

Den religiösa betydelsen av *Flåklypa Grand Prix*

Peter Dahlén

Abstract

I denna artikel analyseras Norges genom tiderna mest populära film, *Flåklypa Grand Prix* (1975), ur ett mytologiskt perspektiv. Teorier hämtas främst från religionshistorikern och religionsfenomenologen Mircea Eliade, för vilken en myt är att betrakta som en religiös berättelse. Analysen fokuserar på den homologa förbindelsen mellan fyra mytologiska handlingsplan i filmen: 1) Myten om det heliga berget och världens mittpunkt, 2) Vegetationsmyten och den eviga återfödelsen, 3) Skapelsemyten, 4) Hjaltemyten.

Keywords: norsk film, religion, myt, Mircea Eliade, populärkultur

Introduktion

Under de senaste två decennierna har det vuxit fram ett nytt delfält inom filmforskningen som tar för sig kopplingen mellan film och religion. En god introduktionsbok till ämnet är *Film as Religion. Myths, Morals, and Rituals*, av John. C. Lyden (2003). På ett ingående och systematiskt sätt presenteras här olika teorier och deras användbarhet för analys av ett brett spektrum av filmer och filmgenrer. En genomgång av forskningsfältet ges också av teologen och filmforskaren Tomas Axelson som i sin doktorsavhandling *Film och mening. En receptionsstudie om spelfilm, filmpublik och existentiella frågor* (2008) belyser ett komplext samspel av sociala och psykologiska processer vid filmkonsumtion och meningsskapande med ett fokus på allmänmänskliga perspektiv. Till sammans med Ola Sigurdson har Axelson också varit redaktör för en gedigen antologi, *Film och religion. Livstolkning på vita duken* (2005). En banbrytande antologi var annars *Screening the Sacred. Religion, Myth and Ideology in Popular American Film*, med Joel W. Martin och Conrad E. Ostwalt Jr. (1995) som redaktörer. I bokens introduktion framhåller Martin och Ostwalt värdet av att studera populära filmer utan teologiska eller andra mallar och skygglappar.

Studiet av film som religion är i sin tur del av ett tilltagande forskarintresse för religiösa aspekter av populärkulturen generellt. *Understanding Theology and Popular Culture* av Gordon Lynch (2005) ger en introduktion till fältet. I Norge har Knut Lundby (1997), genom att knyta an till Durkheims religionssociologi, analyserat invigningsceremonien vid OS i Lillehammer och arrangörernas sätt att använda sig av olika symboler och element från religion och folklöre i ett försök att ge evenemanget ett sakralt innehåll. I Norge har också religionsforskarna Dag Øistein Endsjø och Liv Ingeborg Lied skrivit en intressant bok, *Det folk vil ha. Religion og populærkultur* (2011). Förutom att behandla

fenomen som reklam, Melody Grand Prix, nöjesparker och interiördiskurser i magasin och bloggar med mera, visar Endsjø och Lien också på förekomsten av arkaiska, apokalyptiska myter i succéfilmer som *Istid 2* (2006) och *Wall-E* (2008).

En lärorik mytanalys av *Star Wars* (1977) görs av Andrew Gordon (1980), som menar att filmens grundläggande dragningskraft ligger i ”dess medvetet gammalmodiga handling, som har sina rötter djupt förankrade i amerikansk folktantasi, och ännu djupare i samma episka struktur som Joseph Campbell, i boken *Hero with a thousand faces* (1956), kallar för ’monomyten’”.¹ Gordon menar att filmens regissör och manusförfattare George Lucas, som var starkt inspirerad av Campbells bok, skapat en ”en myt för vår egen epok, formad av brottstycken ur 1900-talets amerikanska populärmytologi – gamla filmer, science fiction, TV och seriehäften – men till sin grundstruktur sammanhållen av det standardmönster som gäller för en mytisk hjälte och dennes äventyr”.² Det är i denna anda jag närmar mig *Flåklypa Grand Prix*.

Om *Flåklypa Grand Prix* (1975)

Flåklypa Grand Prix (i fortsättningen FGP) regisserades av dockfilmskaparen Ivo Caprino (1920–2001) och blev en oerhörd succé: den bidrog starkt till att göra filmåret 1975 till tidernas bästa för norsk film. Hösten 1976 hade FGP setts av en publik som motsvarade halva Norges befolkning, och var vid samma tidpunkt en enorm succé även i Sverige.³ År 2002 hade över 5,2 miljoner biobiljetter till filmen sålts i Norge sedan premiären 1975.⁴ Filmen ska även ha fått ”kultstatus over store deler av Europa og Japan”.⁵

Den har också blivit en julklassiker på norsk tv, företrädesvis på allmännyttiga NRK sedan 1996; år 2002 var det sjunde året i rad som man visade filmen på julafton. År 2003 köptes sändningsrätten till FGP upp av kommersiella TV2, som sände filmen på juldagen.⁶

Under senare år har FGP också tilldelats en högre filmkulturell status, genom olika omröstningar. Med anledning av att norsk film fyllde 100 år inviterade tidskriften *Rushprint* år 2011 ett urval kritiker, kuratorer och filmforskare till att sätta samman var sin lista över tidernas bästa norska biofilmer.⁷ Här kom FGP på andra plats, slagen endast av Eric Løchens *Jakten* (1959). I motiveringen för FGP:s höga placering framhålls att Kjell Aukrusts Flåklypa-universum var ”en norsk kulturinstitusjon [allerede] da Ivo Caprino ville lage film om et billøp i den oppdiktete bygda”. Detta syftar på att filmen är baserad på Aukrusts persongalleri från tidningsspalten ”Våre Duster” i *Mannskapsavis* (månadsmagasin för Försvaret) från och med 1952.⁸ Den gjorde också succé som radioinslag i NRK, ”Flåklypa Radio”, med start 1959/60.⁹ Det har också kommit fem böcker om Flåklypa, vilka kan karakteriseras som fem inbundna årgångar av en tidning.¹⁰

Filmhistorikern Gunnar Iversen skriver att det ”er liten tvil om at Ivo Caprinos *Flåklypa Grand Prix* fra 1975 [...] er den aller mest sette norske filmen i norsk films historie”, att den ”hører til de få norske filmene som har fått en helt egen plass i kinopublikums hjerter” och att den ”er blitt mer enn en film, men snarere et fenomen, og en del av norsk moderne kulturhistorie på en helt annen måte enn noen andre filmer”.¹¹ Gunnar Strøm, som forskar på animationsfilm, skriver om FGP att ”ingen norsk film har en tilsvarende posisjon i norsk populærkultur”.¹²

Den mest utförliga analys av FGP jag kunnat finna är gjord av Tore Midtbø i hans stora hovedoppgave från 1977 om Flåklypa-universets historia och framställning i olika medier. Midtbø kan bland annat konstatera att FGP har ”lånt mange trekk fra



Reodor Felgen i sitt fartvidunder Il Tempo Gigante. (Publiceras med tillstånd av Caprino Studios)

folke-eventyret” och att talet tre, liksom i sagorna, spelar en viss roll i FGP: “Felgen og vennene hans utgjør et trekløver; det samme gjør sjeiken og hans undersåtter. Det er tre vansker Felgen må overvinne i den store styrkeprøven: startproblemer, sabotasje og tåkelegging av banen.”¹³ Någon mer djupgående, teoribaserad analys av filmen gör dock inte Midtbø. Hans slutsats blir att FGP “bare [er] en fantastisk, morende og spennende underholdningsfilm” som stöttar upp ett kapitalistiskt produktionssystem – att den “ikke [synes] ha noe med virkeligheten å gjøre” utan “har mer direkte karakter av en myte, idet filmen tar utgangspunkt i en opplevd og reell motsetning mellom by og land i samfunnet i 70-åra, og fordreier og forvansker den”.¹⁴ För Midtbø är myter alltså liktydigt med något som är osant och verklighetsfrånvänt, vilket är ett tämligen vedertaget och slentrianmässigt sätt att betrakta myter på.

