med nærlesing av kulturuttrykk i enkelttekster. Det er viktig å presisere at denne studien med sine funn, viser ett bidrag til undervisning om samisk kultur. Den viser ikke bredden av hvordan man kan fylle innholdet i læreplanen. Dette kan, og bør gjøres på mange forskjellige måter. Det er likevel viktig å få frem disse arbeidsmåtene og vise hvilke muligheter de har. Videre hadde det vært interessant å utvide tekstmaterialet til en større mengde tekster og til å gjelde andre medieformer som for eksempel bildebøker, apper, filmer eller hørespill. En slik studie vil kunne undersøke om mine funn er representativ for flere samiske tekster og andre medieformer, eller om de er spesielle for akkurat mitt utvalg. Det hadde også vært interessant å undersøke hvordan tekstene faktisk fungerer i en undervisningssituasjon, og på hvilken måte de aktualiserer samisk kultur gjennom en empirisk klasseromsstudie. Funnene vil kunne si noe om hvordan elevene møter tekstene, og hvordan de kan brukes i undervisningssammenheng gjennom for eksempel litterære samtaler, skriving og dramatisering. På denne måten er studien min en start som åpner opp for flere mulige forskningsprosjekter om samiske eventyr og hvilke muligheter disse har i undervisning.

## Litteratur

- Andersen, P. T. (2012). Fortellekunstens elementer. I P. T. Andersen, G. Mose, & T. Norheim (Red.), *Litterær analyse: en innføring* (s. 27-55). Oslo: Pax forlag.
- 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). Oslo: Pax forlag.
- Antti Amatus Aarne. (2019). I *Store norske leksikon*. Hentet 13.04.20 fra [https://snl.no/Antti\\_Amatius\\_Aarne](https://snl.no/Antti_Amatius_Aarne)
- Balto, A. (1997). *Samisk barneoppdragelse i endring*. Oslo: Ad Notam Gyldendal AS. Hentet 25.05.20 fra [https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb\\_digibok\\_2008040104019](https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2008040104019)
- Barnekonvensjonen. (2003). *FNs konvensjon om barnets rettigheter: Vedtatt av De Forente Nasjoner den 20. november 1989, ratifisert av Norge den 8. januar 1991: Revidert oversettelse mars 2003 med tilleggsprotokoller*. Oslo: Barne- og familiedepartementet. Hentet 25.04.20 fra [https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/kilde/bfd/bro/2004/0004/ddd/pdfv/178931-fns\\_barnekonvensjon.pdf](https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/kilde/bfd/bro/2004/0004/ddd/pdfv/178931-fns_barnekonvensjon.pdf)
- Birkeland, K. (1986). *Staloer tror at månen er et bål*. Oslo: J. W. Cappelen Forlag AS.
- Cocq, C. (2008). *Revoicing Sámi Narratives*. (Doktoravhandling). Universitetet i Umeå. Hentet 03.08.2019 fra <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:141498/FULLTEXT01.pdf>
- Danielsen, R. (1994). *Så levde de lykkelig ...: Barn, eventyr og verdier*. Oslo: Cappelen.
- Danielsen, R. (2004). *Kulturbærende fortellinger, barn og skole* (3. utg.). Oslo: Cappelen Akademiske Forlag.
- Eriksen, T., H. (2002). Kultur, kommunikasjon og makt. I T. H. Eriksen (Red.), *Flerkulturell forståelse* (2. utg.) (s. 57-72). Oslo: Universitetsforlaget.
- Eriksen, T., H. & Sajjad, T., A. (2016). *Kulturforskjeller i praksis: perspektiver på det flerkulturelle Norge* (6. utg.). Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Fougner, J. (2005). *Under fortellingstreet. Eventyr fra Pakistan til Norge*. Oslo: Universitetsforlaget.

