

Mastergradsavhandling

Simen Borgersen Skaug

Ut av eventyret

En praktisk tilnærming til
de norske folkeeventyrene



Høgskolen i Telemark

Fakultet for estetiske fag, folkekultur og lærerutdanning

Mastergradsavhandling i Tradisjonskunst 2015

Simen Borgersen Skaug

Ut av eventyret

En praktisk tilnærming til de norske folkeeventyrene



Høgskolen i Telemark
Fakultet for Estetiske fag, folkekultur og lærerutdanning
Institutt for Folkekultur
Neslandsvegen 402
3864 Rauland
<http://www.hit.no>

© 2015 Rettigheter etter lov om åndsverk: Simen Borgersen Skaug

Denne avhandlingen representerer 60 studiepoeng

Trykket ved Høgskolens kopiesenter i Notodden

Omslagsfoto/-illustrasjon: Ingolf Endresen

Sammendrag

Denne masteroppgaven beskriver hvordan jeg, med utgangspunkt i et studium av de norske folkeeventyrene, har designet og laget en serie gjenstander basert på gjenstandsbeskrivelser fra folkeeventyr som ble samlet inn i Norge på 1800-tallet. Oppgaven fokuserer på det praktiske arbeidet, og kan sees i to deler. Den første delen er en oppsummering av litteratur- og kildestudier, og den andre er en beskrivelse av idéutviklingen og det praktiske, utøvende arbeidet med gjenstandene. Oppgaven avsluttes med en kortere diskusjon og konklusjon.

Abstract

This master thesis describes how I, after a study of the Norwegian folktales, designed and produced a series of items based on items described in Norwegian folktales collected in Norway in the 19th century. The thesis focuses on practical work, and is divided into two main parts. The first part contains a summary of my research on Norwegian folktales, and the second part describes the practical design and production of the items. The thesis ends with a short discussion and conclusion.



Innholdsfortegnelse

Sammendrag	3
Abstract	3
Innholdsfortegnelse	5
Forord	7
1 Innledning	10
1.1 Bakgrunn, valg av tema og mål	10
2 Problemformulering	13
2.1 Avgrensning	14
2.2 Begrepsavklaring	15
3 Materiale og metode	16
3.1 Litteratur- og kildestudier	16
3.2 Praktisk, utøvende arbeid	16
3.3 Kobling	17
4 Eventyrvandring, selvmord og rikdom	18
4.1 Eventyr på vandring.....	18
4.2 De norske folkeeventyrene	21
4.3 Tilstedeværelsen av tid og sted	24
4.4 Visuelle tolkninger og betydningen av disse	26
4.5 Folkeeventyrene i nyere tid.....	30
4.6 Metallgjenstander i folkeeventyrene	33
4.7 Oppsummering	34
5 Praktisk arbeid	36
5.1 Verdensdesign	36
5.2 Idéutvikling	38
5.2.1 Tidlige skisser	38
5.2.2 Valg av gjenstander.....	43
5.3 Gjenstandene.....	44
5.3.1 Tinnøynene	44
5.3.2 Gullringen	53
5.3.3 Gullbegeret	60

5.3.4 Kjeppen.....	67
5.3.5 Flasken	78
5.3.6 Sverdet	88
6 Resultat, diskusjon og konklusjon	99
6.1 Resultat.....	99
6.2 Diskusjon.....	102
6.3 Konklusjon	105
Referanser/litteraturliste	106
Figurliste	109
Vedlegg.....	116
Vedlegg 1: Tinnøyne	116
Vedlegg 2: Gullringen.....	118
Vedlegg 3: Gullbegeret	119
Vedlegg 4: Kjeppen.....	120
Vedlegg 5: Flasken	125
Vedlegg 6: Sverdet	127

Forord

Rauland 12.05.2015

Denne oppgaven ville vært umulig å gjennomføre uten all den gode hjelpen jeg har fått underveis. Jeg ønsker derfor å rette en stor takk til mine veiledere Mats Johansson og Arne Magnus Johnsrød for konstruktive samtaler, praktiske råd og livsnødvendige, skriftlige tilbakemeldinger. Takk også til klasseforstander Tellef Kvifte for fine samlinger og et spennende masterløp.

Takk til Stine Hoff Kunstglass i Bergen for utmerket flaskeblåsing, og til Rypes Mekaniske Verksted på Vestfossen for god hjelp og finfin pris på emnet til sverdet. Takk til Centrum Fornikling i Oslo for flott omvisning på verkstedet og upåklagelig forgylling, og takk til Brendemo Gull og Sølv utenfor Notodden for nok en spennende omvisning og god støpehjelp.

Takk til Ingolf Endresen og Ingolf Endresen Photography for fantastiske bilder av gjenstandene, og takk til Raulandsakademiet for lån av Årestoga til fotograferingen.

En spesiell takk til metallavdelingen ved Kunsthøgskolen i Oslo ved Leif Stangebye-Nielsen, Ragnar Windahl og Toril Bonsaksen for lån av verksted til sverdproduksjonen og reparasjonshjelp til støpet, og til student Svern for lån av stålborste.

Takk til medstudent Emil for motiverende ord, gode treningsøkter og utallige nerdesamtaler, og takk til familie og venner for all støtte og beroligende ord underveis. Og tusen takk til Hanna Sofie, for uvurderlig rettehjelp og støtte underveis.

Før jeg begir meg ut på mer seriøs grunn vil jeg til slutt nevne og takke denne oppgavens geografiske utgangspunkt, som i skrivende stund har vært mitt hjem i snart fem år. Med utsikt til skog, fjell, laftede hus og sauer i alle himmelretninger har tradisjonsgryten Rauland vært en perfekt inspirasjonskilde og ramme rundt dette prosjektet, hvis vi ser bort i fra den evinnelige hardingfelegnikkingen og tilhørende, taktfaste trampingene som fyller skolegangene akkurat i det du setter deg ned for å skrive et viktig kapittel.

Simen Borgersen Skaug



Figur 1 ("En Aftenstund i et Proprietærkjøkken [Bilde]," 1857)

Once upon a time the famous physicist Albert Einstein was confronted by an overly concerned woman who sought advice on how to raise her small son to become a successful scientist. In particular she wanted to know what kind of books she should read to her son.

“Fairy tales,” Einstein responded without hesitation.

“Fine, but what else should I read to him after that?” the mother asked.

“More fairy tales,” Einstein stated.

“And after that?”

“Even more fairy tales,” replied the great scientist, and he waved his pipe like a wizard pronouncing a happy end to a long adventure. (Zipes, 2002, s. 1)

1 Innledning

Hensikten med denne masteroppgaven har vært å tilnærme meg de norske folkeeventyrene på en praktisk måte gjennom design og produksjon av gjenstander. Oppgaven kan sees i to deler: Den første delen, presentert i kapittel 4, er en studie av kilder og litteratur om folkeeventyr, og diskusjon vedrørende disse. Den andre delen, presentert i kapittel 5, er en omfattende, praktisk ideutvikling og produksjon av konkrete gjenstander hentet fra et utvalg folkeeventyr.

Formålet med den første delen har vært å legge et solid grunnlag for den andre delen, noe som forhåpentligvis kommer tydelig frem utover i oppgaven. Resultatet av arbeidet med de to delene oppsummeres til slutt i kapittel 6, med resultat, diskusjon og konklusjon.

Jeg har forsøkt å ha en åpen og utprøvende tilnærming, særlig i idéutviklingen og det praktiske arbeidet. Grunnen til det er ønsket om å ha så varierte arbeidsdager som mulig, men også i det faktum at jeg lenge var usikker på hvordan jeg skulle angripe det hele. Før jeg forhåpentligvis oppklarer svaret om valg av angrepstaktikk i kapittel 2 og 3, vil jeg si litt om min egen bakgrunn, mål og valget av selve temaet: *de norske folkeeventyrene*.

1.1 Bakgrunn, valg av tema og mål

Det var en gang, i barnehage- eller tidlig barneskolealder, at jeg bladde i en bildebok full av eventyrbilder. To av disse bildene gjorde et særlig sterkt inntrykk på meg. Det ene forestilte en prinsesse i fangenskap, som plukket lus fra hodet på et stort troll, og det andre forestilte det blodige, hodeløse liket av trollet på gulvet og Askeladden stående med et stort sverd i bakgrunnen. Dette andre bildet hadde jeg ikke sett siden da, før jeg tilfeldigvis kom over boka i et familieselskap for noen måneder siden.

Det pussige med dette gjensynet var at jeg umiddelbart kunne fremkalle noen av de følelsene jeg fikk første gang jeg åpnet boka. Jeg husket at bildene hadde vært skremmende, men på en spennende måte, og at de hadde føltes veldig ekte. Det var som å se et eventyr bli levende, men da innenfor de trygge rammene av en bildebok, som kan lukkes hvis det blir for skummelt.



Figur 2 ("*Saa hug han Hodet af Trolde* [Bilde]," 1900)

Boka jeg bladde i som liten var *Soria Moria Slott: Askeladdens eventyr* (Kittelsen, 1911), av den norske maleren, tegneren og bokkunstneren Theodor Kittelsen (1857-1914), og var et av mine første møter med de norske folkeeventyrenes univers. I senere tid har jeg hatt flere, sterke opplevelser i møtet med fantasiverdener og eventyr, som for eksempel første gang jeg så de originale *Star Wars*-filmene (1977-1983) eller første gang jeg leste *Hobbiten* (J.R.R. Tolkien, 1937). Sistnevnte var en døråpner til Tolkiens univers, og etter å ha sett hvordan *Ringenes Herre*-bøkene (J.R.R. Tolkien, 1954-1955) ble levendegjort på lerretet i Peter Jacksons filmatiseringer (2001-2003) har jeg ofte drømt om å kunne jobbe med noe liknende.

Barndommen og ungdommen min var i stor grad preget av science fiction, fantasy og (til lærernes frustrasjon) et stort antall morbide stiler om monstre. En annen interesse, interessen for håndverk, ledet meg til folkekunststudiet og metall-linja på Rauland. Etter å ha fullført en bachelorgrad, og søkt meg videre til masterstudiet, følte det på tide å kombinere min vedvarende interesse for eventyrlige verdener med det jeg nå kunne av håndverk.

Valget om å jobbe med norske folkeeventyr falt derfor naturlig. Jeg bestemte meg også raskt for å lage konkrete gjenstander hentet fra disse. Denne beslutningen har nok sin bakgrunn i mitt tidligere arbeid med skoleteater og kortfilmer, og interessen for filmrekvisitter og kostymer. Muligheten til å jobbe med noe liknende i en masteroppgave var rett og slett for fristende.

I tillegg til selve problemformuleringen, som jeg kommer tilbake til i neste kapittel, har jeg hatt flere mål med denne oppgaven. Ett har vært å bli en bedre utøver i det jeg har studert, nemlig håndverk. I dette tilfellet omfatter håndverket både idéutvikling, tegning, forming, design og viktigst av alt, metallarbeid.

Et annet mål har vært å forsøke å vri den kunnskapen jeg har tilegnet meg i bachelor-løpet i retning drømmejobben. Studiet av folkeeventyr er på ingen måte noen sikker karrierevei, men det er forhåpentligvis et lite skritt i retning den tidligere nevnte drømmen om å jobbe med for eksempel film.

Det siste målet får andre svare på om jeg har nådd eller ikke. Det er målet om å blåse litt liv i de norske folkeeventyrene, og forhåpentligvis formidle litt av den samme følelsen jeg fikk da jeg åpnet boka med eventyrbilder som liten. Følelsen av å se noe som i utgangspunktet aldri har eksistert, men som likevel føles ekte og levende.

2 Problemformulering

- **Jeg vil, med utgangspunkt i et studium av de norske folkeeventyrenes univers, designe og lage en serie gjenstander basert på gjenstandsbeskrivelser fra folkeeventyr som ble samlet inn i Norge på 1800-tallet.**

Underveis i arbeidet med å nå denne hovedmålsettingen har det også vært naturlig for meg å belyse og diskutere følgende:

- **Hvilke premisser som ligger til grunn for at de norske folkeeventyrene kan kalles *norske*, og hvordan jeg kan bruke disse premissene i mitt kreative arbeid.**
- **Rollen og betydningen av visuelle tolkninger av norske folkeeventyr.**
- **Rollen til metallgjenstander i norske folkeeventyr.**
- **Hvordan jeg kan bruke verdensdesign som en tilnærming i mitt arbeid med de norske folkeeventyrene.**

Det *norske* ville jeg undersøke fordi jeg var nysgjerrig på hvilke faktorer som er avgjørende for at jeg selv, og trolig andre, oppfatter de norske folkeeventyrene som nettopp *norske*, og om noen av disse faktorene kunne overføres til mine gjenstander.

Rollen og betydningen av visuelle tolkninger valgte jeg å se nærmere på fordi jeg selv skulle lage visuelle tolkninger. En undersøkelse av dette kunne forhåpentligvis gi en pekepinn på hvilke tolkninger som har slått an hos publikum før, og hvorfor.

Grunnen til at jeg valgte å se ekstra nærme på rollen til metallgjenstander i norske folkeeventyr var ganske enkelt fordi det var metallarbeid jeg valgte å fokusere på i det praktiske arbeidet. Det var derfor metallgjenstander jeg i hovedsak lette etter da jeg skulle bestemme meg for hva jeg skulle lage. Poenget med å bruke *verdensdesign* kommer jeg tilbake til i kapittel 5.1.

Den overnevnte problemformuleringen former utgangspunktet for en prosess som er nært beslektet med prosessen i produksjonen av blant annet filmrekvisitter. Den skiller seg likevel ut ved at disse gjenstandene lages for å stilles ut, sees på nært hold og kanskje røres ved, i motsetning til filmrekvisitter som i hovedsak dukker opp på en skjerm.

Et plastsverd kan se troverdig nok ut på tv, men troverdigheten forsvinner raskt hvis du løfter på det i virkeligheten. Det har derfor vært viktig for meg at både materialene, produksjonen og den endelige opplevelsen av å se gjenstandene på nært hold samsvarer med mitt, og forhåpentligvis andres, bilde av hvordan gjenstandene kunne ha sett ut dersom handlingen i folkeeventyrene faktisk hadde funnet sted.

2.1 Avgrensning

I studiet av kilder og litteratur har hovedfokuset hele tiden ligget på den norske tradisjonen. Det har likevel vært nødvendig å se litt utenfor landegrensene for å bedre forstå likheter og forskjeller mellom de norske og utenlandske folkeeventyrene. Dette har blant annet innebefattet å ta en titt på historien om folkeeventyrenes vandringer.

I undersøkelsene av visuelle tolkninger har jeg fokusert på norske tolkninger av norske folkeeventyr, men også sett mot utenlandske tolkninger etter inspirasjon til skissearbeidet og idéutviklingen.

Den viktigste avgrensningen jeg har gjort er den som omhandler selve gjenstandene. Jeg har kun valgt gjenstander fra folkeeventyr som ble samlet inn og nedskrevet i Norge på 1800-tallet. Grunnen til denne avgrensningen var at jeg ønsket å ta utgangspunkt i den eldre norske tradisjonen. Ettersom de eldre norske fortellerne for lengst har takket for seg, var de tidligste nedtegnelsene av norske folkeeventyr, som tok til på 1800-tallet, det nærmeste jeg kunne komme en slik tradisjon. De eldre versjonene av folkeeventyrene er dessuten hakket mer morbide enn de mer moderne, hvilket fenget meg.

Antallet gjenstander valgte jeg å begrense til ca. 5, med forbehold om at jeg kunne legge til eller fjerne én eller to underveis når arbeidsprosessen og mengden ble klarere. Det var aldri noe mål at gjenstandene skulle fremstå som en tydelig, beslektet serie på noen annen måte enn at de springer ut av samme univers. Jeg ville heller ikke kopiere faktiske, historiske gjenstander, da dette ville fjernet mye av, eller hele, designaspektet ved oppgaven. Jeg valgte i stedet å bruke norske, historiske gjenstander og/eller elementer som inspirasjon.

En annen viktig avgrensning var at jeg kun ville lage gjenstander som hadde en avgjørende rolle for utfallet av sine respektive eventyr. Håpet med denne avgrensningen var at den skulle bidra til at gjenstandene ble mer minneverdige, interessante og gjenkjennelige for et eventuelt publikum, forutsatt at publikumet har kjennskap til eventyret.

Når det gjelder valg av materialer har jeg som tidligere nevnt fokusert på metallgjenstander fra folkeeventyrene, og metall har derfor vært det gjennomgående hovedmaterialet. Jeg ønsket likevel å flette inn og benytte meg av andre materialer i tillegg. Dette gjorde jeg dels for å skape materialkontraster til det ofte så kalde og harde metallet, dels for å utvide håndverkshorisonten min noe, og dels for at arbeidsdagene skulle bli så varierte som mulig.

Teknikkene for produksjonen av gjenstandene har jeg forsøkt å holde så tradisjonelle og håndverksbaserte som mulig, så langt det har latt seg gjøre. Et unntak var

produksjonen av sverdet, der jeg benyttet meg av både sveising og plasmaskjæring, noe jeg kommer tilbake til i kapittel 5.3.6.

2.2 Begrepsavklaring

Folkeeventyr: Med *folkeeventyr* mener jeg som Ørnulf Hodne:

Et ekte folkeeventyr er en internasjonal prosafortelling av ukjent opprinnelse. Den har et overnaturlig og fantastisk innhold som har blitt muntlig – og skriftlig – overlevert i en rekke varianter innenfor en folkelig fortellertradisjon som omfattet både barn og voksne. (Hodne, 1998, s. 9)

Norsk folkeeventyr: Med *norsk folkeeventyr* mener jeg et folkeeventyr som har etablert en dokumentert tradisjon i Norge i form av én eller flere, lokale sær-former.

Visuelle tolkninger av folkeeventyr: Med *visuelle tolkninger av folkeeventyr* mener jeg ikke-litterære, kunstneriske og fysiske/synlige tolkninger av folkeeventyr som for eksempel en tegning, maleri, skulptur, film, teater, e.l.

Verdensdesign: Med *verdensdesign* mener jeg en designfilosofi som innebærer designet av en fiktiv eller delvis fiktiv verden. Dette kan innebære design av alt fra geografi, dyreliv og bygninger til personer, klær og gjenstander. Jeg vil utdype dette begrepet nærmere i kapittel 5.1.

3 Materiale og metode

Min metodetilnærming har vært todelt og eklektisk. Den første delen, *litteratur- og kildestudier*, la grunnlaget for fremgangen i den andre delen, *praktisk, utøvende arbeid*. Jeg viet sistnevnte størst plass, da jeg ønsket at dette skulle være en så praktisk masterperiode som mulig.

3.1 Litteratur- og kildestudier

Litteratur- og kildestudiene har bestått av en historisk studie av norske og til dels utenlandske folkeeventyr, og teori vedrørende disse. Jeg har lest et større antall norske folkeeventyr fra ulike samlinger, og studert alle de visuelle tolkningene av disse jeg har kommet over. Poenget med studiet av visuelle tolkninger har ikke vært å skulle kopiere dem, men snarere hente inspirasjon og danne meg et bilde av hva som har blitt gjort før. I dette studiet har jeg blant annet besøkt to kunstutstillinger, sett flere filmatiseringer og studert et stort antall illustrerte bøker.

Litteratur- og kildestudiene har kort fortalt vært et dypdykk i folkeeventyrenes univers. Hensikten med dette har vært å bedre forstå mangfoldet av folkeeventyr, de norske folkeeventyrenes rolle i dette mangfoldet, og ikke minst å belyse og diskutere noen av punktene fra problemformuleringen:

- **Hvilke premisser som ligger til grunn for at de norske folkeeventyrene kan kalles *norske* (...).**
- **Rollen og betydningen av visuelle tolkninger av norske folkeeventyr.**
- **Rollen til metallgjenstander i norske folkeeventyr.**

Resultatet av dypdykket og undersøkelsen av punktene over la grunnlaget for hvordan jeg tilnærmet meg de norske folkeeventyrene gjennom gjenstander i det praktiske, utøvende arbeidet.

3.2 Praktisk, utøvende arbeid

Det praktiske, utøvende arbeidet har vært en flerdelt og omfattende ideutviklingsprosess. Mens jeg ennå jobbet mye med litteratur- og kildestudiene, besto denne metoden av enkle skisser og tegninger med idéer til gjenstander, karakterer og landskap fra folkeeventyrene. Disse tidlige skissene fungerte i hovedsak som en øvelse og utprøving, og var viktige for å luke ut estetiske tilnærminger som *ikke* samsvarte med mitt bilde av de norske

folkeeventyrene.

Etter valget av gjenstander gikk idéutviklingen over i en ny, mer innsnevrende fase, og jeg bestemte meg for å bruke *verdensdesign*. Hva dette verdensdesignet innebærer kommer jeg nærmere tilbake til i kapittel 5.1, men kort fortalt gikk det ut på at jeg designet hver gjenstand ut fra en tenkt verden og et tenkt hendelsesforløp. På den måten fikk gjenstandene en slags historie som forklarer hvorfor de ser ut slik de gjør, uten at historien nødvendigvis er åpenbar ved første øyekast. Håpet var likevel at verdensdesignet skulle tilføre gjenstandene mer dybde og troverdighet.

Idéutviklingen resulterte i et mer eller mindre konkret design for hver gjenstand. Det praktiske arbeidet gikk over i materialutprøvinger, arbeidstegninger og enkle, tredimensjonale modeller i papir og voks. Dette resulterte igjen i nye, mindre designendringer, ettersom begrensninger og konstruksjonsutfordringer i det som skulle bli de endelige produktene ble tydeligere.

I selve produksjonen av gjenstandene formet jeg bevisst mye på øyemål og intuisjon, heller enn å jobbe slavisk etter en *helt* perfekt arbeidstegning. Erfaringsmessig opplever jeg denne typen fremgang som mer befriende, og resultatet blir som oftest at produktet jeg jobber med bærer et tydelig preg av håndverk, noe jeg liker.

Denne fremgangsmåten resulterer riktignok også i en del småfeil, tekniske skavanker og uforutsette endringer underveis, men til gjengjeld gir den i mine øyne gjenstandene mer personlighet, dybde og inntrykk av en levende historie. Jeg ønsket på ingen måte å lage gjenstander som så masseproduserte, fabrikkerte og plettfrøe ut.

3.3 Kobling

Den viktigste koblingen mellom litteratur- og kildestudiene og det praktiske, utøvende arbeidet har vært å bruke det jeg lærte av arbeidet med den første delen som et verktøy i hvordan jeg kunne gå frem i den andre. Jeg lette med andre ord etter elementer fra skriftlige kilder og visuelle tolkninger som jeg kunne lære av og muligens benytte i det praktiske arbeidet.

Koblingen gikk også den andre veien, på den måten at det praktiske, utøvende arbeidet belyste nye sider ved litteratur- og kildestudiene, noe jeg kommer tilbake til i kapittel 6.2.

4 Eventyrvandring, selvmord og rikdom

I dette kapittelet vil jeg belyse og diskutere noen av punktene fra problemformuleringen min, som hvilke premisser som ligger til grunn for at de norske folkeeventyrene kan kalles *norske*, rollen og betydningen av visuelle tolkninger og tilstedeværelsen av metallgjenstander. Poenget med å diskutere det *norske* er spesielt viktig for bedre å forstå hvordan jeg kan lage gjenstander som samsvarer med det universet som beskrives i de norske folkeeventyrene.

Tross denne oppgavens fokus på det *norske*, har jeg valgt å starte dette kapittelet med å fortelle litt om folkeeventyrenes tidlige vandringer utenfor våre landegrenser. Grunnen til at jeg vil belyse dette er at det forhåpentligvis kan si noe om hvordan og hvorfor folkeeventyrene forandrer seg, og hvorfor mange av dem, etter lange vandringer, etablerte en tradisjon i nettopp Norge.

4.1 Eventyr på vandring

Historical, sociological and anthropological studies have shown that the folk tale originated as far back as the Megalithic period and that both nonliterate and literate people have been the carriers and transformers of the tales. (Zipes, 2002, s. 7)

Ingen kan si med sikkerhet når, hvor eller hvordan de ulike folkeeventyrene oppstod, men som den amerikanske professoren Jack Zipes (f. 1937) påpeker i boka *Breaking the Magic Spell*, vet vi at noen så dagens lys allerede i megalittisk tid (ca. 9000-1200 f.Kr.).¹ De har siden den gang vandret over landegrenser og kontinenter, og blitt overført muntlig og skriftlig fra en generasjon til den neste:

Eventyret spring ut av ein munnleg forteljetradisjon, men må likevel karakteriserast som både munnleg og skriftleg. Skrivande diktarar har stadig teke det i bruk, og så har dei skrivne eventyrtekstane igjen verka tilbake på den munnlege tradisjonen. Nokon reint munnleg tradisjon utan påverknad frå skrift er det derfor mest uråd å tenkje seg – om vi ser bort frå heilt isolerte og bortgøymde småsamfunn. (Solberg, 2007, s. 14)

¹ Denne tidsangivelsen er noe generell med tanke på tidsrom, men ettersom et av de tidligste skriftlige funnene av et folkeeventyr stammer fra ca. 1185 f.Kr., er det naturlig å anta at den muntlige tradisjonen er betydelig eldre. Sånn sett kan dette tidsrommet sees på som en periode der den muntlige fortellertradisjonen i større eller mindre grad sannsynligvis vokste frem, selv om den i realiteten godt kan være enda eldre.

For å vise hvor langt disse muntlige og skriftlige vandringene kunne ta veien før de endte opp i for eksempel Norge, vil jeg trekke frem et av de tidligste eksemplene på et nedskrevet folkeeventyr vi kjenner til, nemlig *Anpu and Bata*, eller *Tale of Two Brothers*. Dette eventyret ble skrevet ned på papyrus i det gamle Egypt rundt år 1185 f.Kr. (Museum, 2015). Eventyret tar for seg to brødre som blir splittet av den ene brorens kone, og inneholder flere kjente kjennetegn fra folkeeventyrsjangeren.



Figur 3 Utdrag fra originalteksten til *Tale of Two Brothers*. ("Papyrus [Bilde]," 2015)

Noe av det mest oppsiktsvekkende med dette eventyret er at elementer fra det, etter ca. 3000 år på vandring, tilsynelatende kan spores tilbake til et av de mest kjente folkeeventyrene i dag. I en bok fra 1895 med en engelsk oversettelse av *Anpu and Bata* kommenterer redaktøren følgende:

The carrying of the lock of hair to Pharaoh, and his proclaiming of a search for the owner, is plainly an early form of the story of the little slipper, whose owner is sought by the king. (Petrie, 1895, s. 79)

Sandalen (*slipper*), eller tøffelen det her er snakk om, er en tøffel som beskrives i eventyret *Rhodopis* som ble nedskrevet av den greske historikeren Strabon rundt år 100 f. Kr. (Wikipedia, 2015c). *Rhodopis* er intet mindre enn den tidligst kjente versjonen av *Askepott*, et eventyr der en sko spiller en avgjørende rolle. I dag kjenner nok de fleste dette folkeeventyret bedre fra Walt Disneys tegnefilmversjon (1950) eller spillefilmen *Tre nøtter til Askepott* (1973), men *Askepott* finnes også i en mer tradisjonell norsk versjon i form av *Kari Trestakk*, et folkeeventyr som har mer enn 70 kjente tradisjonsoppskrifter i Norge (Solberg, 2007, s. 91).

Det er også av interesse å påpeke at selve navnet *Askepott*, etter å ha dukket opp som *Cinderella* (engelsk), *Cendrillon* (fransk), *Aschenputtel* (tysk), *Kolbíttr* (norrønt), *Oskefisen* og *Askepot* (eldre norske folkeeventyr) til slutt endte opp som *Askeladden*, etter en enkel redigering av Asbjørnsen og Moe (Solberg, 2007, s. 86-87).

Askepotts vandring og forandring er på ingen måte unik, men snarere et typisk kjennetegn for folkeeventyrene. Til forskjell fra for eksempel sagn, som ofte er bundet til spesifikke geografiske steder, personer eller gjenstander, har folkeeventyrene den egenskapen at de tilpasser seg det miljøet de fortelles i – på samme måte som en kameleon skifter farge. Denne tilpasningen styres i stor grad av fortellerne, og er på mange måter en forutsetning for at folkeeventyrene skal overleve:

For at fortellinger eller skikker skal leve videre som tradisjon, må de ha aktualitet. De må tale *til* samtiden, ikke være røster *fra* fortiden. (Eriksen & Selberg, 2006, s. 234)

Fortellere, både før og nå, sørger for den aktualiteten som Eriksen og Selberg viser til. De gjør folkeeventyrene til sine egne, setter sitt preg på dem ut fra hvilken tid, kultur og hvilket miljø de lever i, hvilke normer og regler som gjelder på det gitte tidspunkt og ikke minst hva de selv synes er viktigst å fortelle videre av det de hører – selve essensen om du vil.

Folkeeventyrene tilpasses med andre ord etter tiden og stedet de vandrer til, og har trolig gjort det mye lenger enn vi kan påvise med skriftlige kilder. Som Solberg skriver:

...til dømes er det viktig å vere klar over at folkeeventyr, i motsetning til litterære eventyr, alltid finst i variantar, og at *urforma* eller *primærteksten* ikkje lenger eksisterer (om noko slikt ein gong har funnest). (Solberg, 2007, s. 29)

Tross det faktum at for eksempel *Askepott* har mye av sitt opphav utenfor Europa, oppfattet de tyske eventyrsamlerne Jacob og Wilhelm Grimm på 1800-tallet dette folkeeventyret som *tysk*, på samme måte som den norske versjonen *Kari Trestakk* oppfattes

som *norsk*. Hvilke premisser ligger til grunn for denne delte nasjonale tilhørigheten? Det vil jeg prøve å belyse på de kommende sidene.