Att en så populär film som FGP skulle vara “bara underhållning” utan någon djupare betydelse faller emellertid på sin egen orimlighet: varför skulle FGP annars, i likhet med ovan nämnda *Istid 2*, *Wall-E* och *Star Wars* ha blivit så populär, om det inte vore för att den förmår uttrycka något genuint mänskligt? Frågan blir vad som utgör FGP:s dragningskraft på publiken.

Filmens handling

Handlingen utspelar sig huvudsakligen på den norska landsbygden, i byn Flåklypa. Där, på en gård belägen uppe på berget Flåklypatoppen, bor uppfinnaren Reodor Felgen och hans två goda vänner och medhjälpare, optimisten Solan Gundersen (en skata) och pessimisten Ludvig (ett piggsvin). En dag förändras livet för dessa tre, då de genom press och tv får veta nyheten att Rudolf Blodstrupmoen, som en gång arbetat som



Fr.v.: Solan, Reodor och Ludvig i TV-soffan, med ritningen på den stulna uppfinningen till bilen i bakgrunden. (Publiceras med tillstånd av Caprino Studios)

lärling i Reodors verkstad, har konstruerat en racerbil som gjort honom mycket framgångsrik som tävlingsförare, och att han nu ämnar ställa upp i Flåklypa Grand Prix. Reodor känner dock igen en central anordning på Blodstrupmoens bil: det är i själva verket en uppfinning av Reodor, men som Blodstrupmoen stulit och lanserat som sin egen. På väggen hemma hos Reodor hänger nämligen originalritningen till

uppfinningen. Reodor, Solan och Ludvig bestämmer sig för att utmana den tjuvaktige och arrogante Blodstrupmoen genom att bygga en egen bil, som får namnet Il Tempo Gigante, och med den tävla mot honom i Flåklypa Grand Prix. Likt en manager meddelar Solan medierna om beslutet och ordnar med finansiellt stöd från Shejk Ben Redic Fy Fazan [Faasan], som ser en möjlighet att lansera sin produkt Aladdin Oil genom att sponsra deras racerbil.¹⁵

Filmen avslutas med den spännande racertävlingen Flåklypa Grand Prix, där de båda bilarna ställs mot varandra. Givetvis vinner våra vänner loppet, varefter de kan återvända hem med segertrofé och lagerkrans. Att handlingen byggs upp kring den förestående biltävlingen, som också utgör filmens avslutande klimax, innebär att Norges genom tiderna mest populära film också kan ges genrebeteckningen sportfilm.

Teori

Frågan blir alltså vad det är i berättelsen som gjort FGP så populär och närmast till en nationalklenod. Enligt min mening finns en stor del av svaret i de myter som filmen ger uttryck åt. Eller för att uttrycka det annorlunda: liksom andra filmer och kulturella produkter med en sådan grundmurad popularitet är FGP allt annat än "bara underhållning". I själva verket hårbärgerar den, liksom mycken annan populärkultur eller "underhållning", många tidlöst arketypiska element som aktiverar existentiella aspekter på tillvaron, parat med tidstypiska element som möjliggör kulturell igenkänning för dagens publik: en ovanligt träffsäker legering av det tidlöst universella och det kulturellt tidsbestämda.

I analysen av de mer renodlat *existentiella* dimensionerna av FGP kommer det huvudsakliga teoretiska underlaget att utgöras av religionshistorikern och religions-

fenomenologen Mircea Eliades skrifter. Eliade sätter likhetstecken mellan myt och religion: mytisk tid är sakral tid och mytisk historia är sakral historia. Myten har därför en oreducerbar ("irreducible") struktur och funktion.¹⁶ Enligt Eliade är en myt en förebildlig – exemplarisk – modell av en skapande handling när denna utfördes första gången av kulturbringande gudar och heroer.¹⁷ En myt är sålunda en helig berättelse som "forkynner tilsynekomsten av en ny kosmisk 'situation' eller en uropprinnelig begivenhet. [...] Man forteller hvorledes noe ble utført, hvorledes noe begynte å være."¹⁸ I detta finns en ontologisk förankring hos myten eftersom den bara talar "om *realiteter*, om det som *virkelig* har funnet sted og har manifestert seg fullt ut".¹⁹ Poängen är, att i denna "primitiva", ontologiska föreställning blir en sak eller handling "verkelig bara i den mån den *efterliknar* eller *upprepar* en arketyt".²⁰

Myternas huvudsakliga funktion är att fastställa de förebildliga modellerna för alla väsentliga mänskliga livsområden (föda [ernæring], sexualitet, arbete, uppfostran). Den människa som förhåller sig som en fullt ansvarig mänsklig varelse efterbildar gudarnas förebildliga gärningar, upprepar deras handlingar – antingen det nu rör sig om en enkel fysiologisk funktion såsom intagandet av föda eller om en social, ekonomisk, kulturell eller krigisk verksamhet.²¹

Myten berättar alltså om heliga realiteter, om det *sakrala*, eftersom det *reala* är det heliga *par excellence*. Enligt detta religiösa sätt att se på världen är det *profana* motsatsen till det *sakrala*: det profana är inte ontologiskt konstituerad av någon myt och har inte någon förebildlig modell. Det sakrala (heliga) och det profana (vardagsliga) konstituerar därmed "to forholdsmåter til den verden vi lever i, to eksistensielle situationer som mennesket har formet i historiens løp", menar Eliade: "Den første definisjonen man kan gi på det hellige er *at det er motsetningen til det profane*."²²

En myt beskriver med andra ord också de olika, ofta dramatiska genombrott av det heliga i världen, av det som i realiteten skapar världen.²³ Eliades begrepp för konkreta manifestationer av det heliga, av det sakrala, är *hierofani* (från grekiskans *hieros* = helig, *faínomai* = visa sig).²⁴ Poängen är dels att vad som helst kan bli en *hierofani*, en manifestation av det heliga, dels att en *hierofani* rymmer en paradox: när ett föremål [en gjenstand], exempelvis en sten, i betraktarens ögon uppenbarar det heliga så blir den något "helt annat" än en sten, samtidigt som den fortsätter att vara just en sten. Som jag vill visa finns det anledning att se på FGP som en myt, i meningen en helig berättelse, med den vidunderligt kraftfulla tävlingsbilen Il Tempo Gigante som en konkret manifestation av det heliga, en *hierofani*.