- Friis, J. A. (1871). *Lappisk Mythologi: Eventyr og Folkesagn; Lappiske Eventyr og Folkesagn*. Christiania: Cammermeyer. Hentet 22.04.20 fra [https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb\\_digibok\\_2015111007550](https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2015111007550)
- Gaasland, R. (1999). *Fortellerens hemmeligheter: innføring i litterær analyse* (3. utg.). Oslo: Universitetsforlaget.
- Gaski, H. (1997a). Introduction: Sami Culture in a New Era, I H. Gaski (red.), *Sami Culture in a New Era* (s. 9-29). Karasjok: Davvi Girji OS.
- Gaski, H. (1997b). Voice in the Margin: A Suitable Place for a Minority Literature?. I H. Gaski (red.), *Sami Culture in a New Era* (s. 199-220). Karasjok: Davvi Girji OS.
- Gaski, H. (2000). Da tyvene ble herrer i sjamanens land. I K-A, Brändström *Bilden av det samiska: Samerna och det samiska i skönlitteratur, forskning och debatt* (s. 40-50). Umeå: Institutionen för litteraturvetenskap och nordiska språk, Umeå universitetet. Hentet 18.04.20 fra [https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb\\_digibok\\_2007033012002](https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2007033012002)
- Gaski, H. (2017). *Tiden er et skip som ikke kaster anker: Samiske ordtak i norsk oversettelse med forklaringer* (2. utg.) Karasjok: ČalliidLágádus.
- Greimas, A. J. (1974). *Strukturel Semantik* (G. Hartvigson, Overs.). Odense: Borgens Forlag. (Utgitt 1966 med tittel: *Sémantique structurale*).
- Guttorm, G. (2011). Årbediehtu (Sami traditional knowledge) – as a concept and in practice. I J. Porsanger og G. Guttorm (Red.) *Working with Traditional Knowledge: Communities, Institutions, Information Systems, Law and Ethics: Writings from the Arbediehtu Pilot Project on Documentation and Protection of Sami Traditional Knowledge* (s. 59-76). Kautokeino: Sámi allaskuvla. Hentet 18.04.20 fra [https://www.researchgate.net/publication/333132884\\_Working\\_with\\_Traditional\\_Knowledge\\_Communities\\_Institutions\\_Information\\_Systems\\_Law\\_and\\_Ethics\\_Writings\\_from\\_the\\_Arbediehtu\\_Pilot\\_Project\\_on\\_Documentation\\_and\\_Protection\\_of\\_Sami\\_Traditional\\_Knowledge](https://www.researchgate.net/publication/333132884_Working_with_Traditional_Knowledge_Communities_Institutions_Information_Systems_Law_and_Ethics_Writings_from_the_Arbediehtu_Pilot_Project_on_Documentation_and_Protection_of_Sami_Traditional_Knowledge)
- Hauan, M. (1995). ...OM Å KAPPSEILE MED DRAUGEN. I M. Hauan & A. Skjelbred (Red.) *Mellom sagn og virkelighet i nordnorsk tradisjon* (s. 49-59). Stabekk: Vett & viten. Hentet 20.04.20 fra [https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb\\_digibok\\_2010042103027](https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2010042103027)



- Horndal, S. (2015). *Sølvmånen*. Karasjok: ČalliidLágádus.
- Hornvedt, T. (2012). Utvalgte begreper i flerkulturell forståelse. I P. I. Båtnes & S. Egden (Red.), *Flerkulturell forståelse i praksis* (s. 221-254). Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Hætta, O. M. (2002). *Samene: Nordkalottens urfolk*. Kristiansand: Høyskoleforlaget AS.
- Jávo, C. (2003). *Child-rearing and child behavior problems in a Sami population. A cross-cultural study of families with preschool children*. (Doktoravhandling). Universitetet i Tromsø.
- Jávo, C. (2010). *Kulturens betydning for oppdragelse og atferdsproblemer: Transkulturell forståelse, veiledning og behandling*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Karlsen, S. S. (2019). Daggry og mørke tåker i Sápmi. Landskap, identitet og avkolonisering i nyere samisk litteratur for ungdom. I N. Simonhjell & B. Jager (Red.) *Norsk litterær årbok: 2019* (s. 218-241). Oslo: Samlaget.
- Klausen, A. M. (1992). *Kultur: mønster og kaos*. Oslo: Ad Notam Gyldendal.
- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. Hentet 22.03.20 fra <https://www.regjeringen.no/contentassets/37f2f7e1850046a0a3f676fd45851384/overordnet-del---verdier-og-prinsipper-for-grunnopplaringen.pdf>
- Lile, H. K. (2011). *FNs barnekonvensjon artikkel 29 (1) om formålet med opplæring: En rettsosjologisk studie om hva barn lærer om det samiske folk*. (Doktoravhandling, Universitetet i Oslo). Hentet 22.03.20 fra <http://folk.uio.no/hadil/Samlet-ferdig6.pdf>
- Nesheim, A. (2019). Gamme. I *Store norske leksikon*. Hentet 17.04.20 fra <https://snl.no/gamme>
- Olsen, K. (2000). Sápmi – fra Djursland til Kåfjord. I S. Mathisen *Kulturens materialisering: identitet og uttrykk* (s. 53-66). Bergen: Høyskoleforlaget. Hentet 18.04.20 fra [https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb\\_digibok\\_2008102200010](https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2008102200010)
- Pollan, B. (1993). *Samiske sjamaner: Religion og helbredelse*. Oslo: Gyldendal. Hentet 19.04.20 fra [https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb\\_digibok\\_2014061108242](https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2014061108242)
- Pollan, B. (1997). *Samiske beretninger*. Oslo: H. Aschehoug & Co.