4.2 De norske folkeeventyrene

Det store omfanget og mangfoldet av norske folkeeventyr ble først tydelig da innsamlingene og utgivelsene tok til på 1800-tallet. Før den tid var islendingen Snorre Sturlasons (1178/79 - 1241) samling av norske kongesagaer i *Heimskringla* fra 1220-tallet (Wikipedia, 2015a) sannsynligvis det nærmeste Norge hadde kommet en samling folkeminner, men i 1833 så Andreas Foyes (1802-1869) *Norske Sagn* dagens lys, en utgivelse som blir regnet som Norges første folkeminnesamling (Leksikon, 2013).

Norske Sagn ble tidlig kritisert av blant andre historikeren Peter A. Munch (1810-1863) for mangel på stil og vitenskapelighet (Braadland, Ukjent). Utgivelsen var likevel viktig fordi den bidro til å bane vei for liknende norske folkeminneutgivelser, som mildt sagt kom på løpende bånd i årene som fulgte.

I 1840 ga overnevnte Munch selv ut boken *Norges gamle Gude- og Heltesagn i kortfattet Fremstilling* og i 1841 kom første utgave av Peter C. Asbjørnsen (1812-1885) og Jørgen Moes (1813-1882) *Norske Folkeeventyr*. I 1845 ga Asbjørnsen alene ut *Norske Huldre-Eventyr og Folkesagn* med eventyr og sagn som ikke hørte hjemme i de andre eventyrsamlingene, og i 1852 kom en revidert utgave av *Norske Folkeeventyr* der navnet *Askeladden* for første gang dukket opp.

Noen år senere, i 1878, kom Kristofer Jansons (1841-1917) *Folke-Eventyr, oppskrivne i Sandeherad; fortalde paa Landsmaal*, og i 1887 Just K. Quigstad (1853-1957), Georg Sandberg (1842-1891) og Moltke Moes (1859-1913) *Lappiske eventyr og folkesagn*.

For at oppramsingen av norske samlere og utgivelser ikke skal bli uutholdelig lang, vil jeg til slutt nevne at innsamlingene ikke på noen måte bremses opp i årene som fulgte, men heller eskalerte. Dette takket være innsamlere som Johannes Skar (1837-1914), Rikard Berge (1881-1969), Torleiv Hannaas (1874-1929), Knut Liestøl (1881-1952), Reidar Thoralf Christiansen (1886-1971) og Knut Loupedalen (1844-1923).

Poenget med oppramsingene over er å påpeke hvor omfattende innsamlingene i Norge faktisk var. For folkloristene må møtet med den store mengden av norske folkeeventyr og fortellere ha vært litt som å slippe et barn løs i en sjokoladefabrikk. Et eksempel på dette var i Telemark, der Moltke Moe og Rikard Berge var særlig aktive.

Folkeminneforsker Ørnulf Hodne (f. 1935) skriver at «Ikke mindre enn 360 navngitte fortellere er kjent bare fra dette fylket» (Hodne, 1998, s. 27).

De norske folkloristene og innsamlerne hadde oppdaget en nasjonalskatt. Men hvor *nasjonale* eller *norske* var egentlig de norske folkeeventyrene? Moltke Moe, skrev følgende om eventyret *Han far sjøl i stua*:

Fyrste gongen eg høyrde dette æventyret ute paa landsbygdi, so tenkte eg: «Dette er daa norsk, - egte norsk; likso norsk som det malmrike bygdemaalet her uppe. Det er utenkjande, at dette kan have runne upp andre stader en her heime.» - Og den gamle ottiaars kona som fortalde meg æventyret, mumrande med munnen og ruggande med hovudet, men likevel so klaart og so levande, som ho nett no var med sjølv i det ho fortalde – den armudslege stova hennar, der det ikkje var so mykje som eit bord til aa skriva paa, berre ein einaste krakk, som eg sat paa og skreiv paa knei (sjølv sat ho paa peishella), – den bratte lii med bakande solsteik nedanfor, – sumardagen dirrande yver dalen, og dei blaanande fjelli lengst ute i himmelsynet... alt samla seg, alt styrkte meg i den trui: *er noko norsk, so er det dette.*

Og so ei tid seinare finn eg det att i ei buddistisk bok fraa India, ei bok som me kjenner grunnlaget til fraa paa lag 1500 aar attende i tidi – det same æventyret, berre her like so indisk som vaart er norsk. (Moe, 1895, s. 8-9)

Han far sjøl i stua var med andre ord ikke fullt så norsk som man skulle tro, men hadde tilsynelatende vandret til Norge, endret seg og etablert en tradisjon her, for å så senere bli innsamlet og definert som *norsk*. Kan denne definisjonen stemme, og i hvilken grad i så fall?

Den svenske professoren i folkloristikk, Carl Wilhelm von Sydow (1878-1952), fant et mulig svar. Ifølge Sydow vil *Han far sjøl i stua* kunne defineres som en *oikotyp*. Med dette begrepet, som han selv stod for, mener han at folkeeventyret, eller kulturelementet, finnes i Norge fordi det harmonerte med den gjeldende kulturen:

De kulturelementer som fikk opptak i en ny kultur opplevde dette fordi omgivelsene var gunstige. Det nye kulturelementet ville således inngå i et samspill med allerede eksisterende tradisjon og utvikle særformer (oikotyper). (Wikipedia, 2014a)

Den utenlandske formen av *Han far sjøl i stua* slo med andre ord rot i Norge fordi forholdene lå til rette for at den kunne tilpasses og endres i tråd med den norske kulturen. Disse endringene, som ikke nødvendigvis var mange eller dramatiske, var like fullt *norske*. Norge hadde skapt en *oikotyp* av folkeeventyret. En *norsk*, eller kanskje mer presist,

fornorsket versjon, som til en viss grad speilet det norske folket, samfunnet og folketroen.

Ørnulf Hodne siterer Moltke Moes relaterte syn på dette møtet mellom kulturer:

«Som det betydningsfuldeste resultat av Bugges oppdagelse, et alment, springer den lærdom frem, at ethvert folks kultur, - la det være noksaa avsidesliggende, noksaa særpreget -, er et produkt av vekselvirkning med andre kulturer og kulturperioder.» (Hodne, 1998, s. 137-138)

De folkeeventyrene vi ser på som *norske* har med andre ord i mange tilfeller blitt påvirket i større eller mindre grad av andre kulturer. Det er ikke dermed sagt at det ikke finnes folkeeventyr som har sitt utspring i Norge, men Hodnes definisjon av folkeeventyr, som jeg selv har brukt som utgangspunkt i min definisjon av begrepet i denne oppgaven (se kap. 2.2) lyder tross alt som følger:

Et ekte folkeeventyr er en internasjonal prosafortelling av ukjent opprinnelse.
(Hodne, 1998, s. 9)

Å bevise at *opprinnelsen* til et folkeeventyr helt sikkert er *norsk* vil derfor, etter Hodnes definisjon, være det samme som å bevise at folkeeventyret helt sikkert ikke er et folkeeventyr.

Det finnes likevel unntak i grenseland, skal vi tro den finske folkloristen Kaarle Krohn (1863-1933), som mente at eventyret *Bjørnen og reven* «(...) hadde sin opprinnelse i Nord-Europa for ca ett tusen år siden» (Rogan, Eriksen, & Alver, 2013, s. 330). Krohns sporing er muligens presis nok til at eventyret kan sies å springe ut av en nordisk tradisjon, men den er også så upresis at mer konkrete opphav som land, fylke eller person forblir ukjent.

En konklusjon her kan være at det ikke nødvendigvis finnes rene, norske folkeeventyr, men at folkeeventyr som i større eller mindre grad har blitt formet *etter* den norske kulturen likevel kan kalles *norske*. For å vise hva denne formingen kan innebære, vil jeg nå diskutere tilstedeværelsen av to elementer som ifølge *Store norske leksikon* sjelden eksisterer i folkeeventyrene, nemlig *tid* og *sted*.

4.3 Tilstedeværelsen av tid og sted

Folkeeventyr er fri diktning, og gir seg ikke ut for å være sanne. Bare sjelden er de knyttet til en viss tid eller et visst sted; personer og steder blir skjematisk og gjort anonyme (f.eks. «Det var en gang en konge som levde i et land langt, langt borte.»). (Alver, 2013)

Folkloristen Brynjulf Alvers (1924-2009) definisjon fra *Store Norske Leksikon* er både riktig og feil. Personer blir ofte anonymisert, og årstall og konkrete geografiske steder blir sjelden nevnt. Folkeeventyrene må likevel sies å ofte være knyttet til både tider og steder, noe det korte eksempelet i parentes over paradoksalt nok delvis bekrefter. Ordet *konge* utelukker nemlig mange tider og steder.

Det samme kan sies om ordene *kongsgård*, *seter*, *bjørn* og *prest*, som på ingen måte er uvanlige i norske folkeeventyr. I et folkeeventyr der disse ordene nevnes vil handlingens tid og sted sannsynligvis peke mot det bjørnerike Norge rundt år 900-1200, med sine mange prester, setere og kongsgårder.

Eksempelet over er ikke basert på et faktisk eventyr, men er et tenkt, sannsynlig scenario. For å belyse sannsynligheten av dette vil jeg trekke frem noen eksempler på elementer i folkeeventyrene som gir en pekepinn om tid og sted, selv om hovedinnholdet er mer eller mindre universelt og anonymisert. Som Ørnulf Hodne sier:

I noen eventyr ser vi også glimt av historiske begivenheter: pest, krig og opprør, reiser til fremmede land, Jesus og disiplene på vandring. Selv de mest fantastiske tildragelser utfolder seg i en kultur med gjenkjennelige historiske trekk: næringsliv, matskikker, offentlig styre og stell og sosiale konflikter og adferdsformer. (Hodne, 1998, s. 9-10)

I det første eksempelet vil jeg trekke frem det tidligere nevnte oversettelsen av eventyret *Anpu and Bata*. I dette eventyret er det ikke snakk om en *konge*, men en *farao*, og med utgangspunkt i dette ene, enkle ordet kan eventyret sies å trolig skulle foregå i Egypt.

Oversetteren diskuterer også flere elementer fra eventyret som tydelig peker mot den egyptiske kulturen. Blant disse er en enkel håndbevegelse (Petrie, 1895, s. 75), en beskrivelse av kvegdrift (Petrie, 1895, s. 70), og en blå krone (Petrie, 1895, s. 83). Elementene er ikke nødvendigvis avgjørende for utfallet av eventyret, men fungerer tvert imot som en slags ramme. Tilstedeværelsen og særegenheten til denne rammen er likevel nok til at eventyrets handling kan sies å skulle foregå i oldtidens Egypt og/eller de nærliggende områdene.

I det neste eksempelet vil jeg forflytte meg tilbake til de norske folkeeventyrene og prestens ofte turbulente rolle i disse. Det er ingen hemmelighet at karakterer som presten, futen (politi/skatteinnkrever) og amtsmannen (fylkesmann) ofte får gjennomgå. «I eldre tid

retta slik spott seg gjerne mot munkar og andre klostergeistlege, men i det norske bondesamfunnet på 1800-talet var det presten som måtte ta støyten» (Solberg, 2007, s. 141-142).

At den ofte negative holdningen til prester i folkeeventyrene har en klar rot i virkelighetens Norge, og ikke nødvendigvis begrenser seg til 1800-tallet, kommer tydelig til uttrykk i Peder Claussøn Friis (1545-1614) beskrivelse av 1600-tallets Telemark. Her er et utdrag av denne beskrivelsen, hentet fra boken *Gamle hus i Rauland* av den ellers så barnevennlige forfatteren Thorbjørn Egner (1912-1990):

Det meste Manddrap, som gemenligt udi Noriges Rige skeer, tildrager sig udi Tellemarken (...). Jeg haver kiendt en som deer var født, hvis Fader havde ihjelslaget 3 Prester, og når denne var drukken, bad han Gud at han ikke maatte dø, førenn han oc haffde slaget saa mange Prester ihjel. (Egner, 1970, s. 7-8)

To andre viktige elementer i de norske folkeeventyrene er *naturen/miljøskildringene* og *karakterene*. De peker ikke nødvendigvis mot noen bestemt tid, men fremhever det typisk norske i form av for eksempel skog, fjell og komiske, folkelige navn:

Likevel er det ikkje eldgamle truer og førestillingar som mest avgjer i kva grad vi har å gjere med ein gammal norsk tradisjon. Det endelige provet ligg i eventyra sjølve, blant anna miljøskildringane (...). Ikkje mindre typisk norske er eventyrfigurane; dei må vi oppfatte som konkretiseringar av det særnorske i folket – slike som Askeladden, Gudbrand i Lia, Kari Trestakk. (Solberg, 2007, s. 135-136)

Torunn Selberg påpeker også noe av dette i sin artikkel om folkedikting i boken *Etnologi og Folkloristikk*, og skriver at «(...) likevel reflekterer våre eventyr norsk natur og norsk levevis» (Rogan et al., 2013, s. 327).

Det er med andre ord flere elementer i de norske folkeeventyrene som ofte reflekterer både tid og sted. Faktorer som språk, karakterenes oppførsel og navn, samfunnssjikt, mat, dyr, overnaturlige vesener og overtro, vektleggingen av bondekulturen og den sterke tilstedeværelsen av natur og skog er alle med på å fornorske folkeeventyrene, og peker i grove trekk ofte mot Norge i perioden fra ca. 1000-1850.

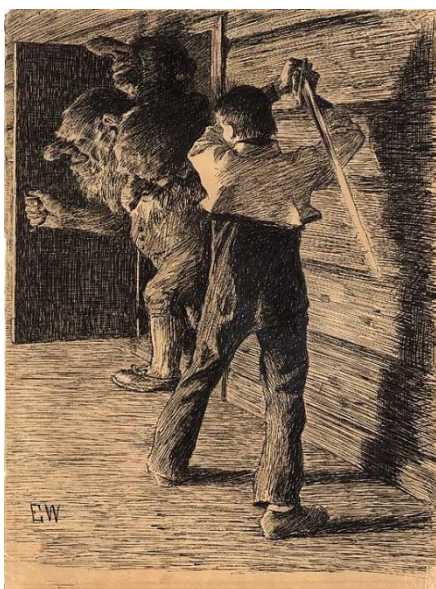
Selv om hovedinnholdet og moralen i de norske folkeeventyrene gjerne er tverrkulturell, og i mange tilfeller helt sikkert springer ut av de tidligere nevnte vandringene og møtene med andre samfunn og kulturer, er *innpakkingen* norsk. Denne innpakkingen, som til å begynne med var et resultat av fortellernes og innsamlernes flittige og, for folkeeventyrenes del, ofte livsnødvendige redigering, fikk etter hvert visuell drahjelp av en viktig kommunikasjonskanal:

Eldre fortellinger aktualiseres stadig, fortellerstoff kjent fra mange områder blir lokalisert, tema kan få en ny vri, nye grupper erstatter andre, nye kommunikasjonskanaler tas i bruk. (Rogan et al., 2013, s. 317)

Den nye kommunikasjonskanalen jeg vil ta for meg i neste kapittel tok til mot slutten av 1800-tallet, og forsterket ytterligere den nasjonalromantiske fornorskingen av de norske folkeeventyrene. Den underbygde også følelsen av tid og sted betydelig, og markerte på mange måter starten på en ny fase i folkeeventyrenes lange vandring, der blant annet denne oppgaven må sies å høre hjemme. Kommunikasjonskanalen jeg snakker om er *de visuelle tolkningene*.

4.4 Visuelle tolkninger og betydningen av disse

Hvis du ber en nordmann lukke øynene og tenke på *Askeladden* eller *Soria Moria*, er det nærliggende å tro at bildet som dukker opp i hodet til vedkommende er meget nært bildene under av Erik Werenskiold (1855-1938) og Theodor Kittelsen (1857-1914). Deres tegninger og malerier har blitt selve manifestasjonen på manges, min inkludert, oppfatning av de norske folkeeventyrene.



Figur 5 Werenskiolds Askeladden ("Huttetu! her lukter så kristen manns blod," sa trollet [Bilde]," 1884)



Figur 4 Kittelsens Soria Moria ("Langt langt borte saa han noget lyse og glitre" [Bilde]," 1900)

Tross Werenskiolds, Kittelsens, og andre eventyrillustratører som Otto Sindings (1842-1909), Hans Gudes (1825-1903) og dansk-norske Louis Moes (1857-1945) mange og viktige bidrag til den norske eventyrkunsten, vil jeg nå fokusere på en noe mindre kjent kunstner. Da Werenskiold og Kittelsen var henholdsvis 8 og 6 år gamle, var kunstneren jeg nå skal ta for meg allerede godt i gang med å dokumentere og tegne den norske bondekulturen. Kunstneren og pioneren jeg snakker om er August Schneider.

August Schneider ble født i Flekkefjord i 1842, og begikk selvmord i Antwerpen, Belgia, i 1873, kun 31 år gammel. Selvmordet var urovekkende brutalt, slik det kommer frem i Erik Henning Edwardsens (f. 1955) store 3-bindsværk om Schneider:

Den avdøde hadde stukket seg med kraftig hånd, ikke mindre enn 12 ganger, på ulike deler av kroppen, hvorav 3 i halsen og 9 i brystet. På bordet fant man 2 flasker med opium og en sprøyte med påskriften «til innvortes bruk». Ved siden av ham lå et brev, som fortalte at han frivillig tok sitt eget liv, uten grunn og uten at noen andre hjalp til. (Edwardsen, 2005, s. 198)

Selv om Schneider døde tidlig rakk han å etterlate seg en betydningsfull arv. Schneider dro nemlig på oppdrag som Asbjørnsens eventyrtegner til Setesdal i 1870, med det mål «å skape et adekvat uttrykk for norske eventyrtegninger» (Edwardsen, 2005, s. 7).

I Setesdal møtte Schneider bondekona Thore Aslaksdotter fra Bygland, som fortalte Schneider en ukjent variant av eventyret *Østenfor sol og vestenfor måne*, som hun kalte *Saaga om Kvitebjørn Kong Valemon* (Edwardsen, 2005, s. 128). Schneiders grove nedtegnelse av eventyret ble videresendt til Asbjørnsen, som igjen sørget for at denne varianten av eventyret kanskje er den vi kjenner best i Norge i dag. Schneiders møte med kvitebjørnen resulterte også i noe enda viktigere:

«Kvitebjørn kong Valemon» fikk ringvirkninger langt utover det å være en av våre ypperste fortalte eventyrskatter. Det var nemlig i forsøket på å finne en adekvat utforming for eventyrslottet som ble hjemsoekt av isbjørnen at Schneider gjorde sin avgjørende oppdagelse. I lojalitet til fortellersken syntes han ikke det lot seg gjøre å presse fremmede byggeskikker og forestillinger om kontinentalt kongedømme inn i Thore Aslaksdotters tankeverden. Og nettopp i interessen for setesdalsk byggeskikk fant han et adekvat, fysisk miljø for sine eventyrillustrasjoner. (Edwardsen, 2005, s. 137)

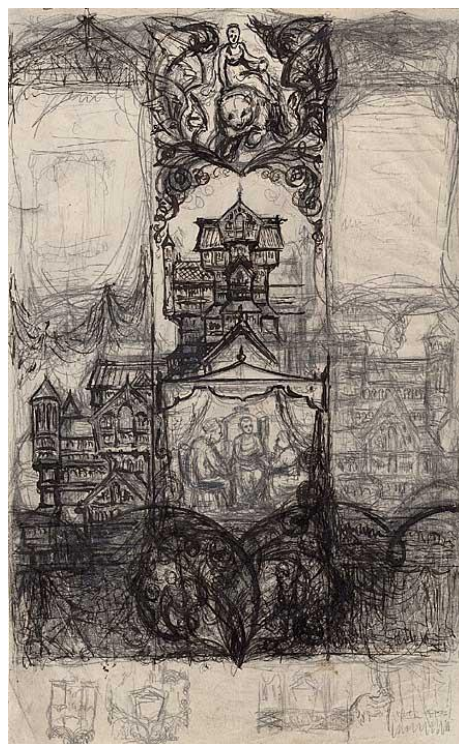
Schneider satte kort fortalt standarden for den eventyrkunsten vi kjenner så godt i dag. «Det var nemlig gjennom Schneider at eventyrene ble hjemlet i samtidens fortellermiljø med storbønder og deres døtre, gårdsgutter og lykkesmeder» (Edwardsen, 2005, s. 7)

Schneiders mange skisser til *Kvitebjørn Kong Valemon* viser at han «(...) ble

inspirert til å fremstille eventyrslottet som en utvidet trekonstruksjon – bygget på elementer av folkelig byggeskikk», og at «(...) forestillingen om kongsgården, med stor teknisk innsikt, ble tømret opp på vesentlige elementer av byggeskikken i Setesdal» (Edwardsen, 2005, s. 7). Dette kommer tydelig til uttrykk på figurene under.



Figur 7 ("Slottet som lå østenfor sol og vestenfor måne [Bilde], " før 1871)



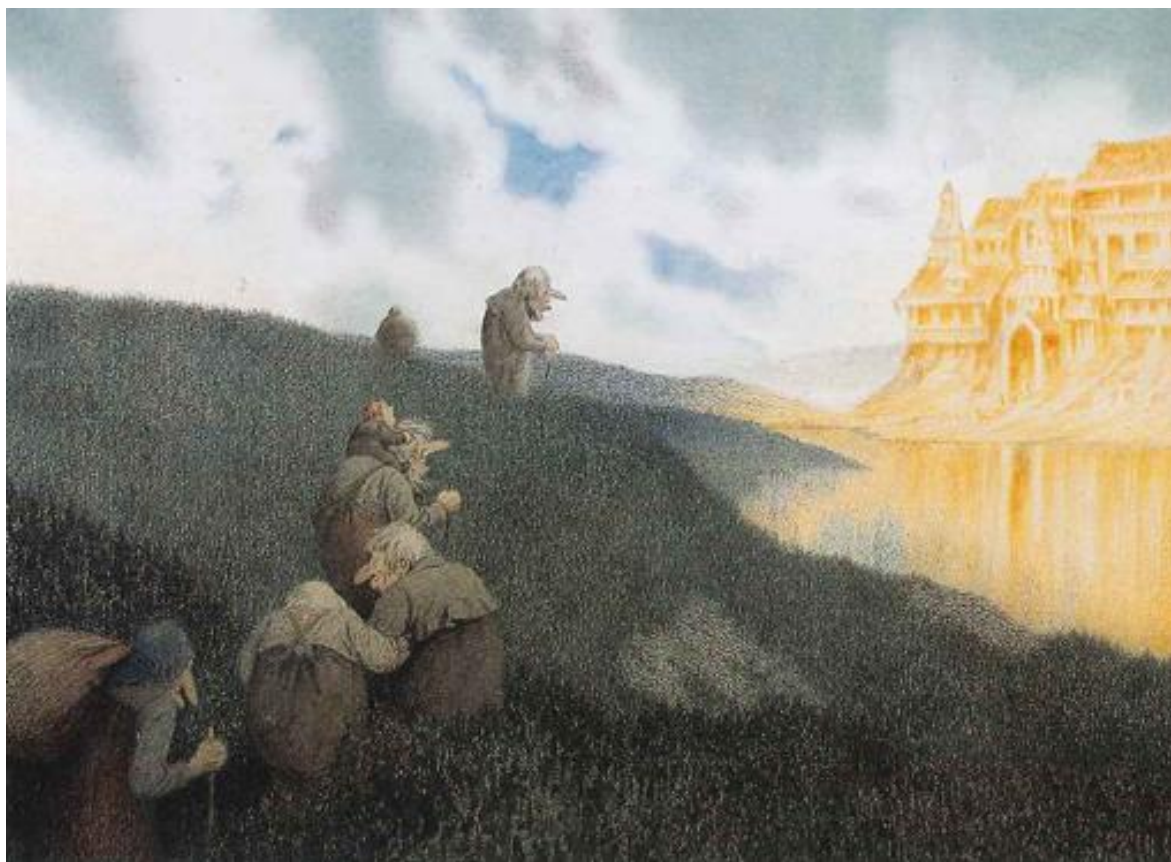
Figur 6 ("Østenfor sol og vestenfor måne [Bilde], " før 1871)

Dessverre døde Schneider så altfor ung, og eventyrtegningene han jobbet med for Asbjørnsen ble i liten grad ferdigstilt og derfor heller ikke utgitt. I Asbjørnsens første, gjennomillustrerte utgave av *Norske Folke- og Huldreeventyr* fra 1879 «(...) var Schneider kun representert med én originaltegning, men her finnes også illustrasjoner både etter Erik Werenskiold og Otto Sinding som bærer påskriften «Efter Schneider»» (Edwardsen, 2005, s. 8).

I årene etter Schneiders død ble minnet om han forsiktig gjemt bort og glemt. Hovedgrunnen til dette var trolig det brutale selvmordet, slik Edwardsen påpeker:

Dødsfallet skjedde under tragiske omstendigheter, og nettopp dette later til å være hovedgrunnen til fortielsen. I grove trekk kan det slås fast at de som visste beskjed forsøkte å skåne omgivelsene for innsikt, mens vennene – som ikke fikk vite noe – bevarte et gåtefullt, men hyggelig minne. (Edwardsen, 2005, s. 7)

På tross av den tidligere historiske fortilsen rundt Schneider, er det i dag tydelig at arbeidene hans inspirerte mange norske eventyrkunstnere til å følge samme sti. Bildet under (figur 8) av Kittelsen er et godt eksempel, der trollene tramper seg gjennom skogen på vei til et trollsloft som er slående likt Schneiders skisser fra figur 6 og 7.



Figur 8 ("På veien til Gilde i Troldslottet [Bilde]," 1904)

Hva var det så med Schneiders tilnærming som var så vellykket? Hva var det han gjorde som fikk kunstnere som Kittelsen og Werenskiold til å følge i samme spor?

Schneiders arbeid var på mange måter en tidsriktig, visuell videreføring av folkeeventyrenes muntlige og litterære vandringer,² og det han gjorde var i teorien ganske enkelt. Han kombinerte elementer fra den norske bondekulturens arkitektur, kunst, bekledning m.m., med sine egne, mer fantasifulle innspill.

Betydningen av Schneiders og de andre eventyrkunstnernes visuelle tolkninger har vært enorm, selv om de strengt tatt gjorde mye av det samme som folkeeventyrenes muntlige og skriftlige formidlere hadde gjort i generasjoner. De tok utgangspunkt i ulike folkeeventyr og endret dem i tråd med tiden og kulturen de levde i. Forskjellen var at eventyrkunstnerne brukte *visuelle* virkemidler i sin endring og videreføring av

² Se kapittel 4.1 og 4.2

folkeeventyrene.

Resultatet ble visuelle tolkninger som fungerte godt i samspill med folkeeventyrene de skulle forestille, og som ikke minst slo an hos publikum, både da og nå. Publikums forestilling om folkeeventyrene som *norske* ble med dette forsterket ytterligere, og de visuelle tolkningene bidro sånn sett til den allerede norske *innpakkingen* av folkeeventyrene jeg nevnte i kapittel 4.3.

Schneider, Kittelsen og de andre tidligste eventyrkunstnerne satte en visuell standard for de norske folkeeventyrene, som påvirker moderne tolkninger den dag i dag. Mangfoldet av fortolkninger har likevel eksplodert, noe jeg vil prøve å belyse i neste kapittel, som tar for seg de norske folkeeventyrene i nyere tid.

4.5 Folkeeventyrene i nyere tid

The world is becoming with accelerating swiftness a single culture, and narrative has always been rooted in localisms – the personal, the family, the tribe, even the nation. (...) In a world capable of instant electronic transmissions and rapid and inexpensive reproduction of images, for example, the patience required of a narrative audience, its willingness to let a story unfold at its pace, may not be a valuable attribute. (Zipes, 2002, s. 5)

Zipes påpeker over den amerikanske professoren Karl Kroebers (1926-2009) bekymring rundt nedgangen i den mer tradisjonelle, muntlige formen for eventyrformidling. 1800-tallets mange innsamlinger, redigeringer og bokutgivelser ble i stor grad gjennomført for å bevare denne tradisjonen. Paradoksalt nok førte disse utgivelsene også til at folkeeventyrene raskt ble kommersialisert, tidvis sensurert og i stor grad tilpasset byfolkets språk.

Bokutgivelsene skapte et marked for eventyrkunsten jeg diskuterte i forrige kapittel. Eventyrkunstens suksess skapte en etterspørsel etter, og et marked for, nye, litterære og visuelle tolkninger av folkeeventyrene etter hvert som teknologien og forbrukersamfunnet vokste frem. Folkeeventyrene gikk med andre ord relativt raskt fra å være en vokalt og dels litterært, vandrende tradisjon til å bli et kommersielt multimedium som spredte seg i takt med den økende globaliseringen. Hva har så denne utviklingen betydd for folkeeventyrene i dag? Er den vokale tradisjonen død?

I dag er de norske folkeeventyrene å finne i utallige former. En av de første filmatiseringene kom allerede i 1932, med kortfilmen *Prinsessen som ingen kunne målbinde*. 20 år senere kom Ivo Caprinos animasjonsfilm *Veslefrikk med fela*, i 1991 så

spillefilmen *Kvitebjørn Kong Valemon* dagens lys, og i 2010 kom spillefilmen *Trolljegeren* med store dataanimerte troll.