Metod

Det mest grundläggande metodiska greppet i studiet av film som religion och myt, är att inte använda Bibeln eller andra legitimerat heliga skrifter som måttstock för vad som är ett korrekt återgivande av religiösa föreställningar eller av paralleller mellan en religions doktriner och filmens idéinnehåll.²⁵ Vi måste istället, som John C. Lyden framhåller, hålla öppet dels för att mytisk-religiösa föreställningar potentiellt kan förekomma i vilken typ av film som helst, dels för att de mytisk-religiösa föreställningar som kommer till uttryck i en film inte behöver vara i överensstämmelse med förhärskande religiösa doktriner inom exempelvis kristendomen.²⁶ Poängen är alltså dels att inte förväxla en grundläggande

de, existentiell andlighet med organiserad religion, dels att alla människor har andliga behov, oavsett om man är religiös och ”tror” eller ej. Lyden förespråkar därför en metod baserad på ”interreligiös dialog”, alltså en komparativ analys, liknande den Eliade och även Joseph Campbell använder sig av när de jämför myter från olika epoker och kulturer.

I sin bok *Into the Dark: Seeing the Sacred in the Top Films of the 21st Century* använder sig Craig Detweiler (2008) av en liknande metod, som han med en teologisk term benämner ”general revelation”.²⁷ Med det avses att en (populär)film kan vara en källa till andliga upplevelser och ”gudomliga uppenbarelser”; att filmer som, exempelvis, *Star Wars* (1977) och *Lion King* (1994) aktiverar djupa filosofiska och existentiella frågor i berättelser där det profana och det sakrala smälter samman.²⁸ Konkreta bevis för att olika typer av film kan ge stora och brokiga skaror människor andliga upplevelser finner Detweiler på världsomspännande Internet Movie Database, där filmpubliken skriver om och poängsätter filmer. Den popularitet och hängivenhet som vissa filmer besvaras med kan tas som intäkt för att dessa filmer ger uttryck åt, och kanske svar på, djupa frågor rörande liv och existens.

Alltså: ju populärare en film är, ju större och bredare publik den når, desto säkrare kan man i utgångspunkten vara på att filmen i fråga ger uttryck åt och svarar mot vissa grundläggande religiösa föreställningar och behov, att det är just det som ger den dess mytiska dragningskraft. På basis av detta kan man utgå från att FGP, i egenskap av att vara Norges genom tiderna mest populära film, gör just det. Detta är min grundläggande hypotes, det som vill jag påvisa genom att lyfta fram filmens mytisk-religiösa struktur.

Den mer konkreta metod som kommer att användas i analysen av filmen består i ett sökande efter *homologier*. Med homologi avses ett komplext system av sammanhängande påståenden – av överensstämmelser – på och mellan skilda motiv- eller handlingsplan.²⁹ Analysen kommer att fokusera på fyra mytologiska handlingsplan: 1) Myten om det heliga berget och världens mittpunkt, 2) Vegetationsmyten och den eviga återfödelsen, 3) Skapelsemyten, samt 4) Hjälmemyten.³⁰

Detta är, väl att märka, endast mytiska grundmodeller. Det är i själva verket sällan någon av dem framställs isolerat i en episk berättelse som denna. Mer ofta existerar de sida vid sida för att omväxlande gå in i varandra och smälta samman. Man kan i stället säga att det handlar om olika böjningsmönster, där ett handlingsplan eller motiv kan dominera under en viss del av berättelsen.

Eliade och kritiken

Bruce Lincoln (1999) menar att centrum för mytstudier efter 2:a världskriget flyttades från Tyskland till Frankrike, där mellan 1946 and 1949 klasser hölls av ”tre giganter” vars verk förblir ”de viktigaste teoretiska bidragen och de mest imponerande konkreta studier av myt som har producerats fram till i dag”.³¹ Dessa tre var Georges Dumézil (1898-1986), Claude Lévi-Strauss (1908-2009) och Mircea Eliade (1907-1986). Av dessa var Dumézil nestorn, och det var han som hjälpte Eliade till en tjänst i Paris: Eliade var då en utarmad och relativt okänd flyktling som under 1930-talet disputerat på en avhandling om den italienska renässansen och även gett ut en studie av yoga efter en flerårig vistelse i Indien, men som bestämt sig för att inte återvända till hemlandet Rumänien efter sin involvering under kriget i den rumänska fascistregeringens utrikesförvaltning som kulturattaché i London och Lissabon. I Paris stannade Eliade till 1956. Året efter blev han professor i religionshistoria

vid University of Chicago, där hans inspirerande föreläsningar och arbeten lockade både studenter och vetenskapsmän från hela USA och världen i övrigt till Chicago.³²

Eliade har beskyllts för att använda komparativa metoder på ett okontrollerat och tendentiöst sätt i framläggandet av en romantiserande och idealistisk syn på arkaiska religioner, vilket en del försökt koppla till hans beröring med det rumänska Järngardet, en antisemitisk och fascistisk rörelse i Rumänien före och under andra världskriget.³³ Hans kritiker har bland annat framhållit att den icke-litterära människan inte var så konstant upptagen med religion, myt och ursprung som Eliade vill göra gällande, samt att Eliade till stor del ignorerar mytens sociala funktion och därför behandlar den på ett endimensionellt sätt som nästan uteslutande religiöst orienterad.³⁴

Eliade menar emellertid, liksom många andra mytforskare, att myter förmår ge uttryck åt existentiella aspekter och dimensioner av tillvaron – människans plats i och som en del av kosmos – som inte vetenskapen kan. Myter och symboler uttrycker det som inte kan förklaras i strikt rationella termer – *Flåklypa Grand Prix* kan sägas vara ett exempel på



Den stora biltävlingen: Flåklypa Grand Prix.
(Publiceras med tillstånd av Caprino Studios)

det. Eliade främsta argument för mytens överlevnad genom tiderna är att det mytiska tänkandet tjänar en unik funktion (förnimmelser av det heliga) för såväl nutida människor som för förmoderna, icke-litterära folk och kulturer.³⁵ Eliade nämner själv (teater)dramatik, romaner och inte minst film – ”drömfabriken” – som moderna mytgeneratorer.³⁶ Eliades slutsats att vad som helst kan bli en *hierofani* visar också att hierofanier är mänskligt och kulturellt bestämda. Eliade är alltså i grund och botten

en empiriskt förankrad hermeneutiker, inte en essentialistisk idealist.