- Pollan, B. (2002). Innledende essay. I B. Pollan (Red.) *Noaidier: Historier om samiske sjamaner* (s. XI-XXXIX). Oslo: De norske bokklubbene.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale* (2. utg., L. Scott, Overs.). Austin: University of Texas Press. (Utgitt 1928 med tittel: *Morfologija skazki*). Hentet 29.03.20 fra [https://monoskop.org/images/f/f3/Propp\\_Vladimir\\_Morphology\\_of\\_the\\_Folktale\\_2nd\\_ed.pdf](https://monoskop.org/images/f/f3/Propp_Vladimir_Morphology_of_the_Folktale_2nd_ed.pdf)
- Qvigstad, J. K. (1927-1929). *Lappiske eventyr og sagn*. Oslo: Aschehoug.
- Reindriftsloven. (2007). Lov om reindrift (LOV-2007-06-15-40). Hentet 17.04.20 fra <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2007-06-15-40>
- Schakt, J. (2009). *Kulturteori: innføring i et flerfaglig felt*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Skipham, S. S. (2020, 6. februar). Innsikt: Hvor bor det flest samer?. Hentet 17.04.20 fra <https://www.faktisk.no/artikler/0bP/innsikt-hvor-bor-det-flest-samer>
- Solbakk, J. T. (2004). *SAMENE – en håndbok*. Karasjok: Davvi Girji.
- Solberg, O. (2007). *Inn i eventyret. Norsk og europeisk forteljekunst*. Oslo: J. W. Cappelens Forlag AS.
- Stokke, R. S. (2020). Natureculture in a Stallo tale: Harmonious dwelling or troubling postequilibrium? *Barnelitterært forskningstidsskrift*, 11(01), s. 1-13. <https://doi.org/10.18261/issn.2000-7493-2020-01-03>
- Sundland, E. (1995). *Det var en gang...et menneske*. Spydeberg: Cappelen Akademiske Forlag.
- Turi, J. (2012). *An Account of the Sámi – A Translation of Muitalus sámiiid birra, based on the Sámi original* (T. DuBois, Overs.). Karasjok: ČalliidLágádus. (Utgitt 1910 med tittel: *Muitalus sámiiid birra*).
- Utdanningsdirektoratet. (2019a). *Læreplan i norsk* (NOR01-06). Hentet 22.03.20 fra <https://data.udir.no/kl06/v201906/laereplaner-1k20/NOR01-06.pdf>
- Utdanningsdirektoratet. (2019b). *Læreplan i samfunnsfag* (SAF01-04). Hentet 25.04.20 fra <https://data.udir.no/kl06/v201906/laereplaner-1k20/SAF01-04.pdf>

Valkonen, J. & Valkonen, S. (2014). Contesting the Nature Relations of Sámi Culture. *Acta Borealia*, 31:1, s. 25-40. <https://doi.org/10.1080/08003831.2014.905010>

Williams, R. (1983). *Keywords: A vocabulary of culture and society* (Rev. ed.). New York: Oxford University Press. Hentet 11.05.20 fra [https://www.academia.edu/30102258/Raymond\\_williams\\_keywords](https://www.academia.edu/30102258/Raymond_williams_keywords)