I tillegg til filmatiseringer la de norske folkeeventyrene grunnlaget for fornøylesparken Hunderfossen Familiepark, som åpnet nord for Lillehammer i 1984. En av attraksjonene i parken er et eventyrslott med påfallende likheter til August Schneiders skisser fra figur 6 og 7 (s. 28). At disse skissene en dag skulle inspirere deler av en fornøylespark hadde han nok aldri sett for seg.



Figur 9 Eventyrslottet fra Hunderfossen Familiepark ("*Eventyrslottet [Bilde]*," 2007)

Et annet eksempel på hvordan folkeeventyrene har utviklet seg kan sees i de to, forholdsvis nye barnebøkene *Bukkene Bruse på badeland* (2009) og *Bukkene Bruse vender tilbake* (2014). Disse bøkene er en moderne vri på det klassiske folkeeventyret *De Tre Bukkene Bruse*, og fletter på humoristisk og barnevennlig vis inn typiske kjennetegn og klisjeer fra det moderne Norge i et gammelt eventyr.

Dette var bare noen eksempler. Folkeeventyrene er også å finne som lydbøker, spill, teater, kunst, suvenirer, smykker, klær, interiør m.m. Et interessant aspekt ved de moderne tolkningene, som for eksempel *Bukkene Bruse på badeland*, er at fremtidige generasjoner kanskje vil kunne se tilbake på dem og forstå bedre hvordan vår tid og vårt samfunn artet seg. Kanskje sier de tre ferieglatte bukkene i badebassenget mer om vårt

velferdssamfunn enn vi aner? I så tilfelle har dagens tolkninger også en tilstedeværelse av sin tid og sitt sted, på samme måte som 1800-tallets mange innsamlere hadde det.

I lys av de overnevnte kommersielle og visuelle tolkningene av norske folkeeventyr er det lett å tenke at den vokale tradisjonen er mer eller mindre død. Ørnulf Hodnes gjengivelse av den tradisjonelle eventyrstunden forsterker denne tanken, ettersom den beskriver en scene som sannsynligvis ikke er like vanlig i de norske hjem i dag:

Men framfor alt var eventyrfortelling en fritidsaktivitet bak hjemmets fire vegger. Hver eneste helgedagsettermiddag kom grendefolk sammen i en eller annen stue og fortalte og sang til langt ut på kvelden. Slik var det i Hardanger, sa Blind-Anna til Jørgen Moe i 1846; og slik var det andre steder og, både i Norge og utenlands. (Hodne, 1998, s. 194)

Det blir likevel feil å si at den vokale tradisjonen er helt borte. Den har snarere forandret og tilpasset seg dagens samfunn, slik folkeeventyrene har det med å gjøre.

I stedet for 1800-tallets eventyrstund med grendefolk i stua, har vi i dag for eksempel høytlesning fra gamle og nye eventyrbøker, enten i hjemmet før leggetid, under samlingsstund i barnehagen eller i andre liknende settinger. Interessen for den vokale tradisjonen holdes også i hevd gjennom Norsk Fortellerforum, som er «(...) en interesseorganisasjon for fortellere og fortellerkunst i Norge» (Hodne, 1998, s. 214). For min egen del lyser Bukkene Bruse opp i peisen på hytta hver gang vi fyrer (se fig. 10), og vil forhåpentligvis inspirere til eventyrfortelling for nevøene mine i årene fremover.



Figur 10 Nevøen min ser på flammene og støpejernsbeslaget med Bukkene Bruse i peisen.

En mulig konklusjon her kan være at folkeeventyrene i dag lever i beste velgående, selv om de utvilsomt har forandret seg mye de siste hundre årene. Det er også verdt å legge merke til at mange av dagens mer moderne visuelle tolkninger bygger på mange av de samme prinsippene som også Schneider la til grunn for sine tegninger. Det handler om å kombinere det norske og folkelige med det fantasifulle.

4.6 Metallgjenstander i folkeeventyrene

Fordi det praktiske arbeidet i denne oppgaven har fokusert på metallarbeid, finner jeg det naturlig å si litt om metallgjenstandenes rolle i folkeeventyrene. Folkeeventyrene inneholder riktignok sjeldent eller aldri *detaljerte* beskrivelser av metallgjenstander, men de beskrivelsene som finnes er konkrete nok til at det kan dannes et bilde i hodet av gjenstanden det er snakk om.

Et eksempel finnes i eventyret *Prinsessa som trudde hu var så flink tel aa spille gullterning* (Berge, Undset, Bugge, Vonen, & Monrad, 1924, s. 57), der nettopp gullterningene er sentrale. Beskrivelsen av terningene sier ikke noe mer enn at det er tre av dem og at de er av gull. Det er likevel nok til at man enkelt kan forestille seg terningene rulle over bordet. Som Olav Solberg skriver i sitt avsnitt om den sveitsiske eventyrforskerens Max Lüthi's kjennetegn på europeiske folkeeventyr:

Skildringar av hus eller landskap finst det som nemnt lite av, men visse ting går stadig igjen, gjerne solide ting med klare omriss – ringar, stavar, hår, nøtter, egg, kister, pengepungar, eple. Metall og mineralar er hyppige ingrediensar, som stein, glas, edelsteinar og perler (...) i eventyret dominerer klare og skarpe fargar: gull, sølv, raudt, kvitt, svart. (Solberg, 2007, s. 43)

Den gjentatte bruken av solide ting med klare omriss og skarpe farger gjør seg særlig gjeldene i de mange beskrivelsene av metallgjenstander. Gullepler, gullringer, sølvkroner, tinnøyne og rustne sverd, er alle enkelt beskrevet, men likevel lette å forestille seg.

Hvilke rolle spiller så disse metallgjenstandene i folkeeventyrene? Kort fortalt representerer de ofte to kategorier eller mål. Den første kategorien er *rikdom*, som kan sees parallelt med *lykke*, da gjerne i form av gull- og sølv-gjenstander eller skatter helten får mot slutten av eventyret.

Den andre kategorien er *makt* eller *styrke*, da gjerne i form av et sverd eller et annet våpen for å hjelpe helten på veien mot målet. I bunn og grunn ender folkeeventyrene ofte

med at helten dreper fienden ved bruk av kløkt eller våpen (makt og styrke), tar med seg alt han kan bære av gull og sølv (lykke og rikdom), og får prinsessen og halve kongeriket (lykke, rikdom og makt). Satt på spissen er målet med livet sånn sett å bli rik og mektig, og få den peneste dama.

Metallgjenstandenes rolle er likevel ikke alltid positiv. I en versjon av eventyret *Smørball* (også kjent som *Smørbutikk*), blir Smørball lurt opp i sekken til risen (trollet) som frister med et gulleple. Mot slutten, når Smørball har drept risedatteren, kokt suppe på henne, servert den til riseforeldrene, og så drept dem også, «(...) tok han alt gullet og sylvet i rysegarden og rusla heim att med det til mor si» (Bø et al., 1982, s. 99). I dette eventyret er gullet med andre ord både gjenstand for *ulykke* i form av gulleplets fristelse, og *lykke* i form av gullet og sølvet han tar med hjem til mor.

Rollene til mine egne gjenstander kommer jeg tilbake til i kapittel 6.2, og jeg vil nå oppsummere kapittel 4.

4.7 Oppsummering

Kapittel 4 er et resultat av litteratur- og kildestudiene jeg nevnte i kapittel 3.1, og kan oppsummeres som følger:

Folkeeventyrene har vandret i årtusener. For at folkeeventyrene skulle overleve denne vandringen har de måttet forandre seg underveis etter både tid og sted, der forholdene lå til rette for det. Dette gjelder også de norske folkeeventyrene. En tilstedeværelse av tid og sted er derfor tydelig i mange folkeeventyr, og kan sees på som en nasjonal eller lokal innpakking rundt et mer universelt handlingsforløp. Tidsmessig finnes det elementer i de norske folkeeventyrene som kan spores tilbake til Norge rundt år 1000.

Den norske innpakningen har siden 1800-tallet blitt ytterligere forsterket av de mange visuelle tolkningene, som til å begynne med bestod av tegninger og malerier. I nyere tid har flere mer moderne medier som film og dataspill sett dagens lys. De norske folkeeventyrene vandrer og forandrer seg sånn sett videre etter tid og sted slik de alltid har gjort, selv om den tradisjonelle, vokale formen for overføring har minsket betydelig.

For min egen del har litteratur- og kildestudiet vært et uvurderlig verktøy av flere grunner. For det første har arbeidet med folkeeventyrenes tidligere historie belyst noen forutsetninger som ligger til grunn for at de norske folkeeventyrene kan kalles nettopp *norske*. Dette var viktig fordi jeg ønsket å videreføre tilstedeværelsen av det norske fra de litterære folkeeventyrene til mine gjenstander.

For det andre ledet studiet av visuelle tolkninger meg til August Schneiders arbeider, som ble en viktig inspirasjon for hvordan jeg gikk frem i utformingen av mine gjenstander. Schneider formet fantasifulle, visuelle tolkninger av folkeeventyrene med utgangspunkt i kjente elementer fra den norske bondekulturen, noe jeg ønsket å bygge videre på.

For det tredje lærte jeg at de mange nyere tolkningene av norske folkeeventyr ikke nødvendigvis bryter med folkeeventyrenes tradisjonelle vandring. De er tvert imot eksempler på hvordan folkeeventyrene nok en gang har sikret sin overlevelse gjennom å tilpasse seg en ny tid.

Min masteroppgave hører hjemme i denne nye tiden. Den springer ut fra tradisjonelt håndverk og Schneiders, Kittelsens og de andre, tidlige eventyrkunstneres visuelle tilnæringsmetoder, og kombinerer dette med en mer moderne formgivingsprosess, nært beslektet med produksjonen av for eksempel filmrekvisitter. Resultatet ble gjenstandene jeg vil ta for meg på de kommende sidene. Disse befinner seg i et krysningspunkt mellom eventyrtegninger og filmrekvisitter, og kan sånn sett sees på som eventyrrekvisitter.

5 Praktisk arbeid

5.1 Verdensdesign

Etter en lengre periode med litteratur- og kildestudier tok jeg fatt på selve idéutviklingen og det praktiske arbeidet. En av de største utfordringene i denne prosessen var å sikre at gjenstandene speilet de norske folkeeventyrene på en god måte.

August Schneiders arbeider ble i dette tilfellet en viktig inspirasjonskilde. Han hadde, som nevnt i forrige kapittel, tegnet fantasifulle tolkninger av folkeeventyrene med utgangspunkt i kjente elementer fra den norske bondekulturen. Jeg valgte å bygge videre på denne tilnærmingen og lette etter estetiske elementer i nordisk og norsk kultur, fra 1800-tallet og tilbake til norrøn tid, som jeg kunne bruke i gjenstandene.

Som jeg skrev i kapittel 1.1 ønsket jeg også at gjenstandene skulle formidle følelsen av å se noe som i utgangspunktet aldri har eksistert, men som likevel føles ekte og levende. For å klare dette innså jeg at gjenstandene måtte ha sin egen form for historie utover de historiske og/eller estetiske likhetstrekkene med norsk kultur. Jeg valgte derfor å benytte meg av *verdensdesign*.

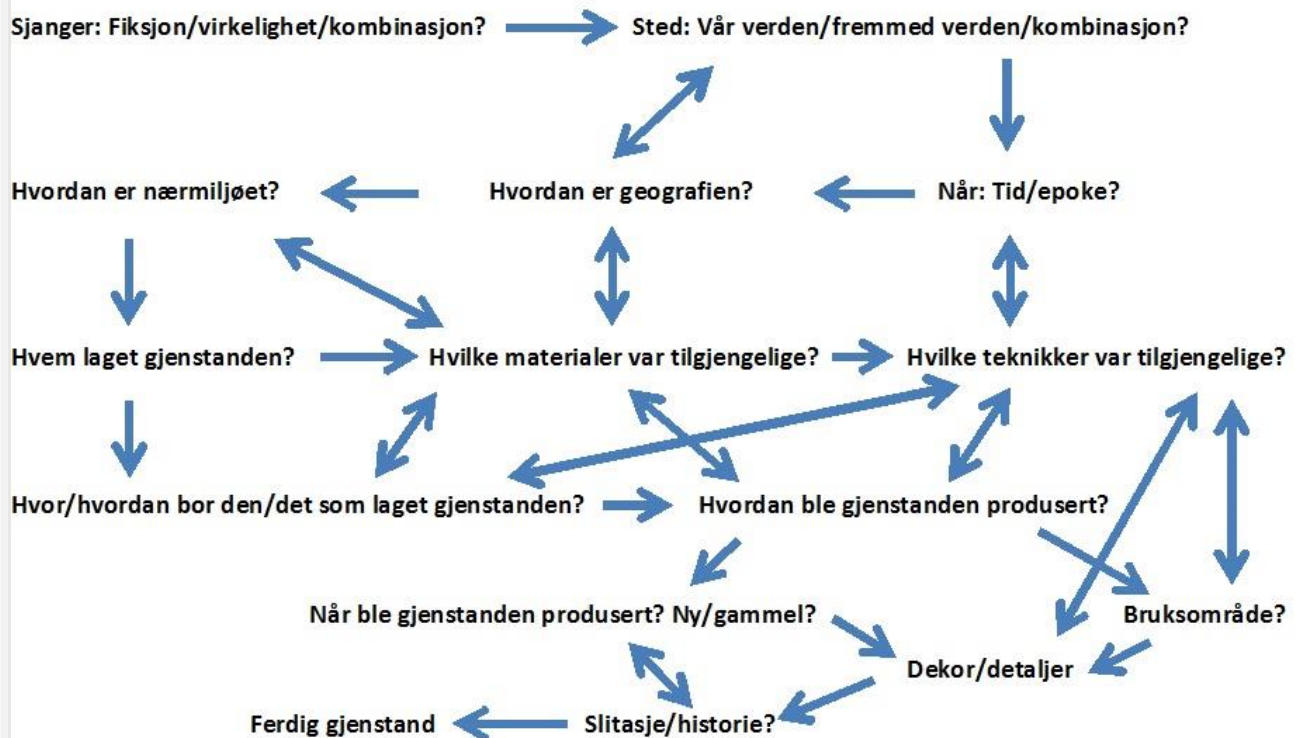
Weta Workshop, et selskap fra New Zealand som produserer spesialeffekter og rekvisitter til film, bruker ofte verdensdesign i sine prosjekter, og skriver følgende om denne designfilosofien på sin hjemmeside:

(...) one of the core principles of our design philosophy is world-design, whereby we adopt the mindset of creating entire worlds that have their own internal consistency, as opposed to designing specific items in isolation. This helps bring a universal reality to the work produced, with each item having being conceived of thoughtfully and within the context of the rest of the world it exists in. (Weta Workshop, 2015)

For min egen del ble det i overkant ambisiøst å fysisk designe en hel verden rundt gjenstandene jeg skulle lage, så jeg brukte i stedet verdensdesignet som en gjennomgående tenkemåte eller filosofi i idéutviklingen. Hver gjenstand ble designet ut fra individuelle, *tenkte* handlingsforløp. I tillegg til folkeeventyrene de ble hentet fra, brukte jeg verdensdesignet til å forklare hvorfor gjenstandene ser ut slik de gjør.

Dette innebar at jeg for hver enkelt gjenstand stilte meg selv en rekke spørsmål om gjenstandens tenkte bakgrunn og historie. I et forsøk på å sette disse spørsmålene i et mer forståelig system, lagde jeg en grov, og tilsynelatende rotete modell:

Verdensdesign som grunnlag for gjenstand:



Figur 11 Spørsmålsmodell for verdensdesign

Modellen over inneholder viktige spørsmål jeg stilte meg underveis i idéutviklingen. Spørsmålene følger i utgangspunktet etter hverandre nedover i en S-aktig form, men de doble pilene bryter opp dette noe, og viser spørsmål som henger knyttet sammen begge veier. Svarene spørsmålene gir underveis er ment å lede til det nederste punktet til venstre, som er den ferdige gjenstanden.

I tillegg til gjenstandenes individuelle handlingsforløp jobbet jeg ut fra at alle gjenstandene stammet fra en felles, tenkt verden. Verdenen jeg så for meg var de norske folkeeventyrene med sin tilstedeværelse av tid og sted, som jeg diskuterte i kapittel 4.3. Tiden og stedet jeg derfor tok utgangspunkt i var Norge i den ca. perioden 1000-1850. Dette utgjorde en verden som kan sees på som en alternativ virkelighet til Norges historie, med det tenkte utgangspunkt at folkeeventyrenes handling faktisk fant sted. Håpet var at denne bruken av verdensdesign ville tilføre gjenstandene mer troverdighet og dybde.

5.2 Idéutvikling

5.2.1 Tidlige skisser

Før jeg bestemte meg for hvilke konkrete gjenstander jeg skulle lage, tegnet jeg flere skisser fra folkeeventyrenes verden. På de neste sidene følger et utvalg av disse skissene. De var ment som en utprøving for å finne et mer generelt uttrykk jeg følte samsvarte med mitt bilde av de norske folkeeventyrene. Noen av skissene la grunnlaget for videre arbeid med et par av de endelige gjenstandene, som jeg kommer tilbake til. I dette skissearbeidet brukte jeg både blyant, tusj, penn, vannmaling og Photoshop.



Figur 12 Konseptskisse inspirert av August Schneiders tegninger og Asbjørnsen og Moes versjon av eventyret Soria Moria Slott (Asbjørnsen, Moe, & Arbo, 2000, s. 70).



Figur 13 Konseptskisse til kongsdatterens ståklør fra eventyret *Hvidebjørn Kong Valemon* (Bø, Grambo, Hodne, & Hodne, 1982, s. 131).



Figur 14 Skisse av nøkken, et vesen fra norsk folketro som dukker opp i flere folkeeventyr og sagn. Skissen er inspirert av Theodor Kittelsens tolkninger av dette vesenet.



Figur 15 Nok et utkast til nøkken, inspirert av Theodor Kittelsens arbeider.



Figur 16 Utkast til kongsdatteren / prinsessen, en karakter som dukker opp i mange folkeeventyr.



Figur 17 En idé til et av folkeeventyrenes mange troll. Hulen til høyre skal forestille trollets hjem.



Figur 18 En tidlig skisse inspirert av de mange folkeeventyrene der Askeladden dreper et eller flere troll med et stort sverd. Sverdet jeg endte opp med å lage tok utgangspunkt i ett av disse eventyrene.



Figur 19 Nok en tidlig skisse inspirert av eventyrene der Askeladden dreper trollet med et stort sverd. I disse eventyrene må Askeladden ofte drikke av en flaske med styrkedrikk for å løfte sverdet. Denne skissen la mye av grunnlaget for hvordan flasken jeg endte opp med å lage skulle se ut.

5.2.2 Valg av gjenstander

Basert på avgrensningen fra kapittel 2.1, bestemte jeg meg til slutt for hvilke gjenstander jeg skulle lage. Jeg hadde i forkant av denne bestemmelsen lest et stort antall folkeeventyr og markert sidene der metallgjenstander og andre aktuelle gjenstander jeg kunne finne ble beskrevet. Gjenstandene jeg bestemte meg for å lage, og eventyrene de stammer fra, ble som følger:

- **Et par tinnøyne**, fra eventyret *Gutten som gjorde Tinøyne* (Berge et al., 1924, s. 39)
- **En gullring og et gullbeger**, fra eventyret *Brudgommen som ledte efter Bruden sin* (Berge et al., 1924, s. 36)
- **En kjepp**, fra eventyret *Gutten som gikk til nordavinden og krevde melet igjen* (Bø et al., 1982, s. 206)
- **Et sverd og en flaske**, fra eventyret *Guldsloppet, som hang i Luften* (Bø et al., 1982, s. 186)

I tillegg til avgrensningen var det flere grunner til dette valget. For det første var dette gjenstander jeg umiddelbart kunne se for meg da jeg leste eventyrene. Det var derfor enkelt å sette i gang med idéutviklingen.

For det andre åpnet disse gjenstandene for mye og *varierte* metallarbeid, ettersom de ville bli svært ulike både i størrelse og teknikk. I tillegg var et par av dem, kjeppen og flasken, i utgangspunktet ikke rene metallgjenstander. Dette åpnet for bruken av andre materialer enn metall, slik jeg nevnte at jeg ønsket i avgrensningen.

Jeg nevnte også i avgrensningen at jeg tok sikte på ca. fem gjenstander, men i praksis ble det til slutt seks. Jeg sier *i praksis*, fordi gullringen og gullbegeret er fra samme eventyr og hører sammen, og det samme gjør sverdet og flasken. Disse gjenstandsparene er handlingsmessig knyttet til hverandre, og ville sannsynligvis blitt svekket som helhet uten partneren sin. I alt er det dermed fire ulike eventyr de seks gjenstandene stammer fra.

5.3 Gjenstandene

Jeg vil på de neste sidene presentere skisser og bilder fra idéutviklingen og produksjonen av de enkelte gjenstandene. Hvert gjenstandskapittel inneholder også en beskrivelse av gjenstandens opprinnelse (eventyr), inspirasjon og tenkte bakgrunn/historie (verdensdesign).

5.3.1 Tinnøynene

Thussen syntes det skulde have været brav, om han ogsaa havde saadanne Øine, og dermed mente Gutten at det nok kunde blive Raad. Han tog da og støbte Tinøinene til Thussen, som fandt sig i, at han stak ud de andre; men nu kunde Thussen ingenting se, og han forstod da, at Gutten havde narret ham. (Berge et al., 1924, s. 39)

Eventyret *Gutten som gjorde Tinøine* (Berge et al., 1924, s. 39) handler om en gutt som blir fanget av en tusse. Gutten lurer tussen til å tro at tussen kan se både sølv og gull hvis han bare får tinnøyne. Tussen blir naturlig nok blind i stedet, og eventyret ender med at gutten lurer den blinde tussen utfor en fjellskrent.

Nikka Vonen (1836-1933) oppteignet denne versjonen av eventyret etter Anne Viken (f. ca. 1790, dødsår ukjent) fra Dale i Sunnfjord i 1863. Den kan leses i Rikard Berges *Norsk Sogukunst* fra 1924.

Da jeg leste dette eventyret første gang, så jeg av en eller annen grunn for meg tussen som et stort vesen, litt som et troll. Dette bildet av en stor tusse holdt jeg på

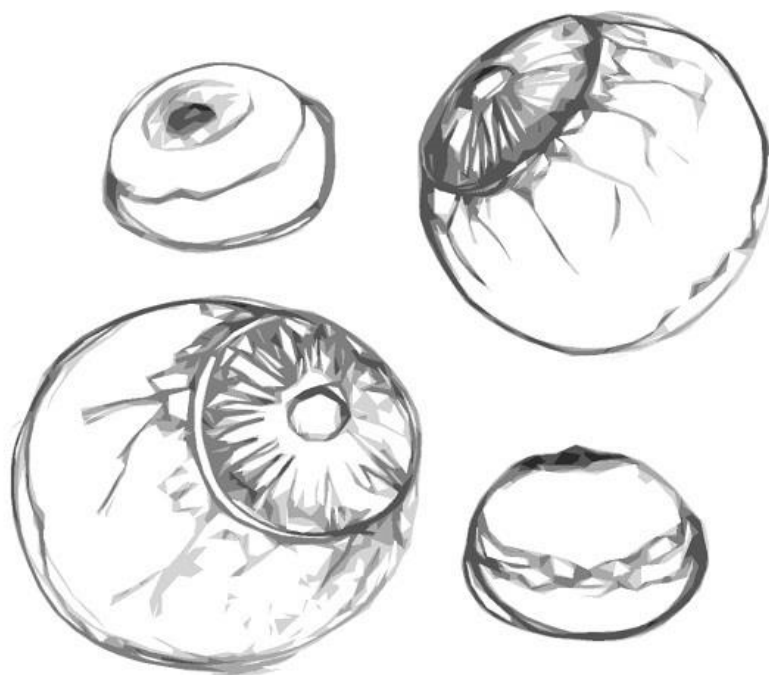
gjennom hele idéutviklingen og produksjonen av tinnøynene. Det var først etter at tinnøynene var mer eller mindre ferdig at, jeg til min skrekk oppdaget at tusser, etter norsk folketro, stort sett er små, dvergliknende skapninger. Olav Bø skriver blant annet at «Alle tussar eller nissar er småvaksne (...)» (Bø, 1987, s. 36).

Inntrykket av tussen som stor og trollaktig var likevel ikke helt feil. Bø skriver også at ordet tusse trolig stammer fra det norrøne *þurs*, betegnelsen for jotner (Bø, 1987, s. 33). Jotnene er store, mektige vesener, som er «(...) dimensjonerte etter same mønstret som troll» (Bø, 1987, s. 18). Mitt bilde av en stor tusse resulterte uansett i at tinnøynene ble tilsvarende store.

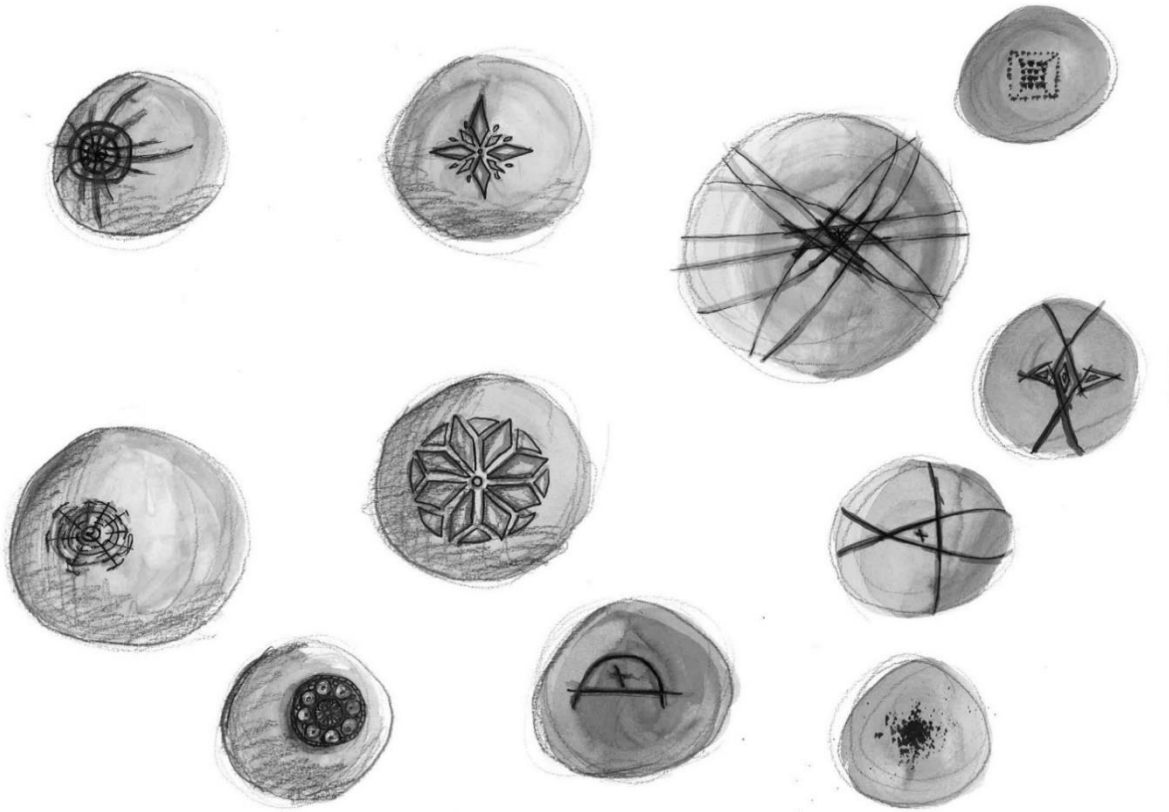
Basert på verdensdesign-modellen i fig. 11 (s. 37), kom jeg så frem til følgende tenkte bakgrunn for de store tinnøynene:

- Laget av gutten
- Enkelt og raskt fremstilt med hjemmelaget, improvisert utstyr
- Tinn fra tinntallerkener, tinnkopper o.l. som gutten fant hos tussen
- Enkel og norsk/nordisk dekor
- Grovt og skremmende uttrykk

Hovedtanken var at gutten på ingen måte var noen støpemester, og derfor måtte improvisere med det han kunne finne av utstyr hos tussen. Med de overnevnte forutsetningene som utgangspunkt, begynte jeg skissearbeidet:

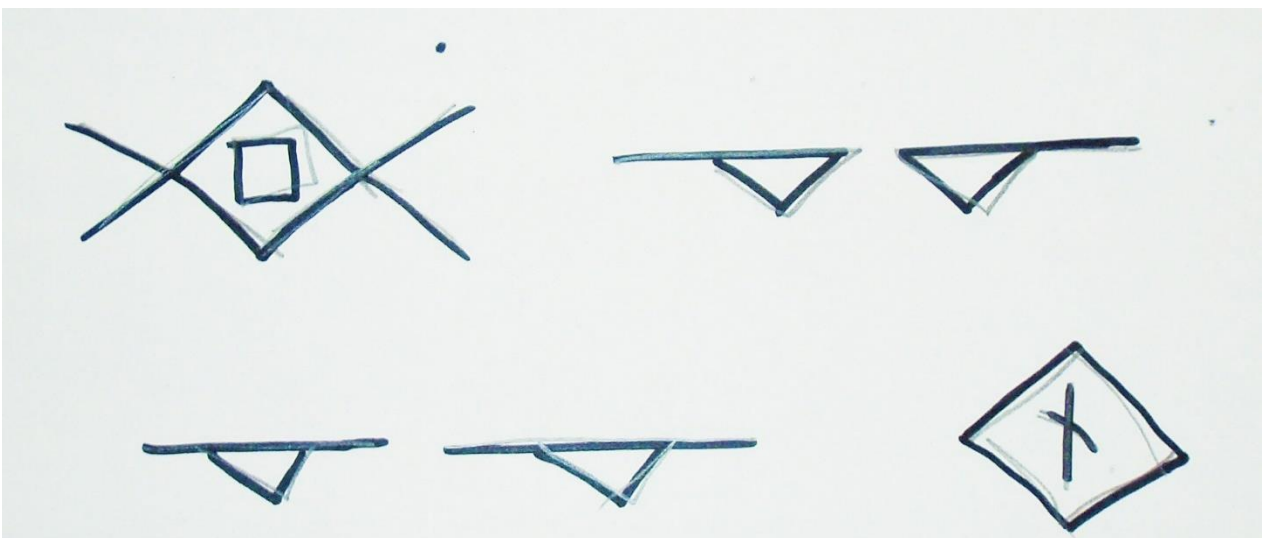


Figur 20 Enkel, tidlig studie av øyne for å fange formen.