Även Lévi-Strauss visar på en grundläggande överensstämmelse mellan det så kallade primitiva tänkandet och vår tids människor: att människan intellektuellt sett är enhetlig och att skillnader i kosmologier och klassifikationssystem beror på det material – i den naturliga och kulturella omgivningen – som den mänskliga tanken reflekterar över.³⁷ För Lévi-Strauss är myten exempel på tänkandet i sig, modernt eller primitivt, eftersom det klassificerar fenomen: människan tänker i form av klassifikationer, mer specifikt binära oppositioner – stark/svag, ren/oren, gott/ont etc. – och projicerar dem på världen. Den mest grundläggande av alla binära oppositioner är den mellan natur och kultur, mellan det ”råa” och det ”kokta”. En central slutsats hos Lévi-Strauss är att myten inte bara struktureras av motsättningar, binära oppositioner, men att den också strävar efter att förena eller överkomma dessa motsättningar genom en ”magisk lösning”: att myten har en inre logik som förmår den att övervinna en motsägelse ”dialektiskt”, antingen genom en medierande instans eller genom en analogi som är mera lättlös.³⁸ För Eliade stod myt för det arkaiska behovet av något heligt, något icke-profant som gör människan delaktig i kosmos, medan det för Lévi-Strauss stod för det mänskliga tänkandets elementära strukturer.³⁹

1. Myten om det heliga berget och världens mittpunkt

I otaliga myter och religioner från olika kulturer förekommer ett kosmiskt berg, ett berg som framställer förbindelsen mellan himmel och jord. Via dessa berg kan männi-

skan komma i kontakt med gudarna och kosmos. Ett sådant berg kan också representera världens centrum, jordens navel. ”Slike mytiske eller virkelige fjell som ligger i verdens sentrum, spiller en stor rolle i mange kulturer”, skriver Eliade.⁴⁰ För de kristna låg Golgata i världens mitt, eftersom platsen utgjorde toppen av det kosmiska berget och samtidigt den plats där Adam skapats och låg begravd. Även paradiset, där Adam skapades av lera, låg i mittpunkten av kosmos: paradiset var ”jordens navel” och hade, enligt en syrisk tradition, anlagts på ett berg som var högre än alla andra.⁴¹

Genom att det kosmiska berget representerar eller symboliserar världens högsta punkt, som ligger närmast himlen, kommer området kring berget, det som bildar ”vår värld”, att gälla för det högstliggande av alla land, eller som Eliade skriver: ”Vår verden er dermed et ‘høytliggende sted’. Kosmologisk sett finner denne religiøse forestilling sitt uttrykk i at man projiserer det privilegerte område (som er *vårt* område) opp på toppen av det kosmiske fjell.”⁴²

Den ”sanna världen” ligger således alltid i ”centrum”.⁴³ Det är bara där som det sker ett genombrott mellan de olika skikten och därmed en förbindelse mellan de tre kosmiska sfärerna himmel – jord – underjord. Enligt Eliade vill den religiösa människan leva så nära världens centrum som möjligt: ”De visste om sitt land at det lå i jordens midte og om sin by at den dannet universets navle, og fremfor alt at templet og palasset var ekte verdens-sentra. Men de ville også at deres eget hus skulle befinne seg i sentrum og være et *imago mundi* [verdensbilde].”⁴⁴

Denna religiösa föreställning utgör också ett centralt motiv i FGP. I filmens första scener introduceras vi i den fjällmiljö som Flåklypa utgör. Vi ser först en kameraman på en högt belägen plats, vilket framgår av att vi i bakgrundens horisontlinje skymtar en mängd fjälltoppar som uppenbarligen är lägre än denna plats. Kameramannen riktar filmkameran, som är placerad på en liten kran, mot ett tavelstativ [bilderamme] med en teckning av två bergstoppar, den ena något högre än den andra. När kameran zoomar in mot teckningen övergår teckningen till en ”levande”, ”verklig” tredimensionell miljö som är Flåklypa och där två närbelägna bergstoppar tronar mitt i och högt över byn: Flåklypatoppen. Det första vi får veta av filmens allvetande berättarröst är att byn ligger ”37 mil nordover, litt øst og oppover”; i förhållande till vad specificeras ej, vilket förstärker dess mytiska karaktär.⁴⁵

Redan i filmens början utmålas, bokstavligen, Flåklypa som ett symboliskt kosmos, inramad och omsluten av himlavalvet. Det första man hör på ljudbandet, förutom ett melankoliskt munspel, är en tupp som galar, vilket förstärker känslan av morgon, att en ny dag randas, som vore det Tidernas morgon: ”Ei lita fjellbygd under himmelhvelvningen, sjølberga med både dampysteri og campingplass, lokalavis og egen TV-sender. Fritt for vær og vind, akkurat der morrosola renner opp over Storjuvet, bor sykkelreparatør Reodor Felgen.” Att ta sig upp till toppen av detta (heliga) fjäll är dock inte lätt, får vi veta: ”Men det må være plundrete for en uheldig syklist med frikrans og punkterte sykkeldekk å bringe velocipeden opp denna kronglete veien for å få den reparert av en fagman [dvs. Reodor]. Vi skulle tru den gesjeften gikk heller dålig...” I själva verket ”er’e bare postbudet, fotgjenger Gudleik Knotten, som finner dit opp med lokalavis og ubetalte regninger”. Att postbud Knotten lever farligt när han tar sig upp för Flåklypatoppen understryks av att han blivit ”overkjørt en rekke ganger”. Han är också ”utprega sårbeint” och har ”urøddig gangsett” (samt ”spiller kontrabass ved høytidelige anledninger”, dvs. medverkar vid rituella sammankomster). Vi ser också att Knotten har ena handen i bandage; den är alltså skadad, liksom hans ena ben.

Uppå på detta kosmiska berg finns endast en gård, den som huserar uppfinnaren – skaparen – Reodor Felgen och hans två medhjälpare. På en profan nivå kan man säga att Reodor lika gärna kan ägna sig åt att uppfinna, eftersom kunderna ändå inte kan ta sig upp dit. I själva verket är skapandet hans huvudsakliga syssla, eftersom han är berättelsens förtäckta gud. Platsen för hans skapande är perfekt ur mytologisk synvinkel: högst upp på det kosmiska berget, närmast himlen, närmast gudarna. Vi kan här knyta an till vad Eliade talar om som ”mittpunktens” symbolik, en trosåskådning som är tätt sammanvävd med den arkaiska tron på städers och tempels himmelska arketyper. Mittpunktens arkitektoniska symbolik kan enligt Eliade formuleras så här:

- a) Det Heliga Berget – där himmel och jord möts – befinner sig vid Världens mittpunkt. Detta ser vi också i FGP: Flåklypatoppen ligger mitt i byn.
- b) Varje tempel eller palats – och i utvidgad bemärkelse varje heligt eller kungligt residens – är ett ”heligt berg”, och blir sålunda en mittpunkt. I FGP motsvarar Reodors boning ett sådant tempel.
- c) Eftersom staden eller det heliga templet är en *axis mundi*, en världsspelare [verdenssøyle], betraktas de som en mötesplats för himlen, jorden och helvetet. I FGP representerar Flåklypatoppen och de tre som bor där himlen med dess gudar och heroer, byn Flåklypa representerar jorden, och Blodstrupmoens mörka boning representerar helvetet.⁴⁶

Att ta sig till den heliga platsen på det kosmiska berget är aldrig lätt, utan förbundet med stora umbäranden: vägen som leder till mittpunkten är en ”svår väg”, eftersom det i själva verket är fråga om ”en övergångsrit från det profana till det heliga; från det efemära och illusoriska till verkligheten och evigheten; från död till liv; från människa till gudom”.⁴⁷ Detta förklarar varför det är så svårt att ta sig till Flåklypatoppen – så svårt att nästan bara postbud Knotten lyckats ta sig ända upp. Att hans vandring till denna himmelska boning har varit svår förstår vi av de skador hans kropp bär synliga spår av.