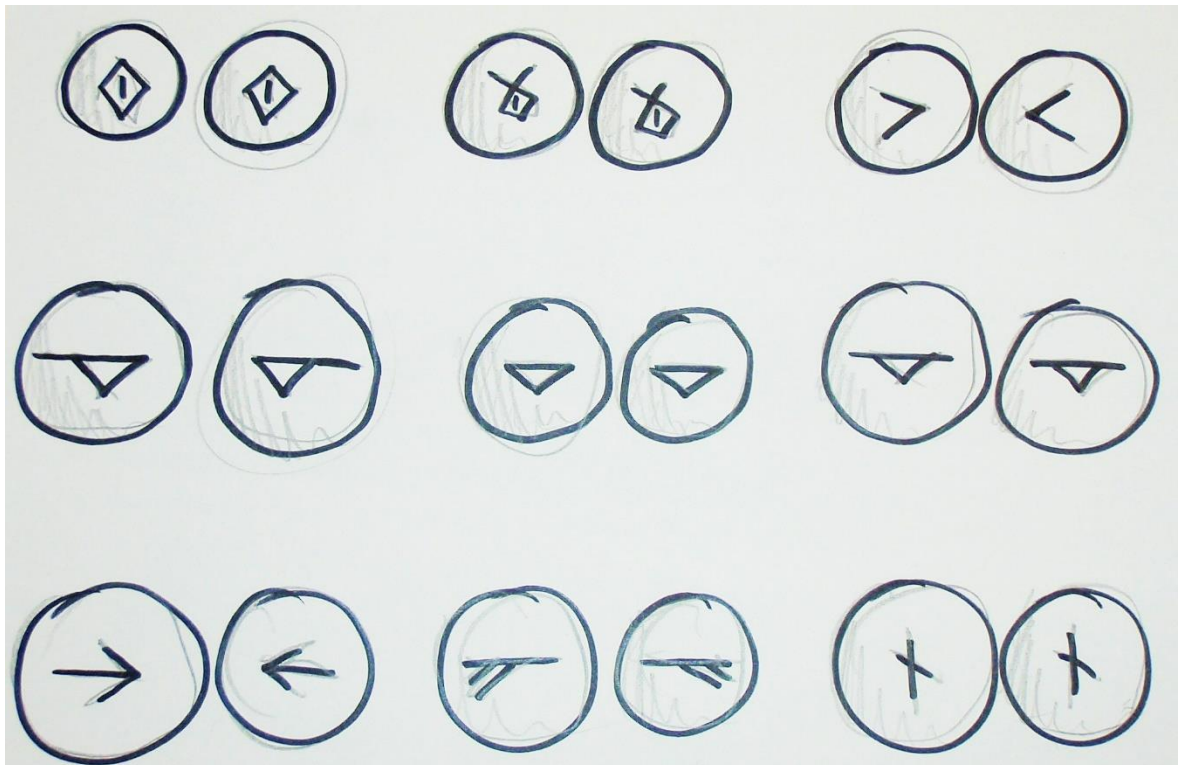


Figur 21 Diverse utkast til pupillen, blant annet inspirert av norske/nordiske motiv som bolesølja, åttebladsrosa og runer.

Da jeg lette etter inspirasjon til pupillen kom jeg over de norrøne runene og den eldre runerekka *futhark* (Wikipedia, 2014c), som består av enkle, geometriske symboler. Jeg valgte å bygge videre på disse symbolene for å se om jeg kunne finne et design som minnet litt om pupiller eller øyne, som i figur 22 under.

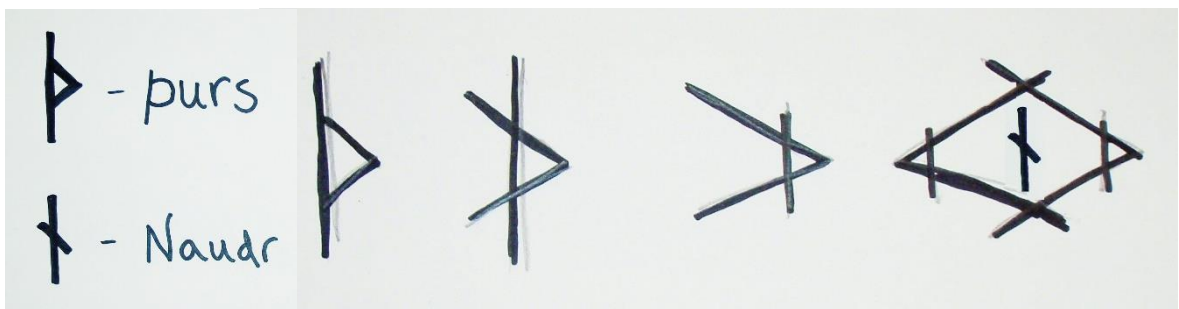


Figur 22 Runer som utgangspunkt for øyne/pupiller.



Figur 23 Enkle utkast til øyne med runer som grunnlag for pupillene.

Valget falt til slutt på å bruke to av runene fra futharken: *purs* og *naudr*. *Purs* betyr som tidligere nevnt *jotne* eller *tusse*, og *naudr* betyr *behov* eller *hjelpetrengende/nød*. Tanken var at denne kombinasjonen av runene skulle symbolisere en *hjelpetrengende tusse*, hvilket jeg følte stod i stil til eventyrets morbide humor og guttens «spøk» med å stikke ut øynene til tussen.



Figur 24 Runene former en pupill.

Figur 24 over viser hvordan jeg brukte *purs* som utgangspunkt for en slags ramme rundt selve pupillen *naudr*. Dette ble det endelige symbolet jeg brukte i tinnøynene.



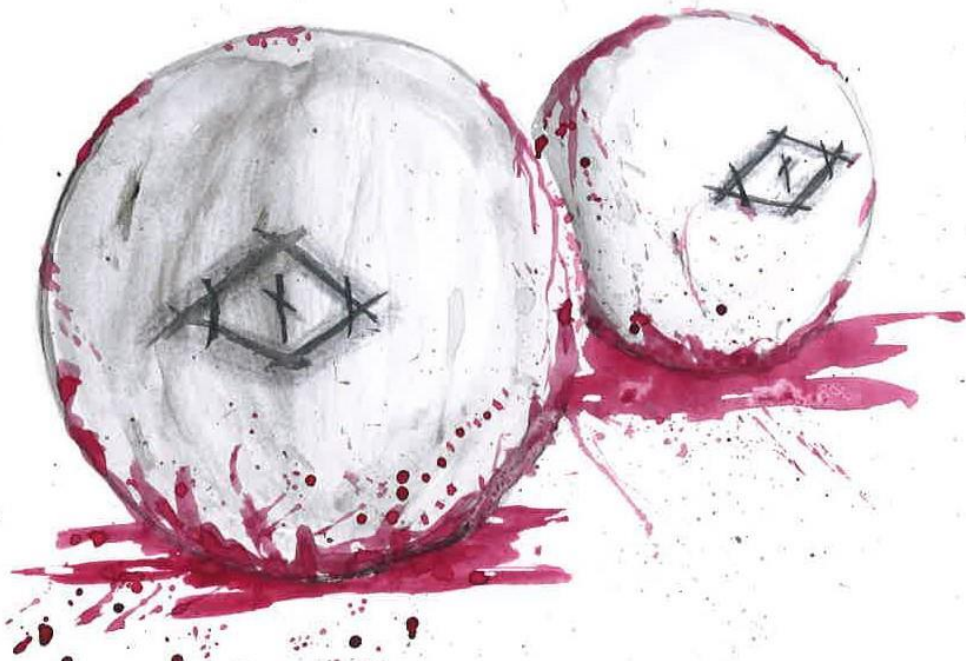
Figur 25 Tussen fortviler etter å ha fått øynene stukket ut.



Figur 26 Gutten støper øynene.



Figur 27 Den lettlurte tussen med nystøpte tinnøyne.

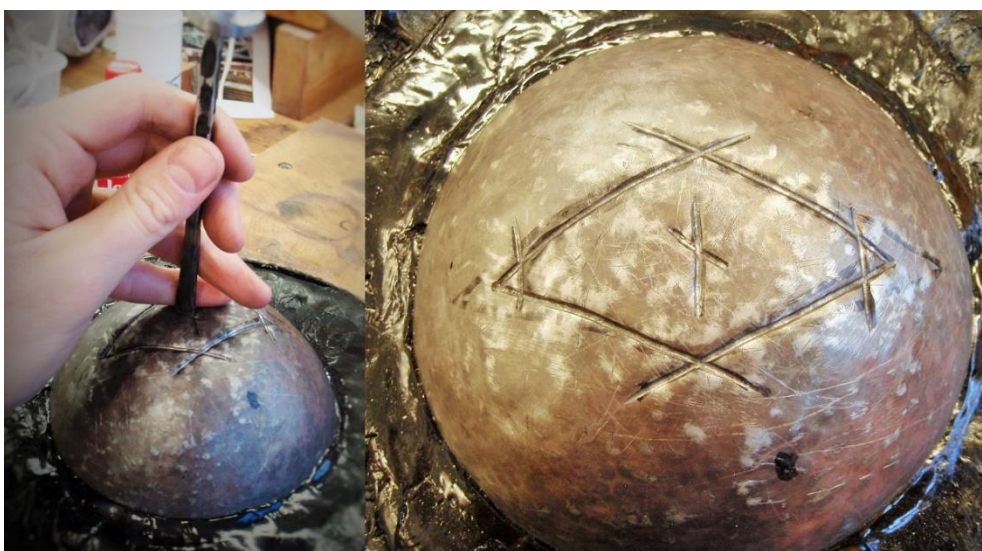


Figur 28 Det endelige designet til tinnøynene.

Her følger et utvalg bilder fra selve produksjonen av tinnøynene. Jeg forsøkte å produsere øynene på samme måte som jeg så for meg gutten i eventyret gjorde, med improvisasjon og enkle redskaper. Flere bilder fra dette arbeidet kan sees i vedlegg 1.



Figur 29 To enkle stålboller fra IKEA ble utgangspunktet for støpeformen.



Figur 30 Pupillen siseleres inn i den ene halvdelen av støpeformen. Dette sikret at pupillene ble like på begge øynene.



Figur 32 Jeg naglet en messingsarg fast til den ene halvdelen, så de to delene ble holdt bedre på plass.



Figur 31 Gamle tallerkener, boller, kopper o.l. av tinn smeltes i en gryte, slik jeg så for meg at gutten gjorde i eventyret.



Figur 33 Øynene støpes. Jeg pakket støpeformen inn i aluminiumsfolie, og gravde den halvveis ned i en bøtte med sand for å sikre at tinnnet ikke lekket ut.



Figur 34 Jeg rensset de ferdig støpte øynene og slipte ned en del ujevnheter. Den store blanke overflaten jeg da satt igjen med rundt pupillen ble litt kjedelig, så jeg valgte å prege store deler av øynene med små hammerslag. Dette ga overflaten mer liv og variasjon, og bidro til å fremheve metallens fargespill. Til slutt oksiderte jeg øynene med salpetersyre for å skape skygger og fargekontraster.



Figur 35 De ferdige tinnøynene. (Foto: Ingolf Endresen)

5.3.2 Gullringen

Da tog Brudgommen Guldringen som han havde faaet hos Bruden, brak den i tre Dele og kastede det ene Stykke ned i Bægeret. (Berge et al., 1924, s. 38)

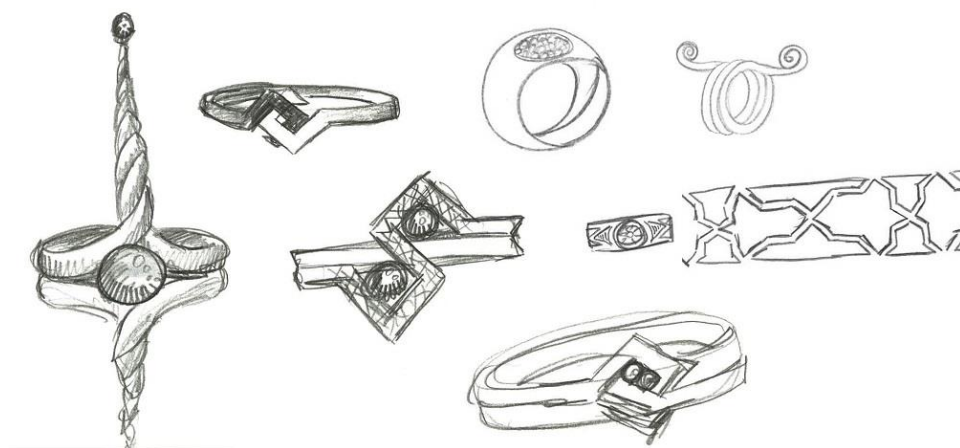
Eventyret *Brudgommen som ledte efter Bruden sin* (Berge et al., 1924, s. 36) handler, slik tittelen antyder, om en brudgom som leter etter bruden sin. Bruden ble fanget av tussene fordi hun gikk ut døra med sølvkrona på, noe som gir tussene makt over henne. Når brudgommen endelig finner igjen bruden, deler han en gullring, som han har fått av henne, i tre deler, og lurer delene, én etter én, oppi gullbegeret hennes. Bruden skjønner da at brudgommen er kommet, og de klarer å rømme sammen.

Denne versjonen av eventyret er, som *Gutten som gjorde Tinøine*, hentet fra Rikard Berges *Norsk Sogukunst*, og ble også opptegnet av Nikka Vonen etter Anne Viken. Jeg bestemte meg for å lage både gullringen og gullbegeret fra dette eventyret, ettersom de *sammen* hadde en avgjørende rolle i eventyret. Jeg vil nå først ta for meg gullringen, og deretter gullbegeret i neste delkapittel.

Gullringen var, som eventyret forteller, en gave fra bruden til brudgommen. Ringens historie før brudgommen fikk den stod sånn sett åpen for tolkning. For å utvide historien noe, kom jeg frem til følgende tenkte bakgrunn for gullringen:

- Laget av en bondesmed for lenge siden
- Den har gått i arv i brudens familie i generasjoner
- Fremstilt i rent gull
- Elegant og norsk/nordisk dekor, for eksempel i form av et vernesymbol e.l.
- Kunne brekkes i tre deler (slik Brudgommen i eventyret gjør) fordi gullet er mykt

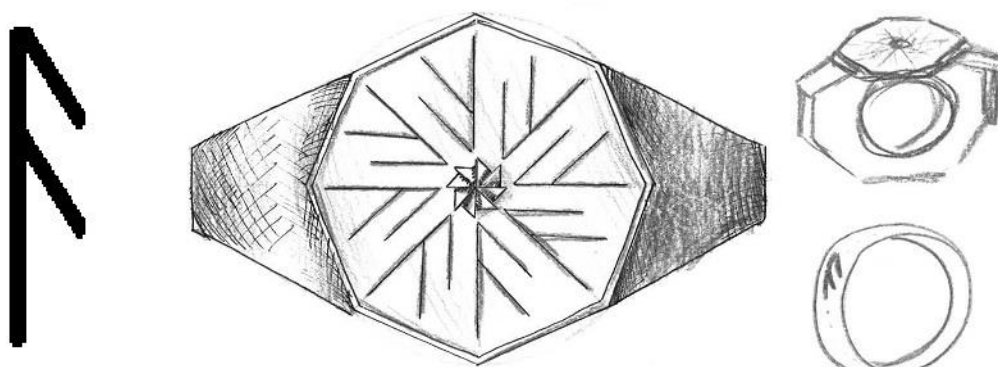
Med et grovt bilde i hodet av hvordan gullringen hadde blitt til, begynte jeg skissearbeidet:



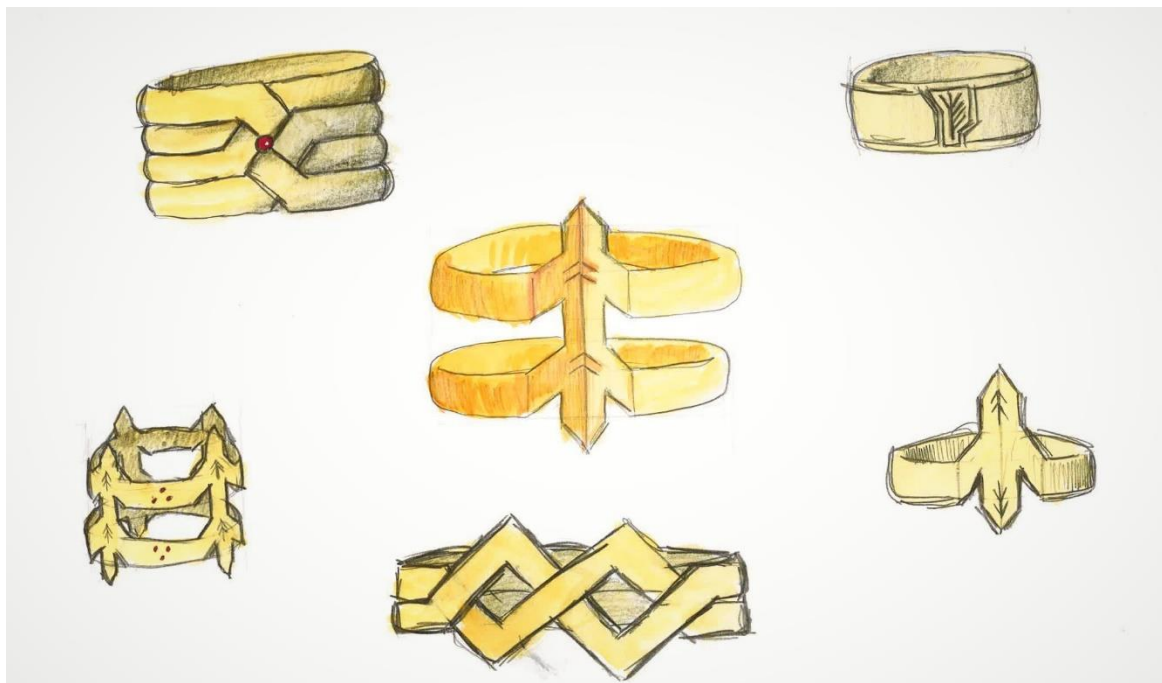
Figur 36 Tidlige idéer til gullringen.

I arbeidet med tinnøynene brukte jeg runer som grunnlag for dekoren. Jeg likte godt å jobbe med runenes rene og geometriske formspråk, og bestemte meg for å se på muligheten for bruken av runer i ringen også. Én rune jeg særlig bet meg merke i var, runen som på norrønt heter *áss*. *Áss* er den norrøne entallsformen for *æser* (Wikipedia, 2014e), som er guder fra den norrøne mytologien.

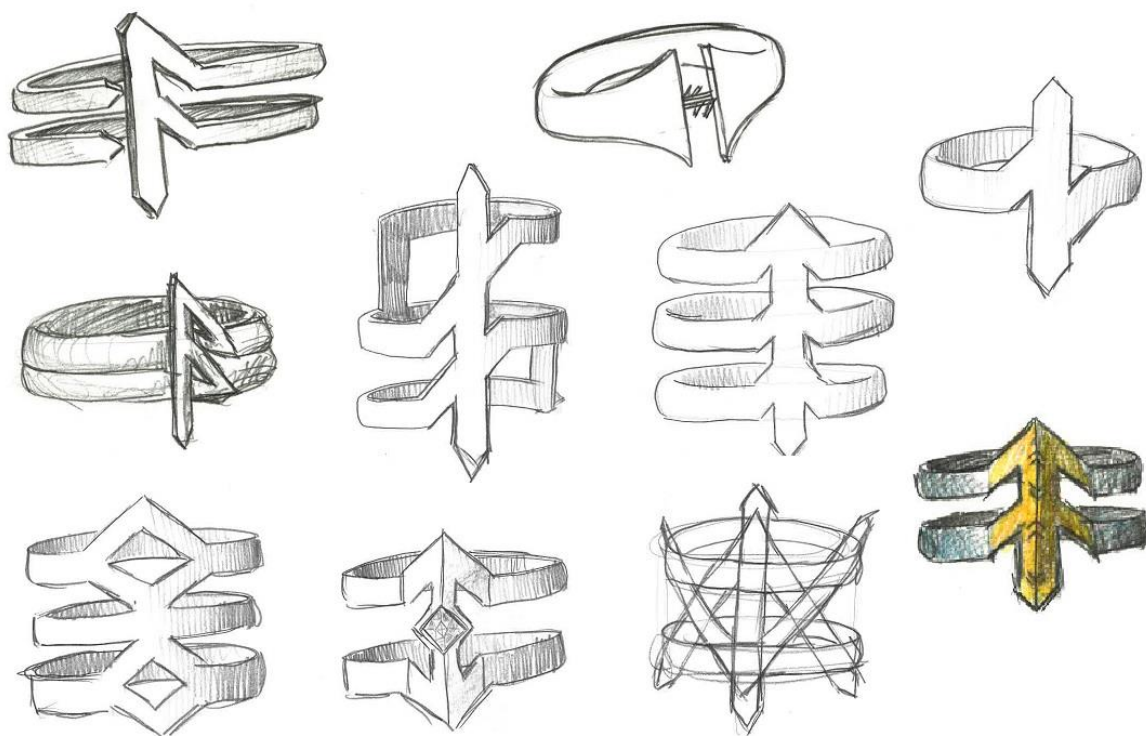
Tanken bak bruken av denne runen i ringen, var at runesymbolet skulle fungere som en beskyttelse for eieren, som på den måten alltid hadde med seg de gamle norrøne gudene. Dette passet godt ettersom jeg så for meg ringen som både gammel og nordisk.



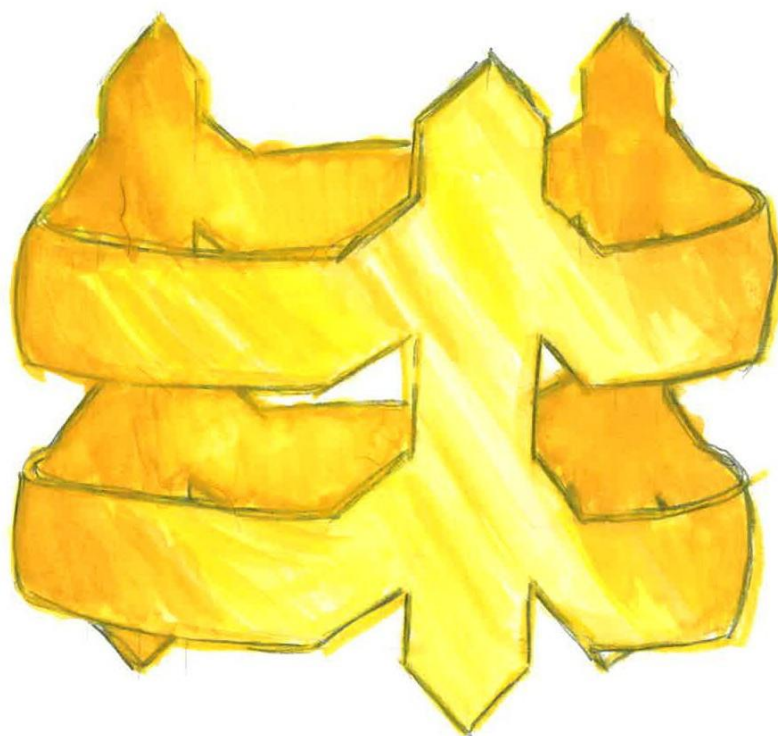
Figur 37 Runen «áss» til venstre, og noen tidlige idéer til hvordan den kunne brukes i en ring.



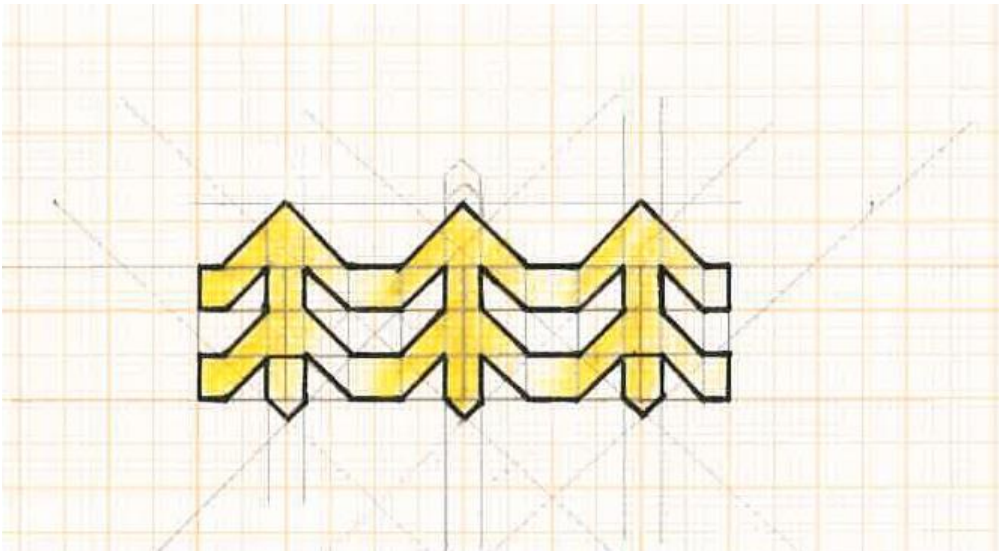
Figur 38 Her forsøkte jeg å bruke runen «áss» og runenes enkle geometri som utgangspunkt for selve formen på ringen, og ikke bare som dekor. Jeg likte særlig godt ringen i midten, og den nede til venstre.



Figur 39 Jeg nærmet meg etter hvert et formspråk jeg følte fungerte godt. Den doble, speilede runeformen i den fargede ringen til høyre, likte jeg spesielt godt. Den føltes både litt nordisk, overnaturlig og gammel.

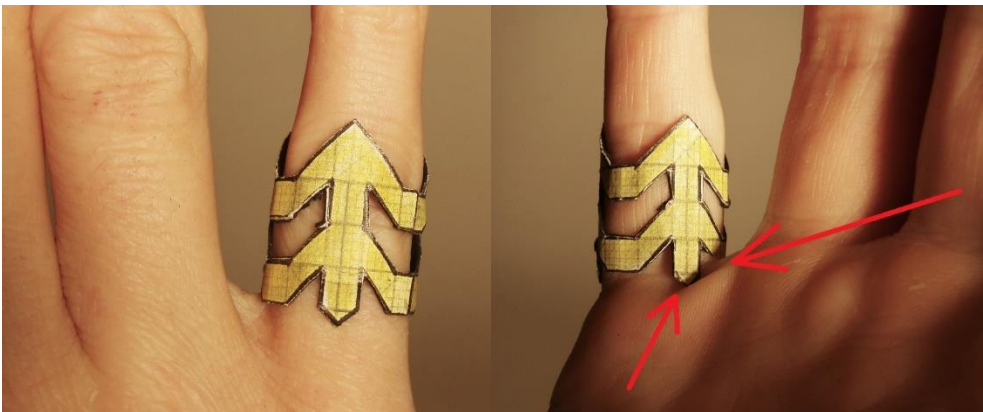


Figur 40 Nok en skisse jeg likte, som bygget videre på et par av skissene fra figur 38 og 39. Her var den speilede runeformen gjentatt tre ganger, noe som passet bra med tanke på at ringen skulle bli delt i tre.



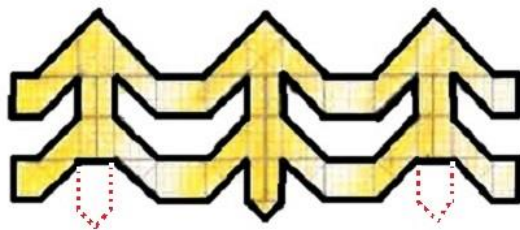
Figur 41 Den endelige arbeidstegningen for gullringen.

Da arbeidstegningen over var klar, lagde jeg en enkel modell i papir for å se hvordan formen fungerte tredimensjonalt. Papirmodellen satt fint, sett ovenfra, men på undersiden av fingeren skapte to av taggene et problem (se fig. 42 under). De stakk og var i veien, og hindret ringen i å følge fingeren på en mer naturlig måte.



Figur 42 Papirmodellen satt ikke helt som den skulle.

Løsningen ble å fjerne de to taggene. Arbeidstegningen ble da som følger:



Figur 43 Det endelige designet etter at jeg fjernet to av taggene (markert med rødt).

Her følger et utvalg bilder fra selve produksjonen av gullringen. Ettersom det ville blitt veldig dyrt å bruke rent gull, lagde jeg først selve ringen i sølv, og fikk den så forgylt. Flere bilder fra dette arbeidet kan sees i vedlegg 2.



Figur 44 Formen sages ut i en plate 925s.