Ytterligare ett bevis på svårigheten att ta sig upp till Flåklypatoppen, till det heligas domäner, får vi när Shejken och hans följe på två åker upp dit första gången, för att föreslå ett sponsorsamarbete kring Il Tempo Gigante. Deras lilla bil fastnar halvvägs upp i en mindre hängbro som tycks vara farligt nära att brista, varmed de omedelbart skulle falla ner för berget. Detta gör dem också mycket rädda.⁴⁸ Till skillnad från alla andra i filmen tycks de som bor i denna heliga boning, Reodor, Solan och Ludvig, inte ha några problem med att ta sig upp och ner för berget, dvs. med att klara passagen mellan det profana (byn nedanför berget) och det sakrala (det kosmiska bergets topp).⁴⁹

Det finns även en påtaglig överensstämmelse mellan den mytiska topografin i FGP och den tredelade, cirkelformade världsbilden i den fornnordiska mytologin. Denna mytologi har ett tydligt centrum – mitt i världen ligger gudarnas hem, Asgård, och mitt i Asgård växer världsträdet Yggdrasil. Gro Steinsland skriver: ”I detta kosmiska centrum finns en väldig energipotential. Från centrum strålar gudomlig vilja och kreativitet ut i kosmos. Men från cirkelns ytterkant strålar motkrafter in mot centrum, för i världens utkanter råar andra viljor än gudarnas. Där bor jättarna, gudarnas motståndare.”⁵⁰ Utanför och runt Asgård, alltså mellan Asgård och Utgård, ligger människornas värld, ett område som kallas Midgård. I FGP motsvaras allt detta av Flåklypatoppen med dess stora gårdsträd och kreativa skapare Reodor Felgen (Asgård), byn Flåklypa med dess

invånare (Midgård) och den yttre, diffust anonyma och hotfulla storstadsvärld som Blodstrupmoen bebor (Utgård). Även Shejken kommer från området bortom Flåklypa. Han är förvisso mer välvillig än Blodstrupmoen, men ger ändå ett själviskt intryck, och kan vara mycket elak mot sin tjänare, Emanuel Desperados. Shejken motsvar därmed de inte helt oförsonliga jättar från Utgård som söker någon form av avtal med gudarna i Asgård, vilket i FGP motsvaras av hans avtal med Reodor.

2. Vegetationsmyten och den eviga återfödelsen

Den mytiska tiden är cyklisk, i det att man ständigt, med periodiska mellanrum och genom olika ritualer symboliskt återvänder till och återskapar det som hände i tidernas begynnelse. Nyårsfirandet med sitt himmelska fyrverkeri som efterliknar kosmos' och stjärnornas födelse är ett exempel på en sådan regenerering av tiden, av "tidens återfödelse". Världens skapelse, den kosmogoniska handlingen, upprepas sålunda symboliskt vart år (liksom också vid exempelvis den svenska midsommarfesten, då allt "återföds").⁵¹ Detta får sitt konkreta uttryck i vegetationen: blommor och grödor växer upp och vissnar i ett ständigt upprepande mönster. Vissa växter har dock längre levnadstid än andra – träd, exempelvis.

I många myter föreställer man sig kosmos som ett jätteträd: "Kosmos' værensarter, fremfor alt dets evne til stadig å regenereres, finner sitt symbolske uttrykk i treets liv."⁵² Det är därför ingen tillfällighet att det framför Reodors hus, mitt på den heliga gården, står ett stort träd, vid vilket Reodor vid flera tillfällen sitter och spelar munspel och filosoferar (jfr Buddha). Det har också sin mytiska betydelse att det bredvid trädet finns en brunn, att jämföra med bland annat Urds brunn i den fornnordiska mytologin: det var källan med det livgivande vatttnet som trädet Yggdrasil – den främsta kosmologiska symbolen i fornnordisk mytologi – hämtade näring från.⁵³ Över detta träd på Flåklypatoppen spänner det förunderliga, stjärnbeströdda himlavalvet, en universell *hierofani*, och vi får ofta se Månen, en annan grundläggande *hierofani*: mer än någon annan symbol representerar Månen, tillsammans med Solen, det cykliska, den ständiga upprepningen, eftersom den oavbrutet försvinner och återkommer.

Omkring naturens och människans periodiska återfödelse finns alltså en omfattande symbolik, bland annat kopplad till åkerbruket.⁵⁴ Detta blir också tydligt i FGP. Solans huvudsakliga sysselsättning är att kapa timmer för att göra "blomsterpinner til Statens planteskolor". Det ska bidra till nya grödors framväxt. Samhällsvetenskaplig vän av *logos* frågar sig nu varifrån timret kommer. På Flåklypatoppen finns nämligen endast ett fåtal spridda träd, så de räcker inte långt. Att köra upp timmer till bergstoppen med lastbil bara för att få det kapat och sedan frakta det ner för berget igen vore inte bara oerhört svårt – det är ju knappt att Shejken kommer upp och över bron med sin lilla bil – utan också absurt tids- och kostnadskrävande. Att syssla med timmerkapning uppe på berget strider alltså mot all logik – mot all rationell logik, vill säga. I enlighet med filmens väl konstruerade mytiska struktur (narrativ) framstår det i själva verket som helt logiskt. Det är därför vi som åskådare inte reflekterar över att Solans timmerverksamhet strider mot vårt vardagsnära, profana förnuft.

Till denna träd- och vegetationssymbolik hör att Ludvig "kom under en slåmaskin og ble skamklipt. [...] Seinere funnet under en morken trerot og brakt hjem till Felgen som fastboende." Ludvigs älsklingssyssla är också att vattna och vårda gårdens blommor. Han är alltså djupt förbunden med träd och annan växtlighet.

Vidare går den cykliska struktur som har med årstidernas och naturens växlingar att göra igen på olika plan i filmen. Det tar ett år att bygga Il Tempo Gigante: sommar blir till höst och vinter, som blir till vår och sommar igen. Själva filmen tar formen av en metaforisk dag i Flåklypabornas liv: i filmens begynnelse gryr en ny dag, och det sista vi ser är att man kryper till sängs för att sova vid dagens slut. Denna känsla av dygnsrytm eller ”dagens rundning” förstärks av att Månen visas flera gånger under filmens lopp.

3. Skapelsemyten

I begynnelsen var kaos (urvattnet där draken huserade), varpå kosmos uppstod. Och allt som är grundat har blivit det i Världens Mittpunkt, eftersom skapelsen själv blivit till från en mittpunkt. Hur det gick till när kosmos, universum, vår värld uppstod finns det otaliga mytiska berättelser om. Poängen, enligt Eliade, är att skapelsen av kosmos är den arketyper, den magnifika och mästerliga urskapelse som alla andra skapelser utgör en modell eller variant av: ”Skapelsen av verden blir til arketyper for ethvert menneskelig skaperverk.” Då varje skapelse är en gudomlig gärning och följaktligen ett genombrott av det heliga, innebär den samtidigt också ett genombrott av skaparkraft i världen.⁵⁵

I FGP hålls en stor fest – en rituell sammankomst – för Flåklypas invånare när Il Tempo Gigante, Reodor Felgens ”tekniske vidunder” är färdigbyggd och skall avtäckas. Tal hålls, poem deklameras och musik spelas. Hur kraftfull denna tekniska skapelse är – det supervapen med vilket skurken Blodstrupmoen skall bekämpas – framgår av följande information: ”Den da`n Reodor satte startnøkke`n i prototypen, den da`n slo seismografen i Bergen ut på skalan med 7,8. Ingen dålig start for en som pusler med hjemmeindustri.” En skaparkraft av enorma dimensioner är alltså vad som manifesterar sig i Redor Felgens skapelse Il Tempo Gigante. Ytterligare ett bevis för den enorma kraft som utgår från Il Tempo Gigante får vi efter att sabotaget upptäckts, och asfalten lossnar från sitt fäste när Reodor trycker gasen i botten i den nu provisoriskt reparerade bilen. Att Il Tempo Gigante är mytisk och en *hierofani* inte bara inom ramen för filmens berättelse framgår av att den ofta plockas fram som kul jämförelseobjekt i norska tidningsartiklar av populärjournalistisk karaktär. Il Tempo Gigante finns också uppbyggd och förevisad i skala 1:1.

Att Reodor är en konstruktör av mått framgår också av att det på gården finns en mängd andra mekaniska skapelser. De är originella, alltså gjord för första gången, urskapelser. Det är också Reodor som konstruerat utrustningen i Flåklipa-TV:s kontrollrum. Och all denna skapelseaktivitet sker i det mytiska kraftfält som är världens centrum, dvs. på Flåklipatoppen.

Reodor kan kopplas till ytterligare en skapelsemyt, den om manlig pseudo-alstring, vars symbolik innebär att en manlig varelse imiterar kvinnans roll i fortplantningen.⁵⁶ I sin bok om myt och samhälle i fornnordisk litteratur visar Margaret Clunies Ross (1998) hur män under olika perioder av Europas historia bokstavligen eller bildligen har lagt sig till med de reproduktionssätt som biologiskt tillhör kvinnorna. Ofta är det så, att ”de styrande metaforerna i många mänskliga kulturer förminskar, bagatelliserar eller till och med förnekar betydelsen av kvinnans roll i fortplantningen och samtidigt låter män lägga beslag på vad som i verkligheten ingår i den kvinnliga utrustningen”.⁵⁷ Denna pseudo-alstring visar sig i den mytologiska tendensen att tilldela manliga skapargudar naturligen kvinnliga krafter. Bland annat förekommer idéer om förlossning på icke-sex-

uella och speciellt icke-vaginala sätt, som födsel genom munnen, ur en arm eller ett ben eller någon annan kroppsdel.⁵⁸

I den norröna mytrepertoaren har myter om fysiologisk fortplantning såväl som intellektuellt och andligt skapande en framträdande plats, men det finns inga kvinnor bland skapargestalterna – kvinnorna bistår ofta gudarna när dessa tillskansar sig naturresurser från framför allt jättarnas land, men de deltar inte när dessa resurser omvandlas till kulturprodukter.⁵⁹ Ett exempel på hur den kvinnliga fysiologiska fortplantningens symbolik tillämpas på andra former av skapande är den manliga guden Odens stöld av skaldemjödet från jätten Suttung. Odens överföring av mjödet från jättvärlden till gudarnas rike “skildras som ett slags pseudo-alstring – födsel genom munnen – som gör det tidigare överksamma skaldemjödet förunderligt fruktbart i intellektuellt hänseende”.⁶⁰ I kristendomen finner vi den Helige Andes metod att befrukta jungfru Maria genom örat, varigenom frälsaren Jesus Kristus, bäraren av Anden, han som uppstår från döden och förmår ge evigt liv, avlas.⁶¹ I Bibelns Första Mosebok (Genesis), där Gud skapar himmel och jord, får vi också veta att kvinnan, Eva, skapas av Adams revben. Sammantaget garanterar dessa myters pseudo-alstringsideologi att det manliga skapandet på en andlig eller kulturell nivå är överlägset den rent fysiologiska reproduktionen som ytterst resulterar i döden.⁶² Skälet för män att tillägna sig den kvinnliga fortplantningsförmågan i syfte att föda andliga söner ligger således i det paradoxala sambandet mellan den naturliga barnalstringen och döden: eftersom naturlig fortplantning ger upphov till ett förgängligt liv, “ger” den på sätt och vis också döden som ett naturligt resultat. Detta till skillnad från pseudo-alstring, som av sina utövare anses frambringa ett varaktigt liv.⁶³

Även om det naturligtvis inte förekommer några visuella framställningar av manlig pseudo-alstring i FGP – detta är trots allt 1970-tal – så återger filmens berättelse ändå grundmönstret i denna myt. Reodor är skaparen, konstruktören, hantverkaren. Clunies Ross skriver att det i fornnordisk mytologi finns en föreställning om manliga skapande varelser som ett slags hantverkare, och att det är karakteristiskt för skapande väsen här att de ger form eller liv åt något som redan finns, om än på ett outvecklat sätt.⁶⁴ Detta stämmer in på piggsvinet Ludvig, som blev funnen under en murken trädrott och förde hem till Reodor Felgen, som uppenbarligen gjutit andligt liv i honom. Både Ludvig och Solan kan symbolisk också betraktas som Reodors barn. Att de är som barn manifesteras på olika sätt. Solan hoppar hage [hoppe paradys] och Reodor förmanar dem som en uppfostrande far på olika sätt, som då de i barnslig iver tar för många karameller ur den godispåse han bjuder ur i TV-soffan. Solan och Ludvig tycks heller inte ha något moderligt upphov. Det finns över huvud taget ingen vuxen, fertil kvinna i FGP:s mytiska berättaruniversum. De enda kvinnliga figurer som förekommer är den äldre änkefrun Stengelföhn-Glad, samt Shejkens magdansös, vilken framstår som en ung tonårsjenta. “Med förnekandet av det fysiologiska moderskapets värde i jämförelse med mäns förmåga till pseudo-alstring följer såväl i myter som i riter mannens övertagande av kvinnans roller, speciellt de som har med barnsbörd och barnuppfostran att göra”, skriver Clunies Ross.⁶⁵ Det blir tydligt även i FGP genom Reodor, Solan och Ludvig.

Inte bara allt skapande utan också all fruktsamhet kopplas i FGP till män, och projiceras på olika former av växtlighet (flora) som odlas och underhålls av män. Ludvig vattnar glädjestrålade sina blommor och Solan ombesörjer reproduktionen av träd. Filmens vegetationsmyt blir därmed homolog med dess skaparmyt: mellan dem finns en resonans, ett mytiskt gensvar. Noteras kan också att filmens allseende och allvetande

berättarröst är en man, vilket förstärker de gudalika värden och egenskaper som filmen tillskriver manliga figurer.