Da jeg hadde sagt ut formen, så jeg raskt at ringen fort kunne bli litt flat og kjedelig i uttrykket. Jeg bestemte meg derfor for å file ned alle sidene på det som ville bli utsiden, til ca. 45 graders vinkel. Dette bidro til å fremheve ringens form, og ga samtidig et fint skyggespill.



Figur 45 Ringen før og etter at sidene er filt ned.



Figur 46 Ringen er bøyd til og loddet sammen, og sitter fint på fingeren.

Da ringen var loddet sammen og formet rund, sandblåste jeg den, og slipte den forsiktig med stålbørste. Dette ga en jevn, ru og metallisk overflate, som jeg følte fungerte bra. Til slutt gjenstod det bare å dele den nå fullt funksjonelle og behagelige ringen i tre, og så forgylle delene. Forgyllingen fikk jeg gjort hos Centrum Fornikling i Oslo, ettersom jeg hverken hadde kunnskap eller utstyr til å gjøre det selv.

Grunnen til at jeg valgte å dele ringen i tre var fordi delingen var en viktig del av eventyret. Dette fremhevet sånn sett ringens opprinnelse bedre enn en udelt ring ville gjort. Det at ringen ble forgylt *etter* delingen skapte også en illusjon av at den er laget i massivt gull, ettersom ringens «kjerne» er synlig på delingspunktene.



Figur 47 Matt overflate etter sandblåsing.



Figur 48 Den ferdige tredelte, forgylte ringen. (Foto: Ingolf Endresen)

5.3.3 Gullbegeret

I kjelderen var der stor Overflødighed baade av Vin og Øl, og alt saa rødt som Blod, hvad Thussernes Drik nu altid er. Da nu Kjelsvenden havde tappet Øllet, spurgte Gutten, om Bruden drak af samme Bæger, som de andre.

«Nei, hun har et lidet Guldbæger for sig selv.» (Berge et al., 1924, s. 38)

Gullbegeret er, som gullringen fra forrige delkapittel, hentet fra eventyret *Brudgommen som ledte efter Bruden sin*. Bruden drikker av gullbegeret hos tussene, og jeg tenkte derfor at dette måtte være et beger tussene enten hadde laget eller stjålet. Valget falt på at tussene hadde laget det, ettersom de tilsynelatende leverer tilbake ting de har stjålet:

Tussene har det vanligvis mer enn alminnelig bra med gods og gull, men noen kan også være usannsynlig rike. (...) Tussene stjeler selv også, de – men leverer som regel alt tilbake. (Sivertsen & Suphammer, 2000, s. 106-107)

Med et lite tusselaget gullbeger som utgangspunkt, kom jeg så frem til følgende tenkte bakgrunn for begeret:

- Laget av tussene for lenge siden
- Har vært brukt lenge, men godt vedlikeholdt
- Inspirert av andre, vakre gjenstander tussene hadde sett
- Fremstilt av tussenes gull
- Gammel, norsk dekor

Med punktene over i bakhodet, gikk jeg i gang med skissearbeidet:



Figur 49 Diverse idéer til gullbegeret.

Tidlig i skissearbeidet med begeret lette jeg etter inspirasjon til dekor i en bok om vikingene. Et av bildene i denne boken viste et dyrehode fra Osebergfunnet. Den nederste delen av dyrehodet hadde en rund sylindrerform med dekorativ treskurd. Jeg så med en gang for meg denne delen som et beger.

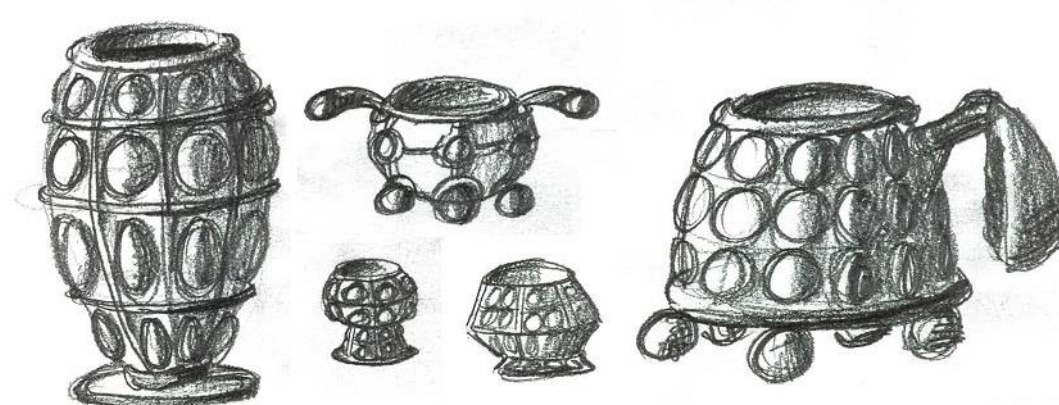


Figur 51 Dyrehodet fra Osebergfunnet. ("Treskurd, dyrehode fra Osebergfunnet [Bilde]," Ukjent)

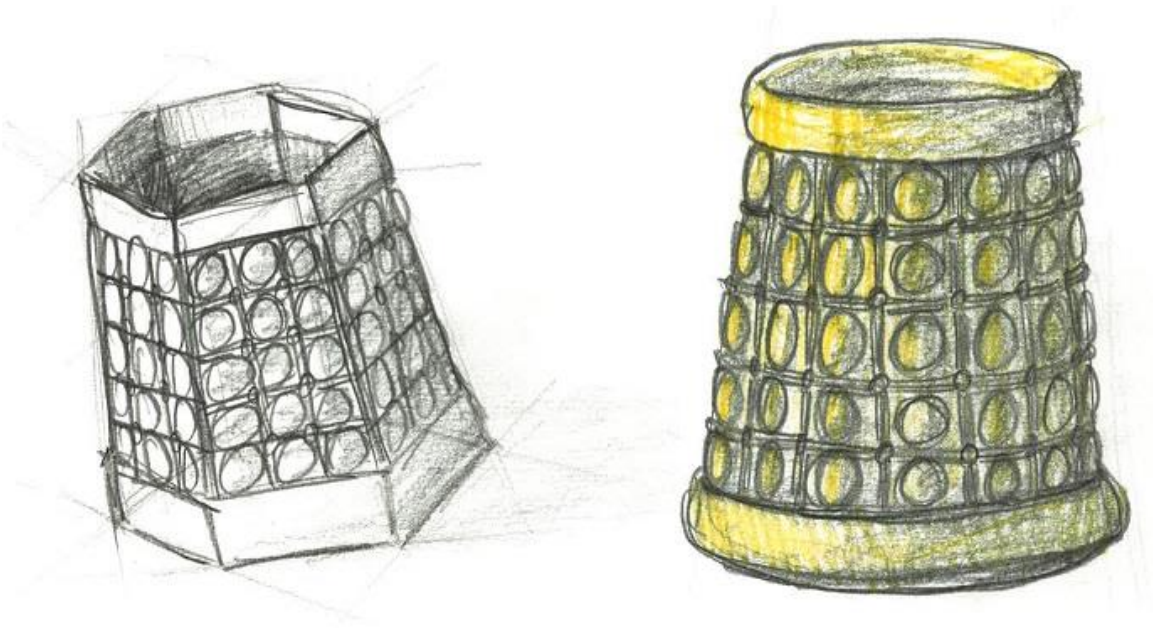


Figur 50 Den nederste delen av dyrehodet fra figur 49, her manipulert av meg for å fremheve begerformen.

Ettersom formen allerede minnet litt om et beger, og dyrehodet både var gammelt og norsk, bestemte jeg meg for å bruke både formen og dekoren videre i designet av gullbegeret.



Figur 52 Diverse kopper med dekor inspirert av treskurden fra dyrehodet.

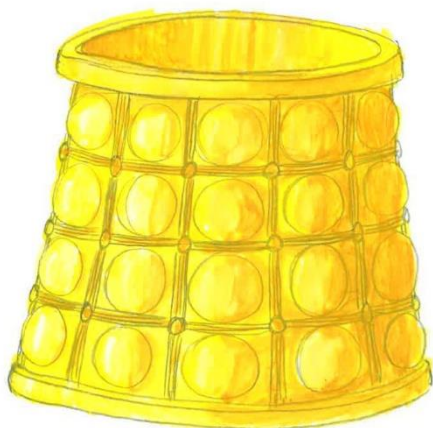


Figur 53 To ganske direkte videreføringer av formen og dekoren fra dyrehodet til et beger.



Figur 54 Konseptskisse fra eventyret, her med både gullbegeret og den tredelte gullringen.

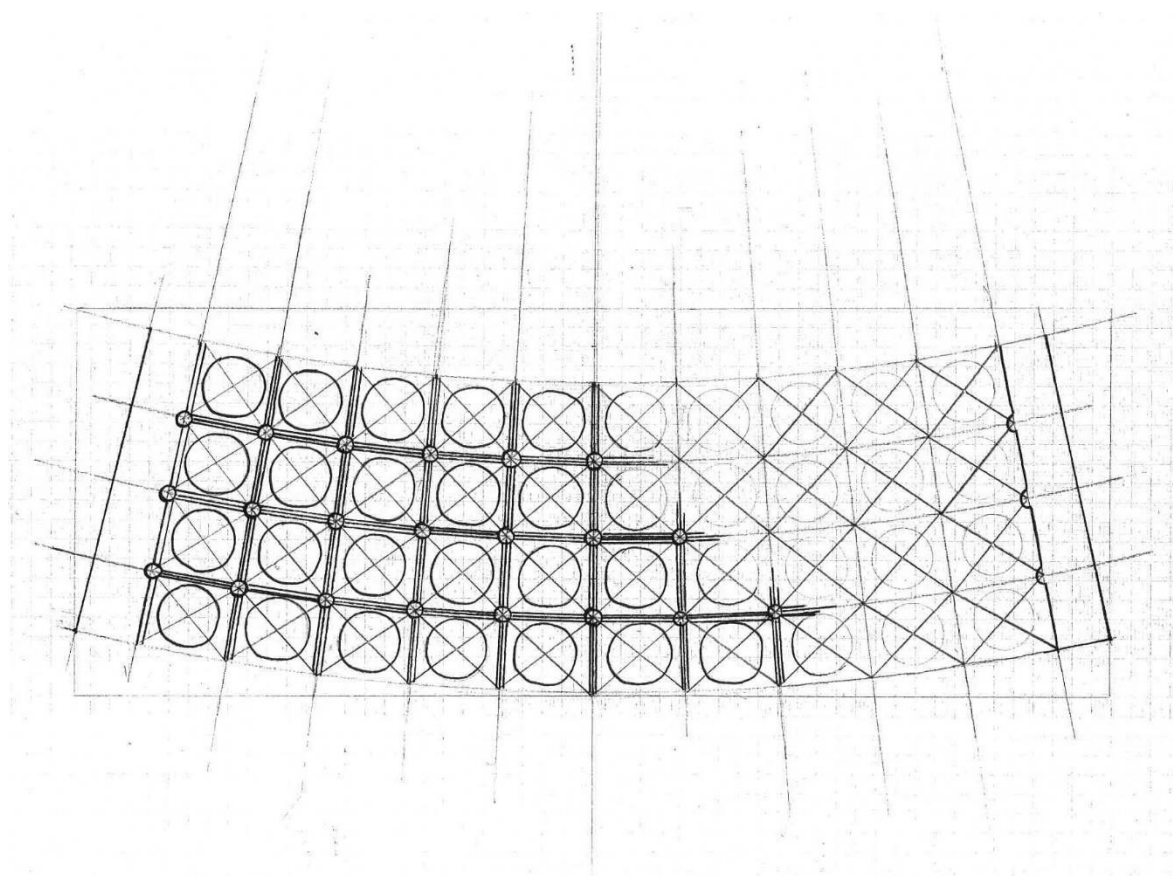
Jeg endte til slutt opp med et design som var veldig likt utgangspunktet fra dyrehodet. Dette var både fordi jeg likte dekoren og formen godt, og fordi dette forhåpentligvis ville fornorske begeret på en god, men ikke overtydelig, måte.



Figur 56 Det endelige designet.



Figur 55 Utkast til hvordan en eventuell tilhørende tallerken, kniv og gaffel kunne sett ut.



Figur 57 Arbeidstegning til gullbeget.

Her følger et utvalg bilder fra selve produksjonen av gullbegeret. I likhet med gullringen ville det ha blitt for dyrt å bruke rent gull. Jeg lagde derfor begeret i bronse, og fikk det forgylt til slutt. Flere bilder fra arbeidet med gullbegeret kan sees i vedlegg 3.



Figur 58 Test av formen som papirmodell til venstre, og innrissing av mønsteret på bronseplaten til høyre.



Figur 59 Mønsteret siseleres inn.



Figur 60 Bronseplaten er ferdig siselert og klar til å bøyes.



Figur 61 Platen bøyes og loddet sammen. Skjøten måtte files ned og siseleres.



Figur 62 Bunnen og sargene tilpasses.



Figur 63 Bunnen og sargene er loddet på, og skjøten er siselert.

Etter mye siselering, fintilpasning og sliping var begeret klart til å forgyllles. Dette ble gjort sammen med gullringen hos Centrum Fornikling i Oslo. Jeg glemte dessverre å presisere at jeg ønsket innsiden forgyllt også, og ikke bare utsiden. Det er derfor tydelig at begeret ikke er av massivt gull, slik jeg ønsket at det skulle fremstå.



Figur 64 Det ferdige gullbegeret fylt med blåbærsaft. (Foto: Ingolf Endresen)

5.3.4 Kjeppen

-Ja, nå har jeg ikke annet å gi deg, sa nordavinden,- enn den gamle kjeppen som står borte i kroken. Men den er slik at når du sier: «Min kjepp, slå på!» så slår den, til du sier: «Min kjepp, stille!» (Bø et al., 1982, s. 208)

Kjeppen jeg har laget er hentet fra eventyret *Gutten som gikk til nordavinden og krevde melet igjen* (Bø et al., 1982, s. 206). Dette eventyret handler om en gutt som går til nordavinden og ber om å få igjen melet sitt, som nordavinden har blåst vekk. Nordavinden har ikke melet, men gir gutten en magisk duk i erstatning. En gjestgiver lurert senere til seg denne duken, og bytter den med en vanlig duk. Gutten tror da at duken ikke virker, og går tilbake til nordavinden for å klage.

Han får da en magisk bukk, men det samme skjer igjen, og gutten går tilbake en siste gang for å klage. Denne gangen får han en gammel, magisk kjepp. Han bruker kjeppen til å få igjen både duken og bukken fra gjestgiveren, og vender lykkelig hjem med alt sammen. Eventyret «(...) blei skrivi opp av P. Chr. Asbjørnsen i Gjerdrum, og var eit av dei aller første som kom på prent her i landet (...) I dag veit vi om ca. 25 norske oppskrifter (...)» (Bø et al., 1982, s. 367).

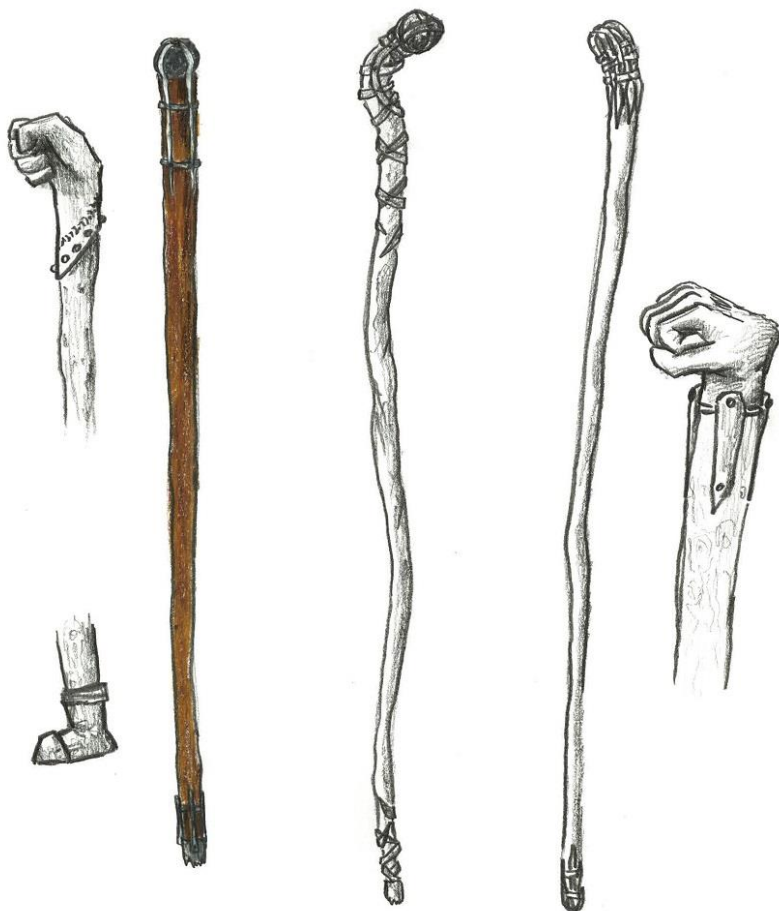
Ordet *kjepp* tilsier at det er snakk om en tregjenstand, ettersom det er nettopp det en kjepp er. En kjepp kan likevel, i mine øyne, for eksempel ha metallbeslag, og fremdeles fint kalles en kjepp. Denne gjenstanden ble derfor en mulighet til å kombinere tre og metall.

I eventyret kommer det frem at kjeppen er gammel, at den kan slå av seg selv, og at gutten får den fra nordavinden. Jeg bygget videre på dette, og kom frem til følgende, tenkte bakgrunn for denne gjenstanden:

- Laget med trolldom av nordavinden
- Laget i en hard, norsk tresort
- Kjeppens formål er i hovedsak å påføre smerte, ikke drepe
- Har en dekor og/eller beslag som tilsier at den tilhører nordavinden
- Den er solid og tåler å bli slått hardt med

Med denne bakgrunnen som utgangspunkt, begynte jeg skissearbeidet. Rent kronologisk i det praktiske arbeidet var kjeppen den siste gjenstanden jeg fullførte. Skissearbeidet til denne gjenstanden ble derfor mer omfattende, både fordi jeg hadde bedre tid på meg til å skisse, men også fordi det var den gjenstanden jeg brukte lengst tid på å bestemme meg for hvordan skulle se ut.

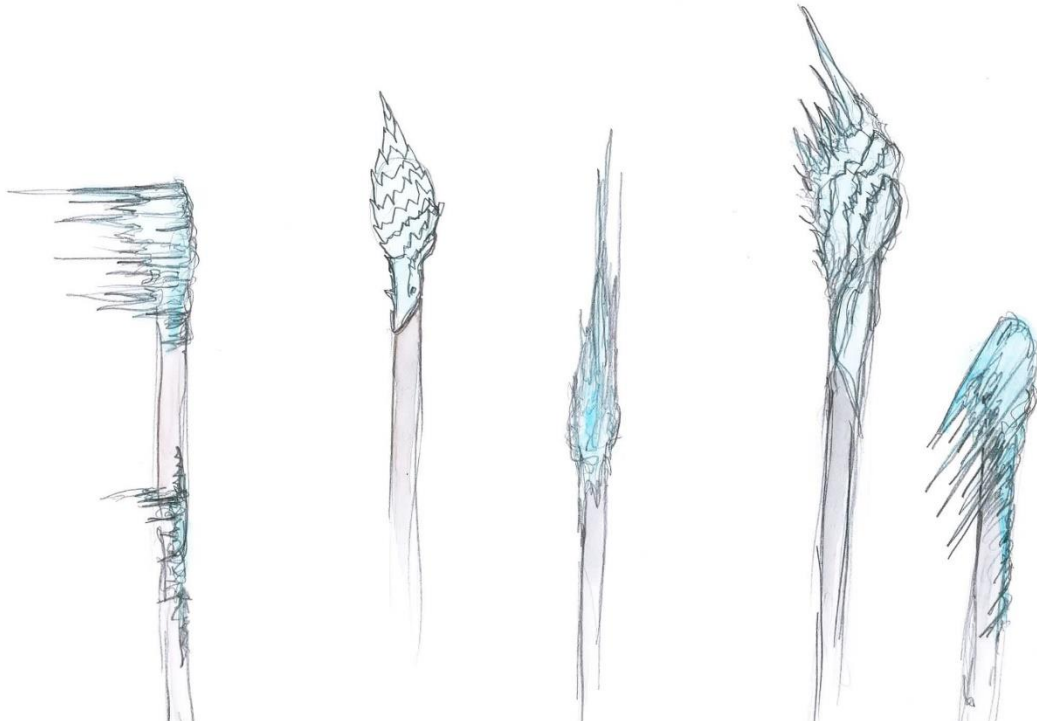
Jeg presenterer kun et utvalg av disse skissene her. Flere skisser av kjeppen kan sees i vedlegg 4.



Figur 65 Noen tidlige utkast til kjeppen. Jeg så for meg metallbeslag i form av en knyttneve.

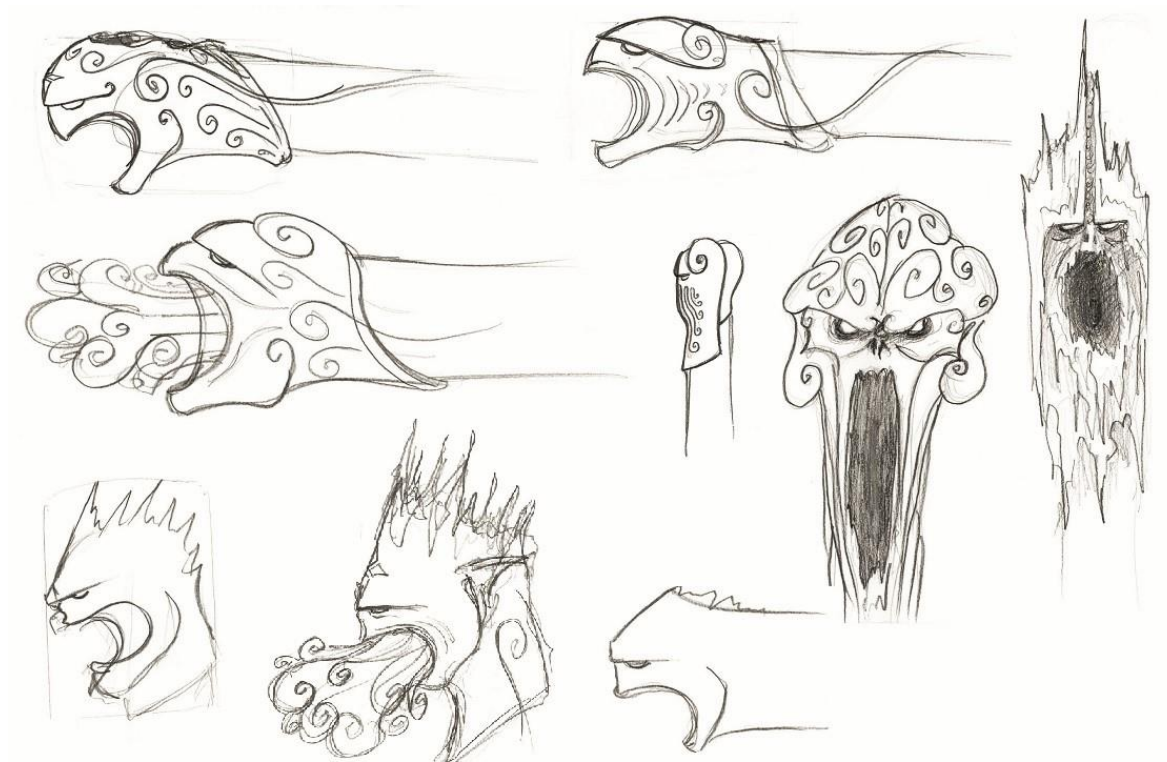


Figur 66 Gutten møter nordavinden.



Figur 67 Kjeppen med beslag som likner på forblåst is.

En idé jeg lenge vurderte var at beslaget skulle likne på forblåst is, fordi jeg følte det ville passe fint til nordavinden, som stort sett blåser kaldt. Jeg gikk likevel vekk fra denne idéen ettersom beslaget jeg så for meg til denne formen ville blitt for stort å støpe med det utstyret jeg hadde tilgang på.



Figur 68 Kjeppen med beslag som skulle forestille hodet til nordavinden.

I søket etter inspirasjon til kjeppen lette jeg blant annet i bilder av gamle stokker, bergmansstaver, samiske brudestaver, morgenstjerner/vekerstaver, hammere og andre gjenstander det ville vært ubehagelig å bli slått med. Jeg likte særlig formen på morgenstjernene godt, men de typiske piggene på toppen føltes i overkant brutale for min kjepp. Gjestgiveren i eventyret overlever tross alt slagene han blir påført.



Figur 69 Toppen av en gammel morgenstjerne/vekerstav. ("Vekerstav [Bilde]," Ukjent)

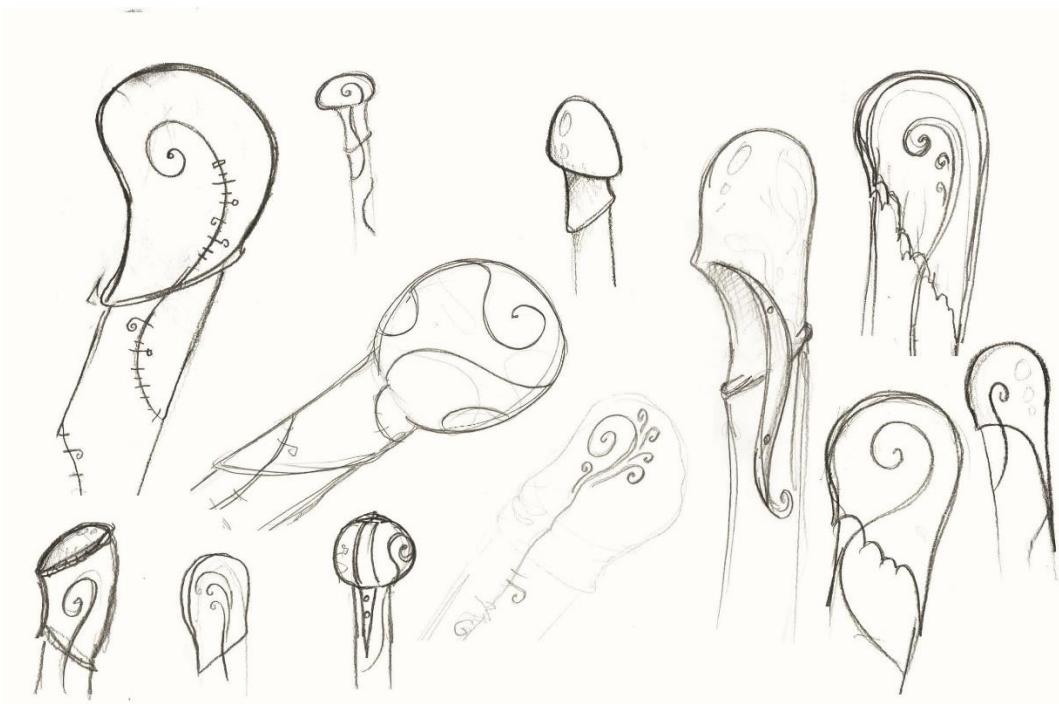
En annen type gjenstand jeg kom over, var primstaven. Primstaver er riktignok kalendere, og ikke staver som benyttes til å støtte seg på eller slå med. De har likevel en estetikk og dekor jeg falt for, med sine enkle innskjæringer i form av geometriske symboler og tegn. Jeg bestemte meg for å bygge videre på både primstavens estetikk, og morgenstjernens form og funksjon.



Figur 70 En primstav fra Oppland, datert 1689. ("Primstav [Bilde]," 1689)



Figur 71 Flere utkast til kjeppen. De to helt til høyre er inspirert av morgenstjernens form og primstavens dekor.



Figur 72 Her nærmet jeg meg en form på beslaget jeg likte. Tanken bak spiralformen på toppen, var at den skulle symbolisere vind.



Figur 73 Dette var det nærmeste jeg kom en endelig arbeidstegning til kjeppen.

De to kjeppene til høyre på figur 71, og skissene fra figur 72 og 73, var det nærmeste jeg kom en endelig arbeidstegning til kjeppen. Jeg hadde da bestemt meg for å ha metallbeslag på toppen og bunnen av kjeppen, og at disse skulle støpes i bronse. Selve trestokken jeg endte opp med å bruke, var fra et rognetre jeg kuttet ned på hytta mi i Buskerud for ca. ti år siden. Den var både norsk, litt gammel og veldig hard, og passet sånt sett godt til eventyret.

Her følger et utvalg bilder fra det praktiske arbeidet med kjeppen. Flere bilder fra dette arbeidet kan sees i vedlegg 4.



Figur 74 Rognekjeppen.

De to formene som skulle bli metallbeslag modellerte jeg først i voks. Dette gjorde jeg ved å feste bakepapir tett rundt toppen og bunnen av kjeppen, og så dyppe den i en gryte med flytende voks gjentatte ganger. Etter en del prøving og feiling fikk jeg til slutt en form jeg var fornøyd med, og kunne risse inn spiralmønsteret.



Figur 75 Voksformene er ferdig tilpasset, og spiralmønsteret er risset inn.

Da jeg hadde formet voksmoellene, innså jeg at formene ville kreve mer bronse enn det smeltedigelen jeg hadde tilgang på kunne romme. Jeg fikk derfor gjort støpet hos Brendemo Gull og Sølv i Notodden. Støpet ble riktignok gjort i messing, *ikke* bronse. Grunnen til det, var at Brendemo hadde en messingtype som liknet bronse i fargen, men som var mye hardere. Dette passet bra til kjeppen, ettersom dens hovedformål var å slå.