4. Hjaltemyten

”Vår värld” betraktad som ett per definition ordnat kosmos, som en efterlikning av kosmogonien, gudarnas förebildliga verk, innebär att varje angrepp utifrån hotar att förvandla det till kaos. Eliade skriver:

Derfor blir de fiender som angriper den, identifisert med gudenes motstandere, fremfor alt med erkedemonen, urdragen, som ved tidenes begynnelse ble beseiret av gudene. Angrep på ”vår verden” er en hevn fra den mytiske drage som reiste seg mot kosmos, gudenes verk, og ville tilintetgjøre det. Fiendene tilhører kaos-maktene. Hver byødeleggelse er et tilbakefall til kaos. *Hver seier over angriperen gjentar gudenes forbilledlige seier over dragen (dvs. kaos).*⁶⁶

En av de första kända drakgestalterna i historien är Tiamat, som i mesopotamisk mytologi var en kvinnlig monstergestalt som förknippades med saltvatten. När Tiamat förenade sig med Apsu, sötvattnet, uppstod livet. Tiamat dödades av guden Marduk som skapade världen av hennes kropp.⁶⁷ En variant av detta motiv finns i Bibeln berättelse om hjälten Jesus från Nasareth, världens frälsare och som sådan en arketyper för oräkneliga filmhjältar som lider för mänskligheten och återföds efter en symboliskt död, exempelvis Luke Skywalker i *Star Wars*, James Bond i alla Bond-filmer eller E.T. i filmen med samma namn.

I Bibeln, Johannes’ Uppenbarelse, kapitel 12-22, finns beskrivet slutstriden i himlen mellan Mikael och ”den store draken, den gamle ormen”, ”han som kallas Djävul och Satan, och som förvillar hela världen”. Ur havet stiger därefter ett vilddjur som har tio horn och sju huvuden, varefter kommer ytterligare ett vilddjur, vars tal är 666, ”och det talade såsom en drake”. Mot Vilddjuret står Lammet på Sions berg, och jämte det 144.000 som hade dess namn och dess Faders namn skrivna på sina pannor; de av jordens inbyggare som var förvillade av Vilddjuret hade dess märke på högra handen eller på pannan. Ur skyn framträder så ”en som liknade en människoson; och han hade på sitt huvud en gyllene krans, och i sin hand en lie”. Det hela slutar med att Kristus och hans änglar i den avgörande, apokalyptiska striden besegrar vilddjuret; ”draken, den gamle ormen, det är djävulen och Satan” (20:2). Ängeln Mikael och Jesus är alltså de hjältar som efter svåra prövningar lyckas besegra den ondskefulla draken.

I FGP är Rudolf Blodstrupmoen det onda som ska besegras. Det hörs redan på hans efternamn att han är ute efter blod, och att han hugger mot strupen (Blod-strup-moen). Första gången vi möter Blodstrupmoen, i TV:s sportnyheter där det redogörs för hans tredje Grand Prix-seger på rad och där det framkommer att han stulit Reodors uppfinning till bilen, klargör han, när han ombeds att berätta om sin raketkarriär (möjliggjord genom den samvetslösa stölden av Reodors geniala uppfinning), att han föraktar Flåklypa:

B.: –Tja, trang oppvekst i Flåklypa, ei lita bygd opp` i ei karrig fjelldal. Jobba ei tid i et sykkelverksted hos en bygdeoriginal, [...] Reodor... Reodor Felgen.

Intervjuaren: –Små forhold, med andre ord?

B.: –Komisk å tenke tilbake på hvor lett man kan bli stengt inne i et slikt snevert miljø som opp` i der.

Hur farligt mötet med Blodstrupmoen i själva verket är understryks av de associationer som skapas till urmonstret, draken, havsodjuret, ormen i paradiset: Reodor & Co kör för Aladdin Oil, medan Blodstrupmoen kör för Snake Oil. Deras logotyp, med en svart och slingrande orm mot gul bakgrund (jfr Vilddjurets märke), finns på taket av deras depot på racerbanan och är synlig flera gånger under loppet på Blodstrupmoens hotfullt svarta bil, en färg som ger associationer till död och begravelse (på bilen har ormen vingar, som en drake). Ett av Blodstrupmoens regelvidriga tilltag under loppet är också att – likt en drake – spruta ånga [damp], upphettat vatten, mot Il Tempo Gigante, vilket gör att Reodor förlorar sikten över körbanan. Liksom James Bond har Reodor dock egna tekniska knep att svara med, i detta fall en radar som möjliggör fortsatt navigering på racerbanan, eller stridsfältet som det handlar om i mer mytisk bemärkelse (den arketypiska striden mellan hjälten och monstret).

Vid en första anblick förefaller Reodor att vara hjälten i FGP: det är ju han som bygger Il Tempo Gigante och det är han som kör bilen under det farofyllda billoppet, där de vid fler än ett tillfälle är nära att köra av banan i mycket hög fart, vilket vore fatalt. Frågan är dock om det i själva verket inte är Ludvig som är berättelsens egentliga hjälte. Reodor är snarare Skaparen, Guden, och även om också han, på ett för alla hjälteberättelser typiskt sätt, först tvekar att ta på sig uppdraget att utmana Blodstrupmoen så är Ludvig den som tvekar mest, och den blivande hjälten inledande tvekan inför kallelsen till äventyret är ett vanligt grepp i det Campbell benämner som *monomyten*.⁶⁸ Reodors inledande tvekan att bygga bilen var framför allt pragmatiskt betingad eftersom man saknade pengar (innan Shejken dök upp med sina oljepengar). Ludvig, däremot, är rädd för allting utom blommor och växter, på många sätt en fegis, men det är till slut han som upptäcker den saboterade bildelen och som – trots sin enorma rädsla – följer med i bilen under loppets avslutning och håller ihop den trasiga [ødelagte] kopplingsdosan medan Il Tempo Gigante tillryggalägger loppets sista rundor.

Det är alltså Ludvigs rådiga och hjältemodiga ingripande – där han trots sin inledande ovilja sätter sitt liv på spel i billoppet – som gör att man kan vinna tävlingen. Genom segern – nedkämpandet av monstret Blodstrupmoen – återföds Flåklipa i sitt ursprungliga, fredliga skick; detta är det livselixir våra hjältar återvänder med, efter att ha blickat döden – kampen mot den livsfarliga Blodstrupmoen – i vitögat. För den störste hjälten, Ludvig, han som uppoffrande griper tag i sladden [kabel] till kopplingsdosan och därigenom håller ihop något som han egentligen är livrädd för – Il Tempo Gigante – väntar en speciell belöning: han får nu sin önskan om att ligga närmast fönstret uppfylld, något som Solan förvägrade honom i början av filmen. Nu har den hjältemodige Ludvig alltså gjort sig förtjänt av denna ynnest: det är hans eget, lyckoskapande elixir.⁶⁹

I detta mytiska schema, där Reodor är skaparen och Ludvig hjälten, kan Solan betraktas som mentor och magisk hjälpare (och på en profan nivå som manager och marknadsförare), eftersom det är han som tar kontakt med Shejken och som övertalar Reodor att sätta igång med projektet att bygga en racerbil och utmana Blodstrupmoen. Det går också att se Ludvig – “funnen under en murken trädrot” – som symbol för Naturen (blommor, växter) och Reodor för Kulturen (teknik), och Solan som en medlare mellan dessa båda poler. Denna harmoniska förening mellan Natur och Kultur, mellan Växtlighet och Teknik som varit ett grundläggande tema filmen igenom, åskådliggörs redan i filmens första scen. Det allra första vi får se är en uppsättning blommor som fridfullt uppvaktas av en fjäril [sommerfugl]. Bilden zoomar sedan ut. Vi ser då att

blomsteruppsättningen i själva verket finns i en låda bakerst på en finurligt ihopsatt kran – en teknisk anordning – för TV-kameramannen.