Støpet gikk likevel ikke helt som det skulle. En del av overflaten på formene ble porøs, og den største formen fikk et stort krater/hull midt på toppen. Dette klarte heldigvis Leif Stangebye-Nielsen å reparere med bronsesveis ved Kunsthøgskolen i Oslo. Bronsesveisen resulterte i et lite fargeskille på deler av begge formene, men den tettet de største hullene og ujevnhetene. Jeg glemte å ta bilder av både det ureparerte støpet, og av selve repareringa, så bildene under er kun av støpet *etter* at det ble reparert.

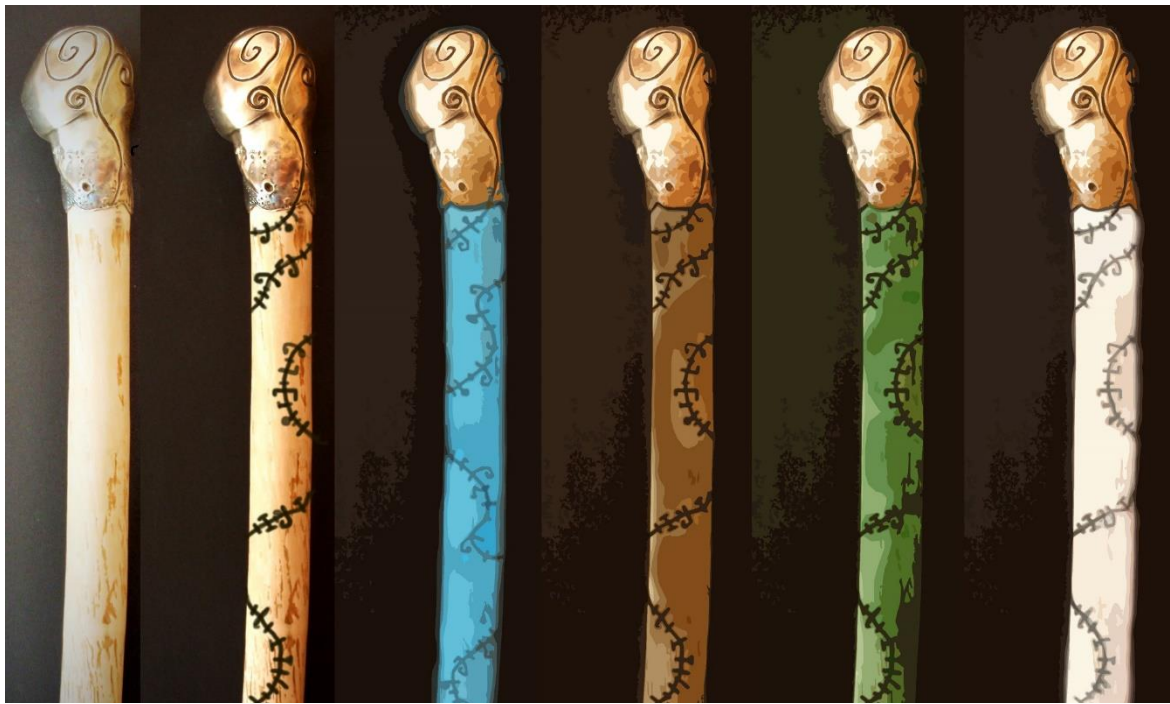


Figur 76 Rester av hull og porøs overflate fra det delvis mislykkede støpet er fremdeles synlige, også etter reparasjonen.



Figur 77 Messingbeslagene er ferdig støpt, reparert og pusset.

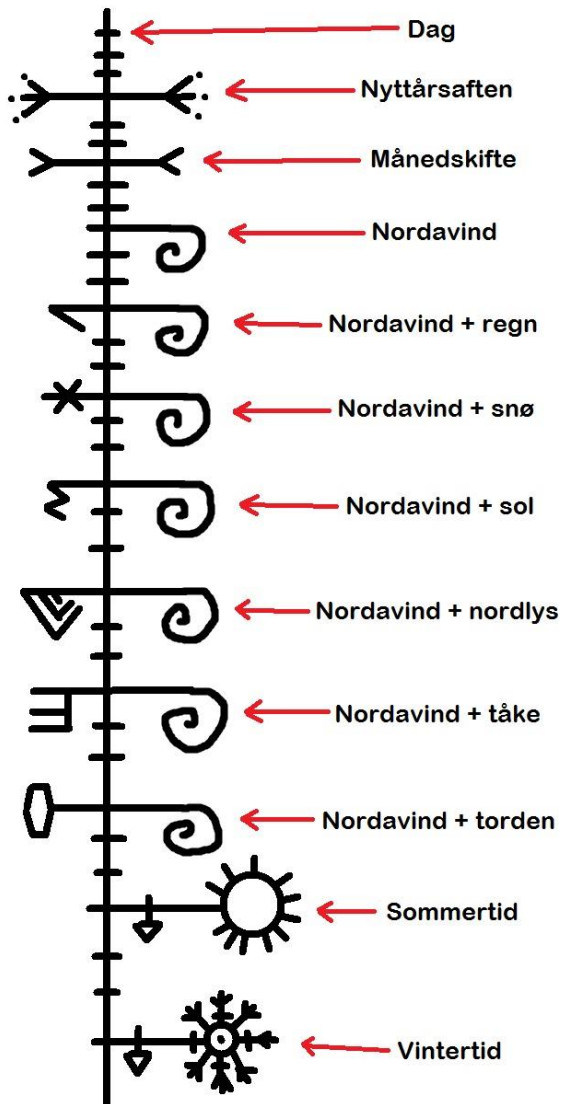
Dekoren på kjeppen er direkte inspirert av dekoren fra primstaver. Primstavene er som tidligere nevnt kalendere, og jeg fikk derfor en idé om at kjeppen, i tillegg til å være et magisk slagvåpen, kunne være nordavindens kalender. Tanken var at denne kalenderen skulle markere hvilke dager nordavinden skulle blåse på, og sånn sett være en værkalender eller et værvarsel.



Figur 78 Digitale fargeprøver og utkast til hvordan kalenderen kunne snirkle seg rundt kjeppen.

For at kalenderen på kjeppen skulle fremstå så troverdig som mulig, baserte jeg den på historiske primstaver. På de fleste av disse er det «(...) skåret inn hakk som på den ene siden markerer dagene 14. april til 13. oktober (sommersiden), og på den andre siden perioden 14. oktober til 13. april (vintersiden)» (Dybdahl, 2011, s. 15). Ettersom kjeppen ikke har to sider, slik primstaver stort sett har, designet jeg en lang, sammenhengende kalender som snirkler seg rundt kjeppen fra bunn til topp.

Jeg plasserte vintersiden på øverste halvdel, fordi nordavinden trolig er kaldest på denne tiden av året. Kalenderen har, som kalendere flest, 365 dager og 12 måneder. Den avsluttes i hver ende ved å gå over i spiraler på messingbeslagene som symboliserer vind. For å markere de ulike dagene nordavinden skulle blåse på, designet jeg en rekke symboler for ulike værvarsler:



Figur 79 Modell for de ulike symbolene/værvarslene til nordavindens kalender.

Jeg tegnet så inn kalenderen på kjeppen, og brente mønsteret inn med en svipenn. Dette ga et uttrykk som i mine øyne ble tilnærmet likt mange av de gamle primstavene.



Figur 80 Kalenderen er svidd inn i rognekjeppen.

Med kalenderen innbrent gjensto bare selve konstruksjonen og overflatebehandlingen. Jeg vurderte lenge å farge kjeppen med kjølige farger, som blå eller hvit (se fig. 78, s. 75), for å fremheve den kalde nordavinden og det overnaturlige ved kjeppen. Fargeprøvene ble likevel ikke helt som jeg håpet. Det blå harmonerte ikke helt med messingbeslaget, og det hvite ble for svakt og gjennomsiktig.

Jeg valgte derfor å beholde trefargen i kjeppen, og behandlet den med en brun oljebeis. Til slutt limte og klinket jeg fast messingbeslagene.



Figur 81 Den ferdige kjeppen. (Foto: Ingolf Endresen)

5.3.5 Flasken

«Ja,» sagde Prindsessen, «naar du ikke orker det, saa faar du tage dig en Slurk af den Flasken, som hænger ved Siden, for det gjør Troldet, naar han skal ud og bruge det.»
Gutten tog sig et Par Slurker, saa kunne han svinge Sværdet (...). (Bø et al., 1982, s. 191)

Flasken jeg har laget er hentet fra eventyret *Guldslottet, som hang i luften* (Bø et al., 1982, s. 186). Eventyret handler om Askeladden (også omtalt som Gutten) som legger ut i verden for å søke lykken. Han og brødrene får tjeneste hos en konge som er sørgmodig fordi døtrene hans er tatt til fange av troll. Brødrene til Askeladden overbeviser kongen om at Askeladden kan finne dem, og han må legge i vei.

Godt hjulpet av et esel (omtalt som *asen* i eventyret) finner Askeladden til slutt de tre prinsessene i tre ulike slott, hvorav det siste er et gullslott som henger i luften. Han dreper trollene med et stort sverd, som han først klarer å løfte etter å ha drukket av en flaske. Det hele ender godt, og Askeladden gifter seg med den yngste prinsessen. Eselet, som viser seg å være en prins i trollham, får en av de andre, «og saa turede de Bryllup, saa det hørtes og spurgtes over syv Kongeriger» (Bø et al., 1982, s. 196).

Eventyrtypen er godt utbredt i Norge. Ifølge Asbjørnsen stammet denne versjonen fra 1850, og ble fortalt av en matros som visstnok hadde lært det av Ida Kind (ukjent fødsel og død) fra Hedmark (Bø et al., 1982, s. 365). Det eneste som sies om selve flasken i eventyret er at den *henger* ved siden av sverdet, og at den som drikker av den blir sterk.

Trollene i de norske folkeeventyrene blir ofte beskrevet som store og dumme, og når «Askeladden eller ein annan helt jamt kunne vinne over dei, var det fordi dei så lett let seg overliste» (Bø, 1987, s. 22). Fordi trollene ofte er dumme så jeg det som usannsynlig at trollet selv hadde laget flasken med styrkedrikk, men at det kanskje heller hadde røvet den fra noen andre.

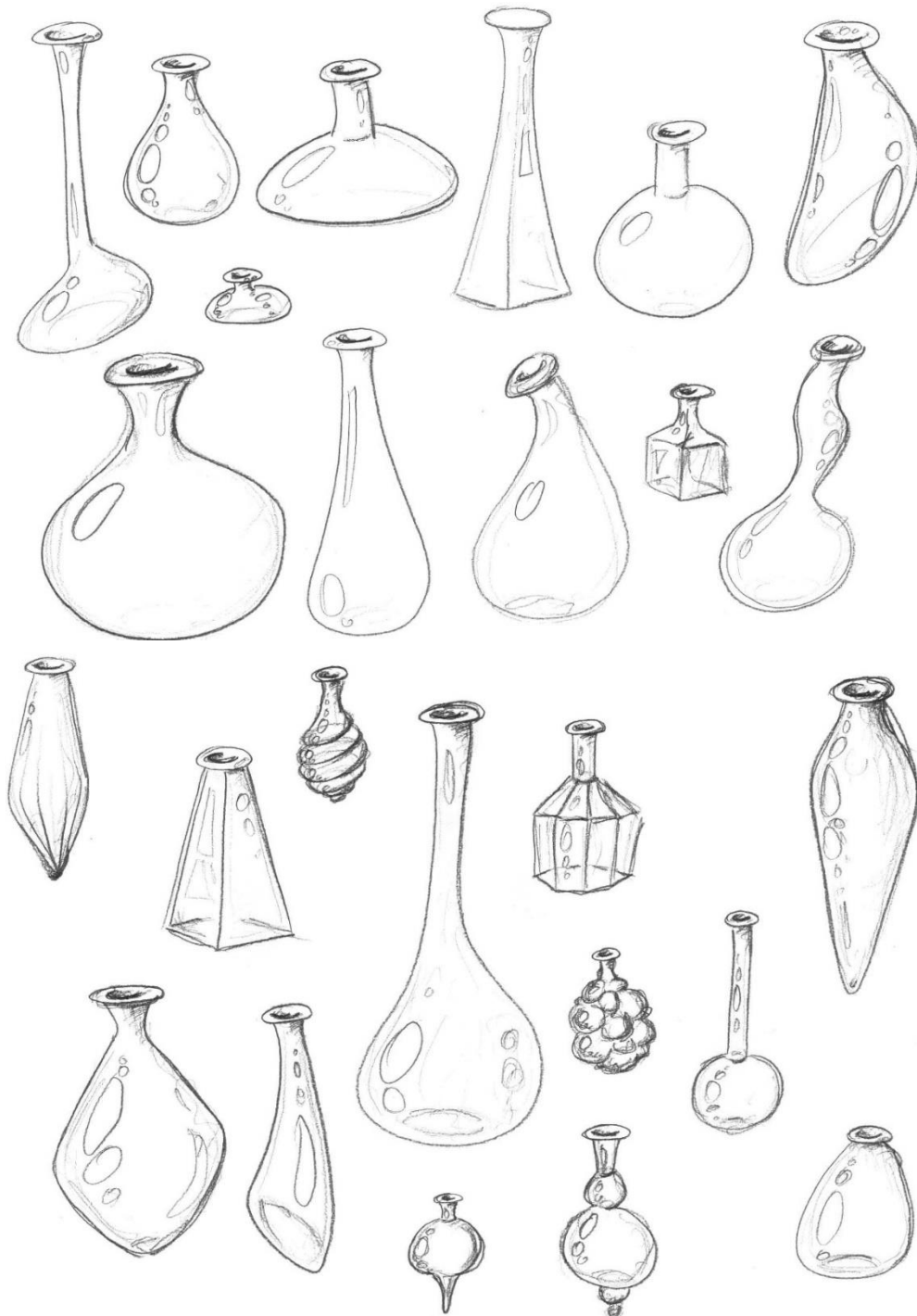
Jeg tok derfor utgangspunkt i at flasken var laget av underjordiske tusser som bor under såkalte *tussesteiner*, «(...) som ofte ligger i åkre og enger» (Sivertsen & Suphammer, 2000, s. 80). «Mange sagn forteller om tussefolkets enorme krefter (...)» (Sivertsen & Suphammer, 2000, s. 113), og de er, som nevnt på side 45, stort sett småvokste. Jeg tenkte derfor at det var passende at de «enorme kreftene» kunne stamme fra en hjemmelaget styrkedrikk.

Jeg kom så frem til følgende, tenkte utgangspunkt for flasken:

- Laget av de underjordiske tussene
- Dekor knyttet til jord og/eller tussesteinene

- Kan medbringes, for eksempel over skulderen, og kan derfor henges opp som i eventyret
- Litt liten i størrelse, ettersom tussene ofte er små
- Inneholder en magisk styrkedrikk fremstilt av norske råvarer
- Gammel og brukt

Med disse punktene og skissen fra figur 19 (s. 43) i bakhodet begynte jeg skissearbeidet til flasken:



Figur 82 Diverse utkast til selve formen på glasset.



Figur 83 Diverse fargeutkast. Det endelige designet til selve glassflasken lengst til høyre.

Jeg bestemte meg til slutt for en dråpeform på glasset, som i figur 83 over. Grunnen til at jeg valgte denne formen var fordi den så litt *hengede* ut, og at det sannsynligvis ville være enkelt å forme eventuelle beslag og lærarbeid rundt den. Formen var også enkel og elegant.

Fargevalget til glasset falt på en kraftig rødfarge, dels fordi jeg likte fargen, og dels fordi denne fargen i mine øyne uttrykker *styrke* i større grad enn for eksempel grønn og blå.



Figur 84 Et par utkast til den endelige flasken.



Figur 85 Noen idéer til kork med sølvinnfatning.

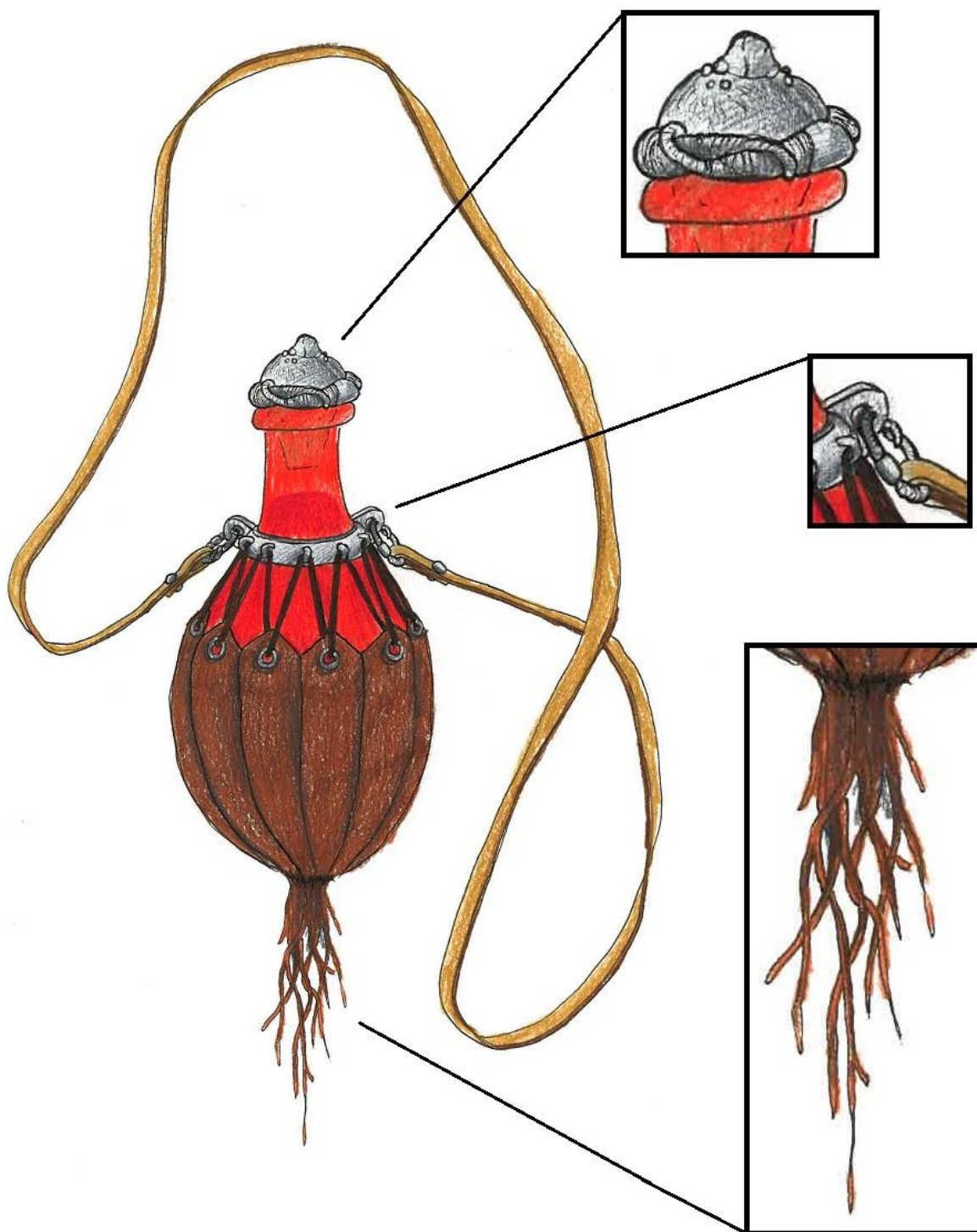
Flasken trengte naturligvis en kork, men og en skulderrem for å kunne bæres og henges opp. Jeg så også for meg en slags lærpung som beskyttet den nedre halvdelen av flasken mot slag, samtidig som den fungerte som et oppheng til skulderremmen. For å fremheve at flasken var laget av de underjordiske tussene, forsøkte jeg å flette inn «underjordiske» elementer i korken, skulderremmen og lærpungen.

Til korken endte jeg opp med å designe en sølvinnfatning med en stilisert tussestein på toppen av en halvkule. Halvkulen skulle symbolisere en åker eller eng.



Figur 86 Forslag til kork med tussestein på toppen.

For å knytte skulderremmen til de underjordiske tussene så jeg for meg sølvringer formet som meitemark til opphenget. Jeg vurderte også å ha en meitemark rundt selve korken. Et annet, underjordisk element jeg ønsket å teste ut, var å la lærpungen ende i «røtter» som hang ned under flasken. Resultatet ble til slutt denne endelige skissen:



Figur 87 Den endelige skissen til flasken, med lær-røttene og meitemarkringene i opphenget og rundt korken (forstørret).



Figur 88 En underjordisk tusse skal til å ta seg en slurk fra flasken.

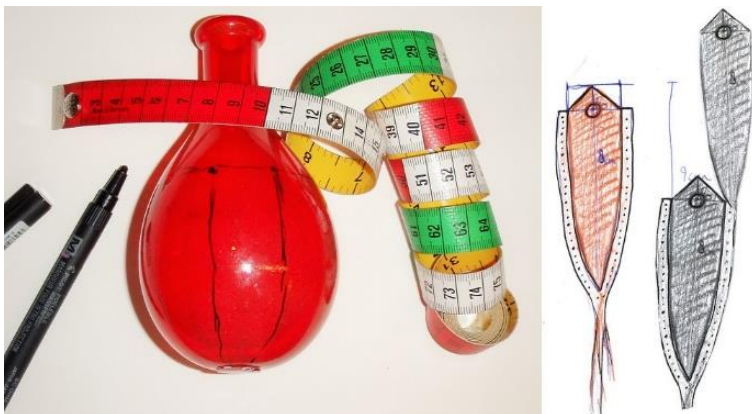
På de neste sidene følger et utvalg bilder fra det praktiske arbeidet med flasken. Flere bilder fra denne prosessen kan sees i vedlegg 5.

Ettersom jeg ikke behersker kunsten blåse glass, sendte jeg en skisse/arbeidstegning av glassflasken til Stine Hoff Kunstglass i Bergen, og fikk flasken blåst der. Resultatet ble veldig likt skissen.



Figur 89 Den ferdigblåste flasken.

Lærpungen som sitter rundt bunnen av flasken sydde jeg for hånd. Den er satt sammen av ni deler, fordi tallet 9 ofte dukker opp i folkeeventyrene.



Figur 90 Oppmåling av flasken og mal til lærpungen.



Figur 91 Delene til lærpungen tegnes opp og klippes ut. Test av lær-røtter til høyre.

Jeg valgte å bruke et mykt og slitt lærstykke til lærpungen fordi det var lett å sy og forme, og fordi brunfargen minnet litt om jord. Jeg valgte også å kutte ut lær-røttene på undersiden, fordi de ganske enkelt ble stygge, og ikke tilførte flaskens helhet noe positivt.



Figur 92 Lærpungen sys.



Figur 93 Sølvbeslag for oppheng til skulderremmen.



Figur 94 Meitemarkene i sølv formes.



Figur 95 Ferdig, oksidert sølvbeslag med meitemarkene loddet på plass.



Figur 96 Sølvinnfatning til korken, her med meitemark rundt og et forsøk på en mer naturtro stein på toppen.

Jeg gikk vekk fra idéen om å feste en meitemark rundt korken (fig. 96), da den ble for ujevn, klumpete og vanskelig å tilpasse. Jeg valgte i stedet å lodde fast en tynn, tvunnet sølvtråd. Det var også vanskelig å forme en naturtro stein til toppen, så jeg besluttet å lage en mer stilisert stein med enkle fasetter i overflaten.



Figur 97 Den stiliserte steinen og tvinnede sølvtråden loddet på sammen med det indre festet til korken, og korken festes.

Skulderremmen formet jeg i tykt, slitesterkt lær med ca. samme farge som lærpungen. Jeg festet den store meitemarken jeg ikke brukte på korken på midten av remmen som dekor, og klinket remmen fast til sølvbeslaget rundt flaskehalsen. Til slutt gjensto det bare å snurpe fast lærpungen til sølvbeslaget med en sort lærtråd.



Figur 98 Skulderremmen er klinket på, og lærpungen snurpet sammen med sølvbeslaget.



Figur 99 Den ferdige flasken. (Foto: Ingolf Endresen)

5.3.6 Sverdet

Da Prindsessen hørte det, vilde hun, at han skulde prøve, om han kunde svinge det store rustne Sværdet, som hang bag Døren; nei, han kunde ikke svinge det, han kunde ikke løfte det engang. (Bø et al., 1982, s. 191)

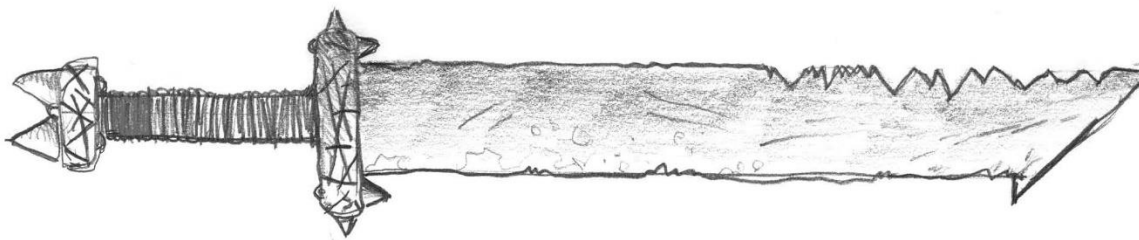
Sverdet jeg har laget er, som flasken, hentet fra eventyret *Guldslottet, som hang i luften*. Askeladden bruker sverdet til å drepe de tre trollene han møter i eventyret. Det eneste som sies om sverdet er, som sitert over, at det er stort, rustent og så tungt at Askeladden ikke klarer å løfte det. Han må derfor drikke av flasken med styrkedrikk som henger ved siden av.

Denne beskrivelsen antyder at sverdet ikke var laget for mennesker. Jeg fikk derfor idéen om at dette var et sverd som trollet hadde laget til seg selv. Det nevnes at trollet også drikker av flasken når han skal bruke sverdet, men fordi det ville ha vært vanskelig å lage et sverd som selv et troll ikke er i stand til å løfte, valgte jeg å ta utgangspunkt i at trollet drakk av flasken kun for å spare krefter.

Med et stort, rustent trollsverd som utgangspunkt kom jeg frem til følgende tenkte bakgrunn for sverdet:

- Veldig grovt laget, hamret ut for hånd av trollet
- Stålet/jernet er rester av våpen og redskaper trollet har samlet fra tidligere ofre
- Dekorert med «trollsk» dekor
- Veldig godt brukt, spor etter kamper og hugg
- Veldig langt skaft, så trollet får et godt grep, men ikke så tykt at Askeladden ikke klarer å holde det

Disse punktene dannet grunnlaget for skissearbeidet jeg nå vil ta for meg.



Figur 100 Tidlig idé til sverdet.

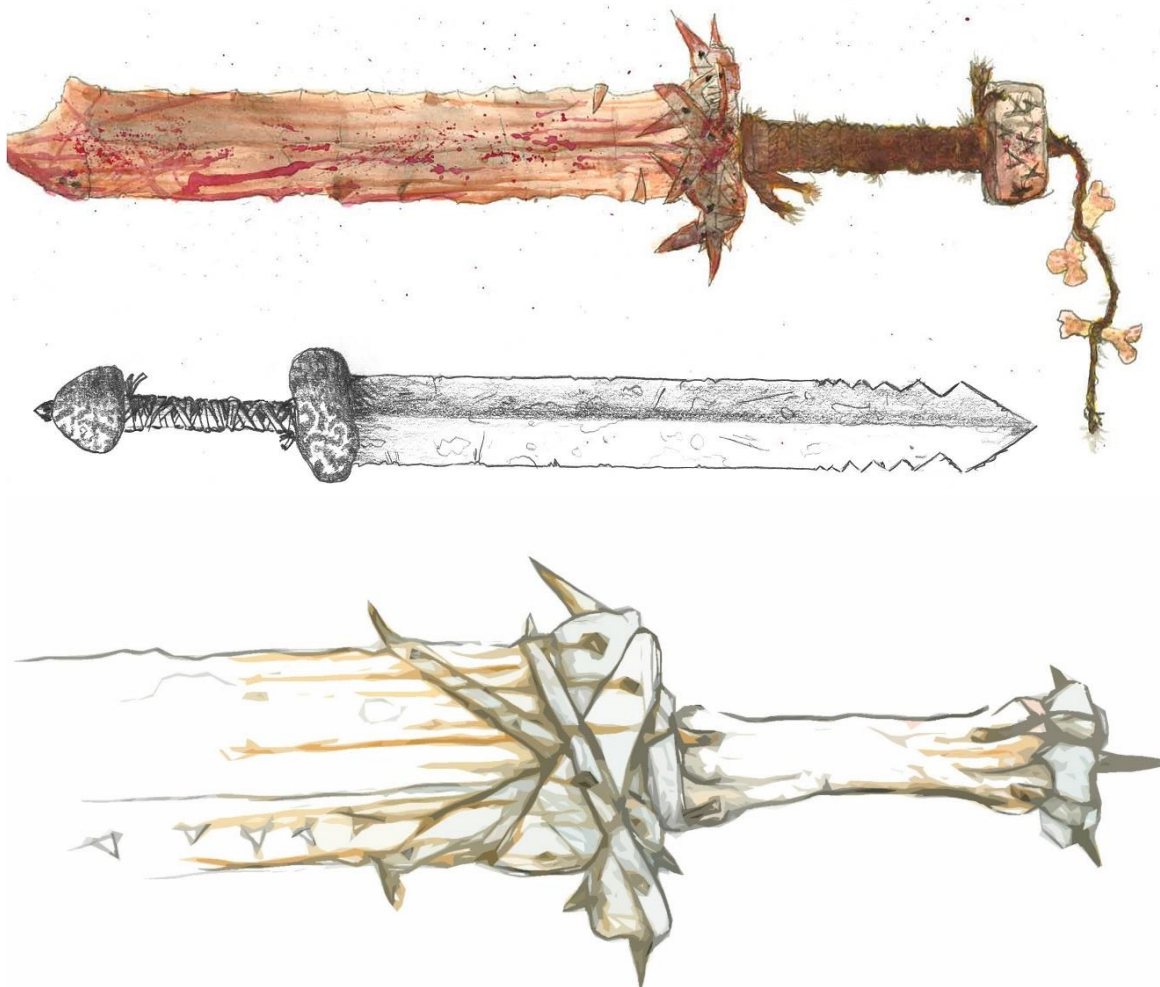


Figur 101 Et par idéer til troll.



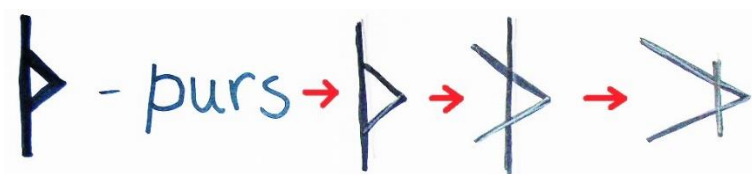
Figur 102 Diverse idéer til sverdet.

Ettersom sverdet skulle være laget av trollet, innså jeg underveis i skissearbeidet at jeg måtte stille meg selv spørsmålet «Hva ville trollet ha gjort?». Troll er store, sterke og dumme, og dette måtte på en eller annen måte reflekteres i sverdet. Jeg forsøkte derfor å finne et uttrykk som speilet trollets størrelse, styrke og mangel på håndverkskunnskap.



Figur 103 Sverd med et grovt uttrykk.

For å fremheve ytterligere at sverdet var laget av trollet, bestemte jeg meg for å bruke den norrøne runen *purs* (jotne/tusse/troll) som dekor. Jeg hadde allerede brukt denne i tinnøynene (se kap. 5.3.1), og fikk en idé om at runen kunne være et symbol trollet selv brukte som en slags signatur, grovt risset inn i sverdet (se bladet på det nederste sverdet i figur 103 over).



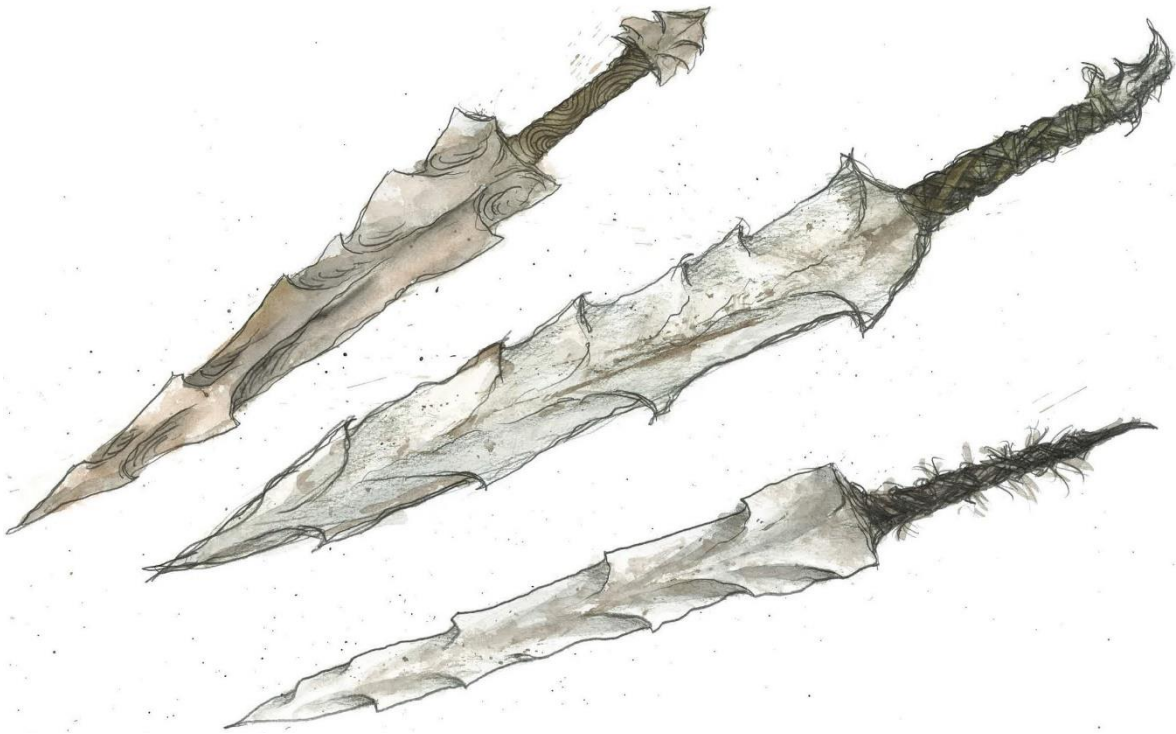
Figur 104 Runen «purs» som trolls signatur.



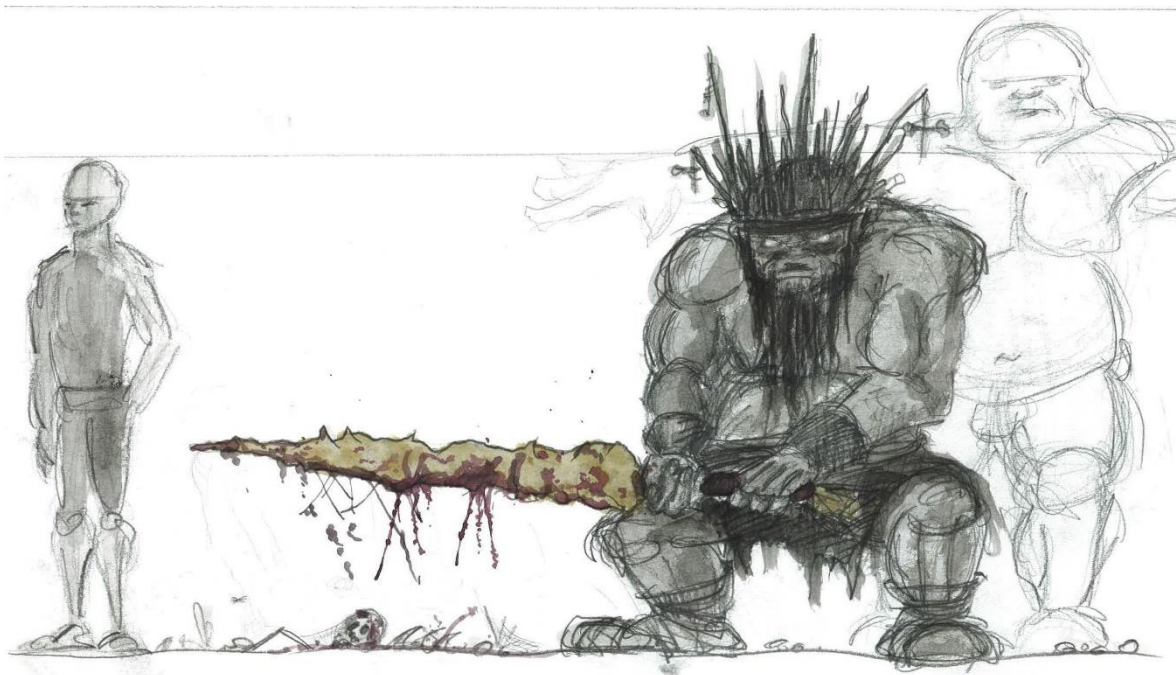
Figur 105 Sverdets grove uttrykk tar form.



Figur 106 En idé jeg likte, men som ville ha blitt tidkrevende å gjennomføre, var å forme tuppen av sverdet som en øks, som trollet hadde smidd inn i sverdbladet.



Figur 107 Sverdet tar her en form jeg likte godt. Den grove, litt steinaktige formen og overflaten følte som en type sverd et troll kunne laget.



Figur 108 De ca. proporsjonene jeg så for meg til sverdet, trollet og Askeladden.



Figur 109 Det nærmeste jeg kom en endelig arbeidstegning til sverdet.

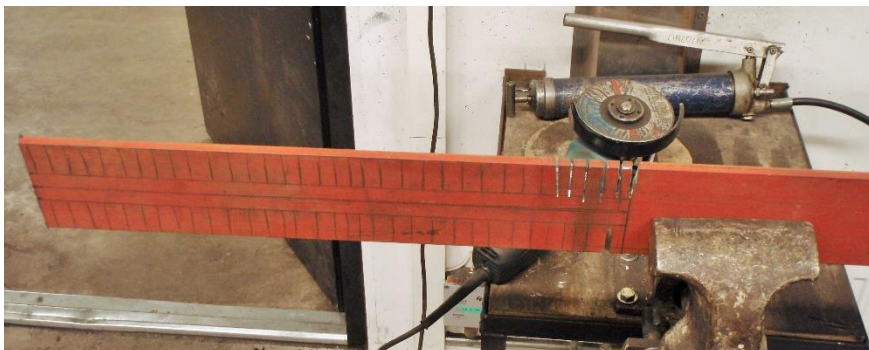
Med figur 105, 107, 108 og 109 som veiledende arbeidstegninger, begynte jeg det praktiske arbeidet med produksjonen av selve sverdet. Jeg hadde funnet et uttrykk jeg likte, men tegnet aldri en nøyaktig arbeidstegning, ettersom jeg var usikker på akkurat hvordan jeg skulle gå frem rent praktisk.

Det endelige uttrykket og formen til sverdet ble derfor i stor grad et resultat av den praktiske prosessen, som var en intens og delvis uforutsigbar uke preget av mye improvisasjon. Jeg laget sverdet på metallverkstedet til Kunsthøgskolen i Oslo, fordi det ville bli så stort at smia på Rauland hadde blitt for liten til å jobbe i. I tillegg ville jeg trenge en maskinhammer, noe vi ikke har på Rauland. På de neste sidene følger et utvalg bilder fra dette arbeidet. Flere bilder kan sees i vedlegg 6.



Figur 110 Stålemnet til sverdet (bildet er vridd 90° til venstre).

Utgangspunktet for bladet og skaftet var et 2 meter langt stålemne i industristål. Skaftet formet jeg ved å kutte ut en slags dobbel kam i den ene enden, for så å brette kamtaggene inn mot hverandre i sikk-sakk.



Figur 111 «Kammen» som skal bli skaftet kuttet til med vinkelsliper.



Figur 112 Kammen glødes, og taggene hamres inn mot hverandre.



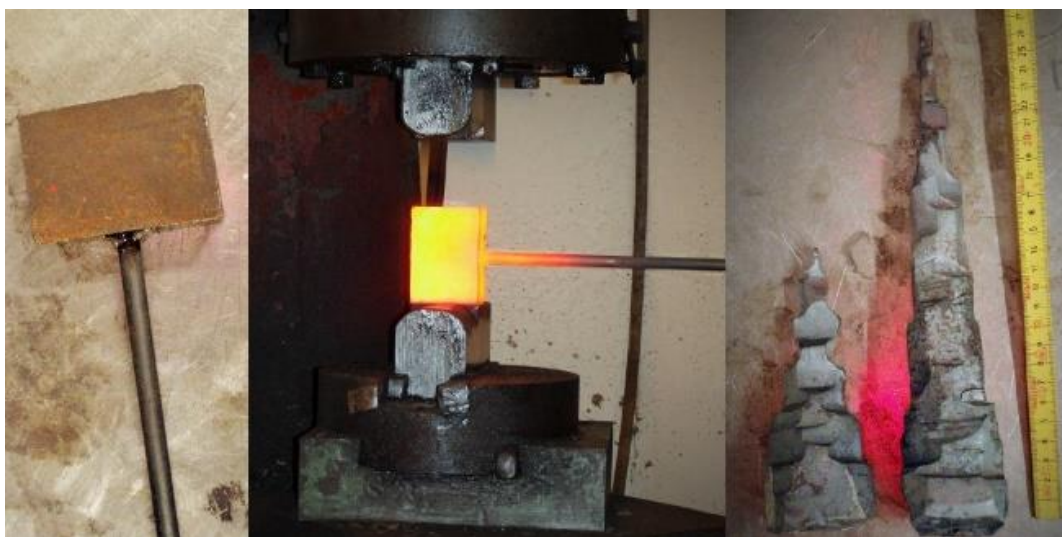
Figur 113 Taggene på kammen hamres helt på plass, og danner et skaft.



Figur 114 Bladet glødes, og eggen smis ut med maskinhammer.



Figur 115 Bladet og eggen er ferdig smidd.



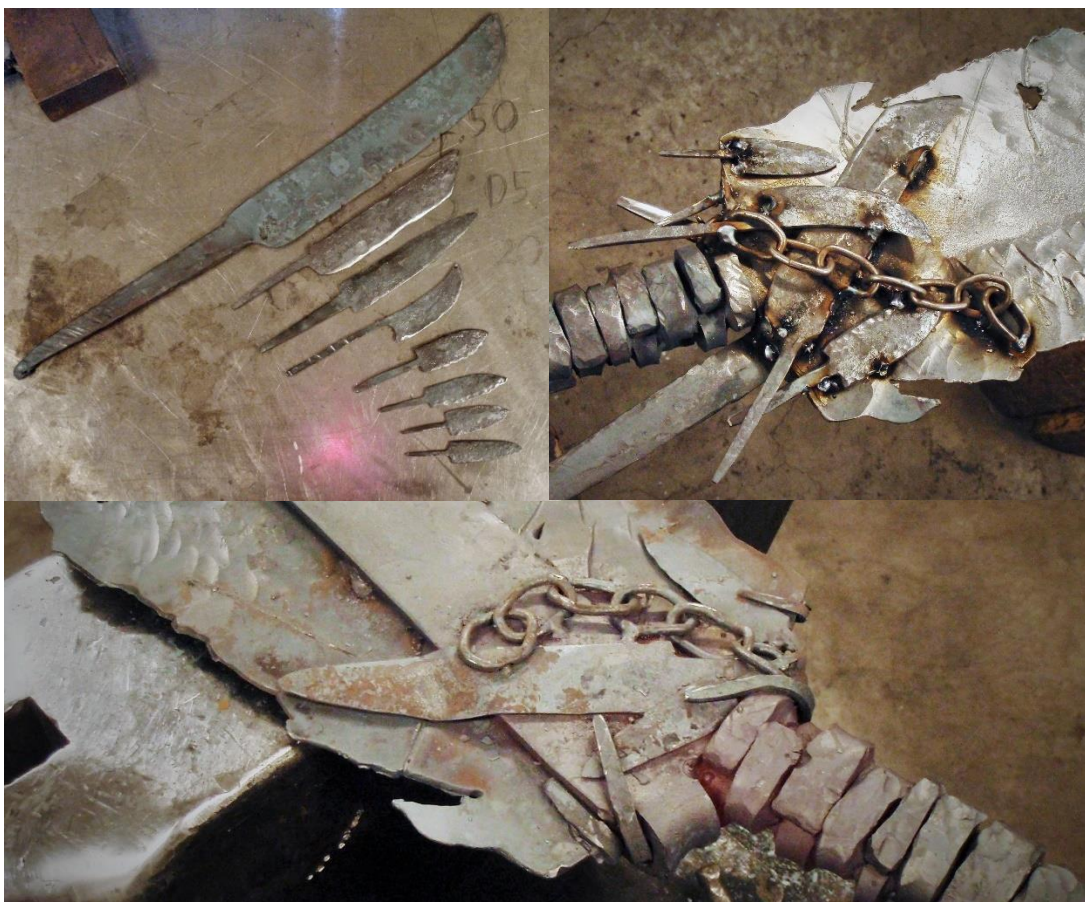
Figur 116 Pommelen hamres ut av en massiv stålkloss. Jeg valgte klossen lengst til høyre, fordi den balanserte sverdet bedre enn den korte gjorde, både estetisk og praktisk.

Da jeg hadde sveiset på pommelen så overgangen fra skaftet til pommelen litt spinkel ut. Jeg sveiset derfor på en stålring over overgangen, som enkel dekor og en estetisk forsterkning.



Figur 117 Pommelen er festet, og stålringen i overgangen fra skaftet er sveiset på.

Jeg nevnte tidligere at stålet trollet brukte til sverdet skulle være rester av våpen og redskaper som det hadde samlet fra tidligere ofre. For å vise dette sveiset jeg fast noen knivblader, pilspisser og kjettinger i overgangen fra skaftet til bladet, glødet det hele, og hamret alt forsiktig inn i hverandre. Dette ga et grovt og litt skremmende uttrykk som stod i stil til trollet.



Figur 118 Knivbladene, pilspissene og kjettingen sveises og hamres på plass.

Til slutt gjensto kun finish-arbeidet. Jeg brukte en plasmaskjærer til å skjære inn hakk, tagger og hull i sverdet, for å skape et inntrykk av at sverdet var godt brukt. Jeg kuttet også inn *purs*-runen noen steder med samme teknikk. I et par av hullene festet jeg biter av kjetting, både som en grov dekor, men også for at sverdet skulle kunne henges opp på veggen.

Det siste jeg gjorde var å stålborste hele sverdet med vinkelsliper, og overflatebehandle det med våpenolje så det ikke skulle ruste. Sverdet beskrives riktignok som *rustent* i eventyret, men da jeg hadde brukt stålborsten ble overflaten så fin og metallisk at jeg ikke ønsket å ødelegge uttrykket.



Figur 119 Hakk, tagger, hull og runen «purs» skjæres inn, og kjetting festes.



Figur 120 Sverdets metalliske overflate etter stålborsting.



Figur 121 Det ferdige sverdet. (Foto: Ingolf Endresen)

6 Resultat, diskusjon og konklusjon

6.1 Resultat

Jeg vil nå kort oppsummere resultatet av de enkelte gjenstandene.

Tinnøynene: De ferdige tinnøynene ble massive og tunge, både i vekt og uttrykk. De er tydelig preget av et ganske grovt støp, som resulterte i en del ujevnheter og store fordypninger på baksiden. Fordypningene skyldtes at tinn krymper litt når det stivner. Formen er derfor relativt rund sett forfra, og mer oval sett fra siden.

At pupillene er inspirert av runer er ikke nødvendigvis åpenbart ved første øyekast. Forutsatt at man har et visst kjennskap til runene blir det likevel raskt tydelig. Pupillene gir øynene et litt sint, hardt og stirrende uttrykk, som passer godt til en stor tusse.

Overflaten til øynene ble fin og metallisk etter litt pussing og oksidering, og føles nesten litt stål-aktig. Hammerslagene bidro til å fremheve metallens farge og spill, og skapte også en fin kontrast til de blanke områdene rundt selve pupillene. Alt i alt er tinnøynene grove, rufsete og kalde, men dette står, slik jeg ser det, i stil til eventyret de er hentet fra.

Gullringen: Den tredelte gullringen er lett både i vekt og uttrykk. Det stramme, geometriske uttrykket fra runen jeg brukte som utgangspunkt er tydelig, men det er likevel mindre åpenbart at ringen er inspirert av en rune enn det var hos tinnøynene.

Da jeg delte ringen i tre med sag, skled saken litt og lagde et blankt, litt ripet felt på baksiden av den ene delen. Da dette skjedde hadde sandblåsemaskinen nettopp gått i stykker, og jeg måtte til Oslo for å forgylle de tre delene. Jeg fikk derfor ikke sandblåst overflaten på nytt, og det blanke feltet ble værende. Delingen av ringen bidro likevel til å fremheve eventyret den stammer fra på en god måte.

Med unntak av det overnevnte blanke feltet på baksiden av den ene delen, er overflaten på delene ru og litt blank. Gullfargen kommer fint frem, og den buede formen og de vinklede kantene skaper fine skygger og spill.

Det endelige resultatet ble en enkel, elegant og (før delingen) funksjonell ring, som passer fint sammen med gullbegeret fra samme eventyr.

Gullbegeret: Gullbegeret er den gjenstanden jeg ble både mest, men også minst fornøyd med. Jeg ble fornøyd fordi det helhetlige uttrykket, slik jeg ser det, ble eventyrlig og vikingaktig på samme tid. Begeret står også stødig, og er behagelig å drikke av. Den ruglete overflaten med 40 store og 30 små sirkler skaper et vakkert farge- og lysspill i

gullet, og bidrar til at begeret er behagelig å holde. Det er i det hele tatt et beger jeg føler passer godt inn i den norske eventyrtradisjonen.

Grunnen til at jeg likevel er misfornøyd er at begeret lekker. Er det én funksjon et beger tross alt skal ha, så er det å holde på væsken man fyller det med. Det bittelille hullet som er skyld i lekkasjen, sitter på den nederste, lille sirkelen i skjøtet på hovedformen. Loddingen av skjøten var en noe vrien prosess med mye filing, tilpassing og slagloddsløp, og da jeg til slutt fikk loddet det hele sammen (se fig. 63, s. 65) så det tett ut.

Før forgyllingen siselerte jeg forsiktig opp mønsteret langs den loddete skjøten, og det var trolig da hullet oppstod. Jeg fylte begeret med vann et par ganger like etterpå, for å forsikre meg om at det var tett, noe det tilsynelatende var. Det som trolig hendte, var at det satt igjen rusk/rester/slagg fra loddingen som tettet hullet, og at dette ikke forsvant skikkelig før begeret ble grundig rensset hos forgylleren.

Resultatet ble uansett et i mine øyne vakkert gullbeger som passer godt sammen meg gullringen fra samme eventyr. Det må riktignok tømmes raskt for å unngå søl eller forspilt alkohol.



Figur 122 Hullet på gullbegeret.

Kjeppen: Kjeppen har et solid, usymmetrisk utseende preget av en delvis improvisert utforming i både messingbeslaget og den innbrente kalenderen i treet. Den er god å holde og relativt tung, særlig på toppen med det store beslaget, som minner litt om en klubbe eller knyttneve.

Den brune oljebeisen jeg satte inn treet med skaper sammen med den innbrente kalenderen, et fint, rustikk uttrykk, tydelig inspirert av primstaver. Kjeppen ser ikke ut som et drapsvåpen, men vil utvilsomt være ubehagelig å bli slått i hodet med.

Den største svakheten med kjeppen er i mine øyne at messingfargen og trefargen ble litt for lik. Til å begynne med syntes jeg det så fint ut, men nå i ettertid skulle jeg ønske at materialkontrasten mellom rognkjeppen og messingbeslaget var tydeligere. Dette kunne jeg kanskje ha oppnådd ved å gjøre rognkjeppen mørkere, eller messingbeslaget lysere (for eksempel med forsølving).

Alt i alt er jeg likevel fornøyd med kjeppen, og selv om det ikke er åpenbart ved første øyekast at den stammer fra nordavinden, tror jeg den passer godt inn i eventyret den ble hentet fra.

Flasken: Den ferdige flasken ble liten og fullt funksjonell. Den er god å bære og god å drikke av, og i motsetning til gullbegeret er den tett. De fire fargene rødt, sølv, sort og brunt harmonerer fint, og skaper samtidig fine kontraster. De ulike materialene fremhever kontrastene ytterligere, uten at det ene overgår det andre i for stor grad. Flaskens enkle dråpeform har fine, myke linjer, som avsluttes fint med korken på toppen.

Korken og meitemarkringene fremhever også tilhørigheten til de underjordiske tussene på en diskret, men god måte. En svakhet er at kantene på de ni taggene øverst på lærpungen ikke har noen god avslutning. De ble en litt tynne og spinkle, og avslutter ikke den ellers solid sydde pungen godt nok. En løsning kunne ha vært å sy en enkel søm langs taggene for å forsterke dem estetisk og praktisk.

Resultatet ble en praktisk flaske som, tross store ulikheter, passer godt sammen med det store sverdet fra samme eventyr.

Sverdet: Det ferdige sverdet ble langt (ca. 235 cm), tungt og taggete. Uttrykket er kaldt og ubehagelig, men det blanke, mørke metallet skaper fine farge- og skyggespill. Det lange skaftet er i utgangspunktet tilpasset trollet, men gjør det også mulig for en gjennomsnittlig sterk person å løfte det, ettersom tyngden og lengden krever et bredt grep. Sånn sett ble sverdet litt for lett, ettersom Askeladden ikke skulle vært i stand til å løfte det. Det lange skaftet balanserer også lengden på bladet rent estetisk.

Sverdets norske inspirasjon er ganske utydelig, da de grove runesymbolene forsvinner litt blant de mange hakkene og ripene i sverdet. Jeg mener likevel at sverdet føyer seg fint inn i eventyret jeg har hentet det fra, og at det ikke er noen tvil om at det tilhører et stort, skummelt vesen med onde hensikter.

Den største svakheten med sverdet er alle sveisepunktene. Med tanke på tiden jeg hadde til rådighet på Kunsthøgskolen i Oslo, ble det nødvendig å ta noen håndverksmessig utradisjonelle snarveier, som sveising og plasmaskjæring. Sveisepunktene er ganske tydelige der jeg festet knivbladene og pilspissene, og ikke minst på de to kjettingene jeg festet som oppheng, der de store ringene ble sveiset for å spare tid. Jeg vurderer å åpne disse igjen en gang og klinke dem sammen i stedet.

Alt i alt ble det et skremmende, men også litt vakkert sverd, som forhåpentligvis finner veien til stueveggen min en vakker dag.

6.2 Diskusjon

I etterkant av det praktiske arbeidet er det naturlig å spørre hva de ferdige gjenstandene kan fortelle. Speiler gjenstandene de norske folkeeventyrene på en god måte?

Da jeg fikk de ferdige gjenstandene fotografert, oppdaget jeg at de i stor grad er avhengige av en relevant setting/omgivelse for at det eventyrlige ved dem virkelig skal komme frem. Plassert alene mot en hvit bakgrunn minner de mer om museumsgjenstander, og koblingen til de norske folkeeventyrene blir noe uklar. Til sammenlikning har et maleri, som for eksempel Kittelsens bilde av det hodeløse trollet (fig. 2, s. 11), sin egen setting, og kan sees alene uten at eventyret det formidler forsvinner.

Relevante settinger for mine gjenstander kan for eksempel være en utstilling der de presenteres sammen med folkeeventyrene de er hentet fra, en eventyrstund for barn og unge der de vises frem som rekvisitter, eller avbildet i en tradisjonell, norsk omgivelse. Gjenstandene vil da trolig fungere som et sterkt, visuelt virkemiddel, litt på samme måte som Kittelsens malerier.

En annen interessant side ved de ferdige gjenstandene, er hvordan rollene deres fra det litterære utgangspunktet påvirkes av å se gjenstandene *fysisk*. I kapittel 4.6 skrev jeg om rollen til metallgjenstander i folkeeventyrene, og at disse som oftest representerer *rikdom* og *lykke* eller *makt* og *styrke*. Dette gjelder også mine gjenstander, men disse rollene blir, slik jeg ser det, forsterket ved å se gjenstandene i «levende live».

Et eksempel er gullringen og gullbegeret, som bidrar sterkt til en *lykkelig* slutt på eventyret om brudgommen som leter etter bruden sin. Med disse gjenstandene fysisk foran seg blir det ekstra tydelig hvorfor gullgjenstander ofte går igjen i folkeeventyrene. Gulletts farge og egenart er kanskje et av de tydeligste symbolene på rikdom og lykke som finnes, men kan også være gjenstand for grådighet, sjalusi og ulykke. Gulletts betydning fremheves ved å faktisk *se* gullgjenstanden, og ikke bare lese om den.

Et annet eksempel er sverdets *makt*. Det fysiske sverdet tydeliggjør denne makten. Det er tungt, langt og skremmende, og hvis noen var i stand til å svinge det ville det vært et mektig våpen. Det å kunne se og røre ved sverdet og de andre gjenstandene forsterker med andre ord gjenstandenes roller, og materialiserer folkeeventyrene de stammer fra på en annen, og kanskje mer realistisk måte enn for eksempel malerier ville gjort.

Gjenstandene kan også sees på som en materialisering av de litterære folkeeventyrenes tilstedeværelse av tid og sted. Tiden og stedet er, som jeg nevnte i kapittel 4.7, et resultat av en nasjonal eller lokal innpakking rundt et mer universelt handlingsforløp. Dette gjelder både for den vokale, litterære og visuelle tradisjonen.

I mine gjenstander er ikke tilstedeværelsen av tid og sted åpenbar ved første

øyekast. Jeg tror likevel de har et formspråk som formidler gjenkjennelige sider ved gammel, norsk kultur og folketro. Denne innpakkingen eller *fornorskingen*, som for gullbegeret sin del for eksempel tar utgangspunkt i vikingdekor, er avgjørende for om gjenstandene oppfattes som norske eller ikke. Innpakkingen er likevel avhengig av å kontekstualiseres gjennom den tidligere nevnte *relevante settingen* for å lykkes.

Hva er så poenget med å fornorske gjenstandene, slik jeg har forsøkt? Visuelle tolkninger av folkeeventyr kan i stor grad påvirke hvordan folkeeventyrene de er hentet fra oppleves. For at tolkningenes tilhørighet til folkeeventyrene skal bli akseptert av et publikum er det likevel, slik jeg ser det, helt avgjørende at tolkningene samsvarer med folkeeventyrenes tilstedeværelse av tid og sted. Hvis jeg ikke hadde fornorsket gjenstandene mine til en viss grad, ville de mest sannsynlig blitt oppfattet som lite mer enn fantasifulle gjenstander, uten noen bestemt tilhørighet.

I tillegg til min bevisste fornorsking av gjenstandene, er de trolig også blitt *ubevisst* fornorsket av min egen tid og sted. Om hundre år vil noen kanskje se tilbake og fastslå at den som laget disse gjenstandene var inspirert av sin tids fantasy-filmer, og at norske studenter i 2015 hadde god råd, ettersom de kunne lage gjenstander i både gull og sølv. I så tilfelle er gjenstandene et godt eksempel på hvordan folkeeventyrene ubevisst formes etter tiden og stedet de fortelles i.

Gjenstandene er også formet med bruk av verdensdesign, men resultatet av dette er trolig vanskelig å se uten å ha lest denne oppgaven. Jeg tror likevel det har hatt en positiv effekt, og forhåpentligvis gitt gjenstandene noe mer dybde. Det ville kanskje vært interessant å se hvordan gjenstandene hadde endt opp *uten* bruken av verdensdesign?

Kort fortalt er gjenstandene mine på ingen måte noen fasit for hvordan de norske folkeeventyrene bør tolkes visuelt. Tvert imot er fraværet av en slik fasit en forutsetning for folkeeventyrenes videre vandring, forandring og overlevelse. Jeg håper likevel at gjenstandene speiler de norske folkeeventyrene til en viss grad, og at de kan inspirere til liknende tolkninger i fremtiden.



Figur 123 De ferdige gjenstandene. (Foto: Ingolf Endresen)

6.3 Konklusjon

Arbeidet med denne oppgaven har vært utfordrende, uforutsigbart og tidvis frustrerende, men mest av alt lærerikt. Med utgangspunkt i et studium av de norske folkeeventyrenes univers, har jeg designet og laget en serie gjenstander basert på gjenstandsbeskrivelser fra folkeeventyr som ble samlet inn i Norge på 1800-tallet. Jeg har med dette svart på problemformuleringen.

Det har vært mange endringer og sidespor underveis, men alt i alt har fokuset ligget på det praktiske arbeidet, slik jeg ønsket. Undersøkelsen av det *norske* i de norske folkeeventyrene, og undersøkelsen av visuelle tolkninger og metallgjenstander, har sammen med bruken av verdensdesign formet en serie gjenstander jeg er relativt fornøyd med.

Jeg sier *relativt* fordi de fleste gjenstandene har en eller flere småfeil/tekniske svakheter jeg helst skulle vært foruten. Det lekkende gullbegeret er et godt eksempel. Disse svakhetene skyldtes delvis god gammeldags uvørenhet, men var også et resultat av arbeidsmetoden jeg nevnte i kapittel 3.2, ved at jeg bevisst formet mye på øyemål og intuisjon. På den lyse siden resulterte denne arbeidsmetoden i at gjenstandene bærer et tydelig preg av håndverk, hvilket jeg liker. Håndverkspreget tilfører gjenstandene, slik jeg ser det, både mer personlighet og en fornemmelse av at de er gamle og godt brukt.

Poenget med å skape en fornemmelse av alder og bruk, har sin bakgrunn i målet mitt om å lage noe som i utgangspunktet aldri har eksistert, men som likevel føles ekte og levende. Hvor vidt jeg har klart dette får bli opp til andre å bedømme. Det jeg vet med sikkerhet er at arbeidet med de norske folkeeventyrene har vært gjennomgående inspirerende, og at dette ikke blir siste gang jeg gjør et dypdykk ned i tussenes verden.

Før den tid vil jeg gjøre mitt ytterste for å gjennomføre en fuktig, utøvende tolkning av de siste linjene fra eventyret om de tre kongsdøtrene i berget det blå:

Og der drakk de og turte både stivt og sterkt, for ture kunne de alle, om de ikke kunne frelse kongsdøtrene; og har de ikke avdrukket, så sitter de vel og drikker og turer ennå.
(Asbjørnsen et al., 2000, s. 165)

Referanser/litteraturliste

- Alver, Brynjulf. (2013). Eventyr. *Store Norske Leksikon*. Lastet, fra <https://snl.no/eventyr>
- Asbjørnsen, P. Chr, Moe, Jørgen, & Arbo, P. N. (2000). *Skumle eventyr*. [Oslo]: Gyldendal.
- Berge, Rikard, Undset, Sigrid, Bugge, Sophus, Vonen, Nikka, & Monrad, Anna. (1924). *Norsk sogukunst: sogusegjarar og sogur*. Kristiania: Aschehoug.
- Braadland, Jan Faye. (Ukjent). Andreas Faye. *Norsk Biografisk Leksikon*. Lastet, fra https://nbl.snl.no/Andreas_Faye
- Bø, Olav. (1987). *Trollmakter og godvette: overnaturlige vesen i norsk folketru*. Oslo: Samlaget.
- Bø, Olav, Grambo, Ronald, Hodne, Bjarne, & Hodne, Ørnulf. (1982). *Norske eventyr*. Oslo: Samlaget.
- Dybdahl, Audun. (2011). *Primstaven i lys av helgenkulten: opphav, form, funksjon og symbolikk*. Trondheim: Tapir akademisk forl.
- Edvardsen, Erik Henning. (2005). *Kvitebjørn kong Valemon, 1, Gerhard August Schneider - arkitekten bak norske eventyrillustrasjoner* (Vol. nr. 155). Oslo: Norsk folkeminnelag.
- Egner, Thorbjørn. (1970). *Gamle hus i Rauland*. [Oslo]: Grøndahl.
- En Aftenstund i et Proprietærkjøkken [Bilde]. (1857). Lastet, fra http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Norske_folke-_og_huldre-eventyr_-_En_Aftenstund_i_et_Propriet%C3%A6rkj%C3%B8kken_1.jpg
- Eriksen, Anne, & Selberg, Torunn. (2006). *Tradisjon og fortelling: en innføring i folkloristikk*. Oslo: Pax.
- Eventyrslottet [Bilde]. (2007). Lastet, fra http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hundefossen_-_Eventyrslottet.JPG
- Hodne, Ørnulf. (1998). *Det norske folkeeventyret: fra folkediktning til nasjonalkultur*. [Oslo]: Cappelen.
- Huttetu! her lukter så kristen manns blod," sa trollet [Bilde]. (1884). Lastet, fra <https://digitaltmuseum.no/011041105485/?query=erik%20werenskiold&page=7&pos=166&count=1022>
- Kittelsen, Th. (1911). *Soria Moria slot: Askeladdens eventyr*. Kristiania: Mittet & Co. Kunstforl.
- Langt langt borte saa han noget lyse og glitre" [Bilde]. (1900). Lastet, fra <https://digitaltmuseum.no/011041107500/?query=theodor%20kittelsen%20soria%20Moriam&pos=1&count=3>

- Leksikon, Store Norske. (2013). Andreas Faye. *Store Norske Leksikon* Lastet, fra https://snl.no/Andreas_Faye
- Moe, Moltke. (1895). *Æventyri paa vandring: eit fyredrag*. Kristiania.
- Museum, The British. (2015). Sheet from the Tale of Two Brothers, Papyrus D'Orbiney. Lastet ned 06.04., 2015, fra http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_objects/aes/s/sheet_from_the_tale_of_two_bro.aspx
- Papyrus [Bilde]. (2015). Lastet, fra http://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlight_image.aspx?image=ps309157.jpg&retpage=15600
- Petrie, W. M. Flinders. (1895). *Egyptian tales: translated from the papyri*. London: Methuen.
- Primstav [Bilde]. (1689). Lastet, fra <http://digitaltmuseum.no/011023128336/?query=primstav&page=3&pos=66&count=405>
- På veien til Gilde i Troldslottet [Bilde]. (1904). Lastet, fra <http://www.theodorkittelsen.no/wp-content/uploads/2013/12/gilde.jpg>
- Rogan, Bjarne, Eriksen, Anne, & Alver, Bente Gullveig. (2013). *Etnologi og folkloristikk: en fagkritisk biografi om norsk kulturhistorie* (Vol. vol. 147). [Oslo]: Novus.
- Saa hug han Hodet af Trolde [Bilde]. (1900). Lastet, fra <https://digitaltmuseum.no/011041107509/?query=theodor%20kittelsen&page=10&pos=229&count=356>
- Sivertsen, Birger, & Suphammer, Torunn. (2000). *For noen troll: vesener og uvesener i folketroen*. [Oslo]: Andresen & Butenschøn.
- Slottet som lå østenfor sol og vestenfor måne [Bilde]. (før 1871). Lastet, fra <https://digitaltmuseum.no/011041101613/?query=august%20schneider&page=2&pos=34&count=69>
- Solberg, Olav. (2007). *Inn i eventyret: norsk og europeisk forteljekunst*. Oslo: Cappelen akademisk forl.
- Treskurd, dyrehode fra Osebergfunnet [Bilde]. (Ukjent). Lastet, fra <https://digitaltmuseum.no/011013330839/?query=dyrehode&page=2&pos=42&count=68>
- Vekterstav [Bilde]. (Ukjent). Lastet, fra http://digitaltmuseum.no/011023128632/?name=Morgenstjerne&advanced_search=1&pos=0&count=19
- Weta Workshop. (2015). Creative development and world building. Lastet ned 21.04, 2015, fra <http://wetaworkshop.com/services/design-studio-services/creative-development/>
- Wikipedia. (2014a). Carl Wilhelm von Sydow. Lastet ned 10.04, 2015, fra http://no.wikipedia.org/wiki/Carl_Wilhelm_von_Sydow

- Wikipedia. (2014c). Futhark. Lastet ned 26.04, 2015, fra <http://no.wikipedia.org/wiki/Futhark>
- Wikipedia. (2014e). Æser. Lastet ned 27.04, 2015, fra <http://no.wikipedia.org/wiki/%C3%86ser>
- Wikipedia. (2015a). Heimskringla. Lastet ned 10.04, 2015, fra <http://no.wikipedia.org/wiki/Heimskringla>
- Wikipedia. (2015c). Rhodopis (eventyr). Lastet ned 07.04, 2015, fra http://no.wikipedia.org/wiki/Rhodopis_%28eventyr%29
- Zipes, Jack. (2002). *Breaking the magic spell: radical theories of folk and fairy tales*. Lexington, Ky.: University Press of Kentucky.
- Østenfor sol og vestenfor måne [Bilde]. (før 1871). Lastet, fra <https://digitaltmuseum.no/011042340711/?query=august%20schneider&pos=3&count=69>

Figurliste

Figur 1 ("En Aftenstund i et Proprietærkjøkken [Bilde]," 1857).....	8
Figur 2 ("Saa hug han Hodet af Troldet [Bilde]," 1900)	11
Figur 3 Utdrag fra originalteksten til Tale of Two Brothers. ("Papyrus [Bilde]," 2015)	19
Figur 4 Kittelsens Soria Moria ("Langt langt borte saa han noget lyse og glitre" [Bilde]," 1900)	26
Figur 5 Werenskiolds Askeladden ("Huttetu! her lukter så kristen manns blod," sa trollet [Bilde]," 1884)	26
Figur 6 ("Østenfor sol og vestenfor måne [Bilde]," før 1871).....	28
Figur 7 ("Slottet som lå østenfor sol og vestenfor måne [Bilde]," før 1871)	28
Figur 8 ("På veien til Gilde i Troldslottet [Bilde]," 1904).....	29
Figur 9 Eventyrslottet fra Hunderfossen Familiepark ("Eventyrslottet [Bilde]," 2007).....	31
Figur 10 Nevøen min ser på flammene og støpejernsbeslaget med Bukkene Bruse i peisen.	32
Figur 11 Spørsmålsmodell for verdensdesign	37
Figur 12 Konseptskisse inspirert av August Schneiders tegninger og Asbjørnsen og Moes versjon av eventyret Soria Moria Slott (Asbjørnsen, Moe, & Arbo, 2000, s. 70).	38
Figur 13 Konseptskisse til kongsdatterens stålklør fra eventyret Hvidebjørn Kong Valemon (Bø, Grambo, Hodne, & Hodne, 1982, s. 131).	39
Figur 14 Skisse av nøkken, et vesen fra norsk folketro som dukker opp i flere folkeeventyr og sagn. Skissen er inspirert av Theodor Kittelsens tolkninger av dette vesenet.	39
Figur 15 Nok et utkast til nøkken, inspirert av Theodor Kittelsens arbeider.....	40
Figur 16 Utkast til kongsdatteren / prinsessen, en karakter som dukker opp i mange folkeeventyr.	41

Figur 17 En idé til et av folkeeventyrenes mange troll. Hulen til høyre skal forestille trollets hjem.....	42
Figur 18 En tidlig skisse inspirert av de mange folkeeventyrene der Askeladden dreper et eller flere troll med et stort sverd. Sverdet jeg endte opp med å lage tok utgangspunkt i ett av disse eventyrene.	42
Figur 19 Nok en tidlig skisse inspirert av eventyrene der Askeladden dreper trollet med et stort sverd. I disse eventyrene må Askeladden ofte drikke av en flaske med styrkedrikk for å løfte sverdet. Denne skissen la mye av grunnlaget for hvordan flasken jeg endte opp med å lage skulle se ut.	43
Figur 20 Enkel, tidlig studie av øyne for å fange formen.	45
Figur 21 Diverse utkast til pupillen, blant annet inspirert av norske/nordiske motiv som bolesølja, åttebladsrosa og runer.	46
Figur 22 Runer som utgangspunkt for øyne/pupiller.	46
Figur 23 Enkle utkast til øyne med runer som grunnlag for pupillene.	47
Figur 24 Runene former en pupill.....	47
Figur 25 Tussen fortviler etter å ha fått øynene stukket ut.	48
Figur 26 Gutten støper øynene.....	48
Figur 27 Den lettlurte tussen med nystøpte tinnøyne.	49
Figur 28 Det endelige designet til tinnøynene.	49
Figur 29 To enkle stålboller fra IKEA ble utgangspunktet for støpeformen.	50
Figur 30 Pupillen siseleres inn i den ene halvdel av støpeformen. Dette sikret at pupillene ble like på begge øynene.	50
Figur 31 Gamle tallerkener, boller, kopper o.l. av tinn smeltes i en gryte, slik jeg så for meg at gutten gjorde i eventyret.....	50
Figur 32 Jeg naglet en messingsarg fast til den ene halvdel, så de to delene ble holdt bedre på plass.	50

Figur 33 Øynene støpes. Jeg pakket støpeformen inn i aluminiumsfolie, og gravde den halvveis ned i en bøtte med sand for å sikre at tinnnet ikke lekket ut.	51
Figur 34 Jeg rensset de ferdig støpte øynene og slipte ned en del ujevnheter. Den store blanke overflaten jeg da satt igjen med rundt pupillen ble litt kjedelig, så jeg valgte å prege store deler av øynene med små hammerslag. Dette ga overflaten mer liv og variasjon, og bidro til å fremheve metallens fargespill. Til slutt oksiderte jeg øynene med salpetersyre for å skape skygger og fargekontraster.....	51
Figur 35 De ferdige tinnøynene. (Foto: Ingolf Endresen)	52
Figur 36 Tidlige idéer til gullringen.	53
Figur 37 Runen «áss» til venstre, og noen tidlige idéer til hvordan den kunne brukes i en ring.	54
Figur 38 Her forsøkte jeg å bruke runen «áss» og runenes enkle geometri som utgangspunkt for selve formen på ringen, og ikke bare som dekor. Jeg likte særlig godt ringen i midten, og den nede til venstre.....	54
Figur 39 Jeg nærmet meg etter hvert et formspråk jeg følte fungerte godt. Den doble, speilede runeformen i den fargede ringen til høyre, likte jeg spesielt godt. Den følte både litt nordisk, overnaturlig og gammel.....	55
Figur 40 Nok en skisse jeg likte, som bygget videre på et par av skissene fra figur 38 og 39. Her var den speilede runeformen gjentatt tre ganger, noe som passet bra med tanke på at ringen skulle bli delt i tre.	55
Figur 41 Den endelige arbeidstegningen for gullringen.	56
Figur 42 Papirmodellen satt ikke helt som den skulle.....	56
Figur 43 Det endelige designet etter at jeg fjernet to av taggene (markert med rødt).	56
Figur 44 Formen sages ut i en plate 925s.	57
Figur 45 Ringen før og etter at sidene er filt ned.....	57
Figur 46 Ringen er bøyd til og loddet sammen, og sitter fint på fingeren.....	58
Figur 47 Matt overflate etter sandblåsing.	58

Figur 48 Den ferdige tredelte, forgylte ringen. (Foto: Ingolf Endresen)	59
Figur 49 Diverse idéer til gullbegeret.	60
Figur 50 Den nederste delen av dyrehodet fra figur 49, her manipulert av meg for å fremheve begerformen.	61
Figur 51 Dyrehodet fra Osebergfunnet. ("Treskurd, dyrehode fra Osebergfunnet [Bilde]," Ukjent)	61
Figur 52 Diverse kopper med dekor inspirert av treskurden fra dyrehodet.	61
Figur 53 To ganske direkte videreføringer av formen og dekoren fra dyrehodet til et beger.	62
Figur 54 Konseptskisse fra eventyret, her med både gullbegeret og den tredelte gullringen.	62
Figur 55 Utkast til hvordan en eventuell tilhørende tallerken, kniv og gaffel kunne sett ut.	63
Figur 56 Det endelige designet.	63
Figur 57 Arbeidstegning til gullbegeret.	63
Figur 58 Test av formen som papirmodell til venstre, og innrissing av mønsteret på bronseplaten til høyre.	64
Figur 59 Mønsteret siseleres inn.	64
Figur 60 Bronseplaten er ferdig siselert og klar til å bøyes.	64
Figur 61 Platen bøyes og loddet sammen. Skjøten måtte files ned og siseleres.	65
Figur 62 Bunnen og sargene tilpasses.	65
Figur 63 Bunnen og sargene er loddet på, og skjøten er siselert.	65
Figur 64 Det ferdige gullbegeret fylt med blåbærsaft. (Foto: Ingolf Endresen)	66
Figur 65 Noen tidlige utkast til kjeppen. Jeg så for meg metallbeslag i form av en knyttneve.	68

Figur 66 Gutten møter nordavinden.....	68
Figur 67 Kjeppen med beslag som likner på forblåst is.	69
Figur 68 Kjeppen med beslag som skulle forestille hodet til nordavinden.	69
Figur 69 Toppen av en gammel morgenstjerne/vekkerstav. ("Vekkerstav [Bilde]," Ukjent)	70
Figur 70 En primstav fra Oppland, datert 1689. ("Primstav [Bilde]," 1689).....	70
Figur 71 Flere utkast til kjeppen. De to helt til høyre er inspirert av morgenstjernens form og primstavens dekor.	71
Figur 72 Her nærmet jeg meg en form på beslaget jeg likte. Tanken bak spiralformen på toppen, var at den skulle symbolisere vind.	72
Figur 73 Dette var det nærmeste jeg kom en endelig arbeidstegning til kjeppen.....	72
Figur 74 Rognekjeppen.....	73
Figur 75 Voksformene er ferdig tilpasset, og spiralmønsteret er risset inn.	73
Figur 76 Rester av hull og porøs overflate fra det delvis mislykkede støpet er fremdeles synlige, også etter reparasjonen.	74
Figur 77 Messingbeslagene er ferdig støpt, reparert og pusset.....	74
Figur 78 Digitale fargeprøver og utkast til hvordan kalenderen kunne snirkle seg rundt kjeppen.....	75
Figur 79 Modell for de ulike symbolene/værvarslene til nordavindens kalender.	76
Figur 80 Kalenderen er svidd inn i rognkjepen.....	76
Figur 81 Den ferdige kjeppen. (Foto: Ingolf Endresen)	77
Figur 82 Diverse utkast til selve formen på glasset.	79
Figur 83 Diverse fargeutkast. Det endelige designet til selve glassflasken lengst til høyre.	80
Figur 84 Et par utkast til den endelige flasken.	80

Figur 85 Noen idéer til kork med sølvinnfatning.....	81
Figur 86 Forslag til kork med tussestein på toppen.	81
Figur 87 Den endelige skissen til flasken, med lær-røttene og meitemarkringene i opphenget og rundt korken (forstørret).	82
Figur 88 En underjordisk tusse skal til å ta seg en slurk fra flasken.	83
Figur 89 Den ferdigblåste flasken.	83
Figur 90 Oppmåling av flasken og mal til lærpungen.	84
Figur 91 Delene til lærpungen tegnes opp og klippes ut. Test av lær-røtter til høyre.	84
Figur 92 Lærpungen sys.....	84
Figur 93 Sølvbeslag for oppheng til skulderremmen.	85
Figur 94 Meitemarkene i sølv formes.	85
Figur 95 Ferdig, oksidert sølvbeslag med meitemarkene loddet på plass.	85
Figur 96 Sølvinnfatning til korken, her med meitemark rundt og et forsøk på en mer naturtro stein på toppen.....	85
Figur 97 Den stiliserte steinen og tvinnede sølvtråden loddet på sammen med det indre festet til korken, og korken festes.	86
Figur 98 Skulderremmen er klinket på, og lærpungen snurpet sammen med sølvbeslaget.	86
Figur 99 Den ferdige flasken. (Foto: Ingolf Endresen).....	87
Figur 100 Tidlig idé til sverdet.	88
Figur 101 Et par idéer til troll.	89
Figur 102 Diverse idéer til sverdet.....	89
Figur 103 Sverd med et grovt uttrykk.	90
Figur 104 Runen «þurs» som trollsSignatur.	90
Figur 105 Sverdets grove uttrykk tar form.....	91

Figur 106 En idé jeg likte, men som ville ha blitt tidkrevende å gjennomføre, var å forme tuppen av sverdet som en øks, som trollet hadde smidd inn i sverdbladet.	91
Figur 107 Sverdet tar her en form jeg likte godt. Den grove, litt steinaktige formen og overflaten følte som en type sverd et troll kunne laget.	92
Figur 108 De ca. proporsjonene jeg så for meg til sverdet, trollet og Askeladden.....	92
Figur 109 Det nærmeste jeg kom en endelig arbeidstegning til sverdet.....	93
Figur 110 Stålemnet til sverdet (bildet er vridd 90° til venstre).	93
Figur 111 «Kammen» som skal bli skaftet kuttes til med vinkelsliper.	94
Figur 112 Kammen glødes, og taggene hamres inn mot hverandre.	94
Figur 113 Taggene på kammen hamres helt på plass, og danner et skaft.....	94
Figur 114 Bladet glødes, og eggen smis ut med maskinhammer.	95
Figur 115 Bladet og eggen er ferdig smidd.	95
Figur 116 Pommelen hamres ut av en massiv stålkloss. Jeg valgte klossen lengst til høyre, fordi den balanserte sverdet bedre enn den korte gjorde, både estetisk og praktisk.....	95
Figur 117 Pommelen er festet, og stålringen i overgangen fra skaftet er sveiset på.....	96
Figur 118 Knivbladene, pilspissene og kjettingen sveises og hamres på plass.	96
Figur 119 Hakk, tagger, hull og runen «purs» skjæres inn, og kjetting festes.	97
Figur 120 Sverdets metalliske overflate etter stålbørsting.....	97
Figur 121 Det ferdige sverdet. (Foto: Ingolf Endresen)	98
Figur 122 Hullet på gullbegeret.	100
Figur 123 De ferdige gjenstandene. (Foto: Ingolf Endresen)	104

Med mindre andre kilder er oppgitt, tilhører alle bilder og skisser meg.

Vedlegg

Her følger vedleggene, med flere skisser og bilder fra idéutviklingen og produksjonen av de enkelte gjenstandene.

Vedlegg 1: Tinnøyne



Bildene over er fra en mislykket støpetest. Jeg brukte for lite tinn, og støpeformen var ikke lett nok.



Testing av hammermerker i overflaten.



Innsiden av støpeformen under og etter rensing.



Obligatorisk test av øynene.

Vedlegg 2: Gullringen



Den ferdig loddete ringen sett fra siden.



Skisser, papirmodell og den ferdige ringen (før deling og forgylling).

Vedlegg 3: Gullbegeret



Utsiden og innsiden av bronseplaten siseleres.



Bronseplaten renses etter siselering, og hovedformen gjøres klar til lodding.

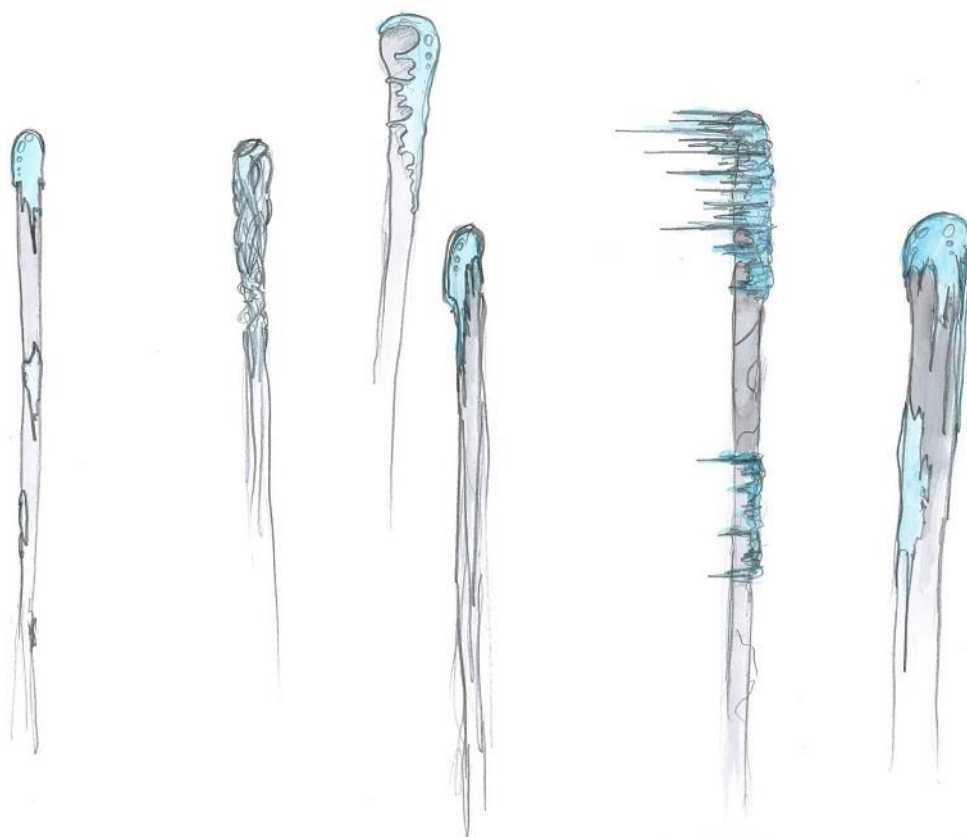


Forgyllingsbadet hos Centrum Fornikling i Oslo.

Vedlegg 4: Kjeppen



Idé til guttens møte med nordavinden.



Flere idéer til isform som beslag.



Enda flere utkast til isform-beslag.



Diverse utkast til kjeppen og metallbeslagene.



Diverse utkast til isform og andre former på beslagene. Skissen til høyre skulle forestille vind og skyer.



Mønsteret til kalenderen tegnes på kjeppen med blyant før innbrenningen.



Kalenderen er brent inn i kjeppen.



Fargetest til venstre, og forberedelse til klinkingen av beslaget til høyre.

Vedlegg 5: Flasken



Et par utkast til flasken, med forslag til eventuell dekor på lærpungen. Denne dekoren ble det ikke noe av, ettersom læret jeg brukte til lærpungen var for mykt til å prege.



En underjordisk tusse brygger styrkedrikk til flasken.



Voksmodeller av meitemarkringene.



Papirmodell av sølvbeslaget til opphenget til venstre, og det ferdigmonterte sølvbeslaget til høyre.



Korken og tussesteinen files til, og sølvinnfatningen til korken monteres og loddes.

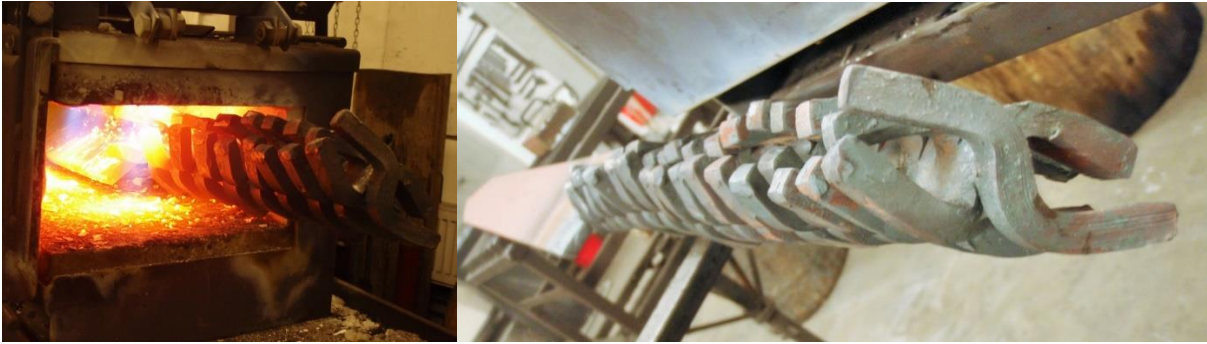
Vedlegg 6: Sverdet



Et par skisser for å vise størrelsesforholdet mellom trollet og Askeladden.



Idé til gullslottet som hang i luften.



Skafte glødes og formes.



Den store pommelen tar form.



De ulike delene jeg sveiset og smidde fast til sverdet.



Obligatorisk posering med det nesten ferdige sverdet.

Hvis du kan lese dette holder du bokka opp ned, og har begynt i feil ende.