Konklusion

Flåklupa Grand Prix är en mytisk-religiös film, genom att den på olika nivåer visar hur det heliga och skapande krafter bryter in i tillvaron. På Flåklupatoppen, världens heliga centrum, blir skogs- och jordbruk, liksom Reodors teknologiska skapande, kulturskapande handlingar, i linje med de gudar och kulturskapande hjältar som en gång skapade världen och gjorde den fruktsam och bebolig för oss människor. I likhet med teknikvidundret Il Tempo Gigante, med vilken Flåklupas fortlevnad och välstånd säkras, är naturen helig i FGP: Solans skogsverksamhet och vedklyvning föregår inte i profitsyfte, är inte en kapitalistisk verksamhet, utan har ideella ändamål, nämligen att återupprepa den ursprungliga skapelsen genom att lägga grunden för skapandet av ännu flera träd. Reodor, Solan och Ludvig, som tillsammans också nedkämpar ondskans företrädare, blir därmed exemplariska modeller för mänskligt handlande.⁷⁰

Flåklupa Grand Prix är således något mer än "bara underhållning". Det vill säga: filmen är inte underhållande i ordets normativa, slentrianmässigt använda betydelse, där det betecknar något som antas vara trivialt och ytligt, vilket är en vanlig missuppfattning om de populäraste formerna av kulturyttringar, utan underhållande i en mer konkret och existentiell bemärkelse: *Flåklupa Grand Prix* underhåller, bär upp, vissa för människan grundläggande myter och arketyper i en sekulär tid.

Noter

1. Gordon 1980, s. 94. Gordons text finns också med i Martin & Ostwalt Jr. (1995).
2. Samma.
3. Midtbø 1977, s. 121.
4. *VG* 30 mars 2002, s. 63.
5. *BA* 15 mars 2001, s. 26, sign. Bjørn O. Mørch Larsen.
6. *Kampanje.com*, 7 nov. 2003, sign. Knut Kristian Hauger.
7. Se Lismoen 2011.
8. Midtbø 1977, s. 8, 97-98, 110, 148, där det omväxlande står 1952 och 1953.
9. Strøm 2011: 110; Midtbø 1977, s. 120.
10. Midtbø 1977, s. 17, 41.
11. Iversen 2011: 226, 228.
12. Strøm 2011: 110.
13. Midtbø 1977, s. 125-26.
14. Midtbø 1977, s. 158-59. Även Berstad 2009 behandlar FGP.
15. För en analys av det orientaliska inslaget i FGP, se Tuhus 2003: 61-73.
16. Allen 2002: 65.
17. Eliade 2003: 59.
18. Eliade 2003: 59.
19. Eliade 2003: 59; Eliade 1998.
20. Eliade 2002: 40.
21. Eliade 2008: 85.
22. Eliade 2003: 8, 10.

Författaren vill tacka den anonyme artikelbedömare för konstruktiv kritik, samt professor Ove Solum och övriga gruppdeltagare för kommentarer på en tidigare version av denna artikel presenterad vid 20e NordMedia på Island 2011.

23. Eliade 2003: 60. Se även Wahlberg 2011, s. xiv; Campbell 2011, s. 3-9. 52, 233.
24. Eliade 2003: 8-9.
25. Lyden 2003: 3-5; Deacy & Ortiz 2008: 14.
26. Lyden 2003, s. 33-35.
27. Detweiler 2008: 15-18.
28. Detweiler 2008: 9.
29. Eliade 2002: 11.
30. Jfr Coupe 1997: 54.
31. Lincoln 1999, s. 141.
32. NE, "Mircea Eliade".
33. Lincoln 1999, s. 145; NE, "Järngardet". Om Eliades politiska engagemang under 1930- och 40-talen, se Rennie 1996, s. 143-177.
34. För den vetenskapliga kritiken av Eliade, se Rennie 1996, s. 179-194. Se även Arvidsson 2007, s. 38-39, 95-98.
35. Segal 2004, s. 56-57.
36. Eliade 1998, s. 184-193. Se även Sinding Jensen 2009, som lyfter fram moderna myter och vikten av att studera dessa i linje med förmoderna myter.
37. Lévi Strauss 2009, s. 11-19; Segal 2004, s. 30, 113.
38. Segal 2004, s. 114.
39. Lincoln 1999, s. 145.
40. Eliade 2003: 25.
41. Eliade 2002: 21.
42. Eliade 2003: 26.
43. Eliade 2003: 28.
44. Eliade 2003: 28.
45. I själva verket kommer man, 37 mil nordöver, till Kjell Aukrusts hemort. Jag tackar Ove Solum för denna uppgift.
46. Eliade 2002: 19-20. Se även Eliade 2003: 26-27.
47. Eliade 2002: 25.
48. Se Eliade 2008, s. 145 om broars och den trånga portens mytiska betydelse.
49. Eliade 2002: 55.
50. Steinsland 2007, s. 104-05.
51. Eliade 2002: 59, 65.
52. Eliade 2003: 90.
53. Steinsland 2007, s. 107-108. Se Eliade 1996, s. 254, om vattnets mytologiska betydelse, och s. 273-78 om det kosmiska trädet.
54. Eliade 2002: 67.
55. Eliade 2003: 61.
56. Clunies Ross 1998, s. 223.
57. Clunies Ross 1998, s. 177.
58. Clunies Ross 1998, s. 182.
59. Clunies Ross 1998, s. 183-84, 224.
60. Clunies Ross 1998, s. 183-84. För fler exempel på manlig pseudo-alstring, se Campbell 2011, s. 269-71, 281-87.
61. Clunies Ross 1998, s. 182.
62. Clunies Ross 1998, s. 225.
63. Clunies Ross 1998, s. 183.
64. Clunies Ross 1998, s. 192-93.
65. Clunies Ross 1998, s. 182.
66. Eliade 2003: 31.
67. Om striden mellan Marduk och Tiamat, se Eliade 2002, Campbell 2011.
68. Wahlberg 2011, s. xii; Campbell 2011, s. 4, 27, 185, 239-40.
69. Om elixiret som livsförvandlande trofé och helande gudagåva, se Campbell 2011, s. 171-73, 185, 194, 207-08.
70. För ytterligare Eliade-orienterade analyser av sådana mytiska, exemplariska modeller i populärkulturen, se Dahlén (2012) och (2014). Jack Lule (2001) har applicerat Eliades mytteorier i sin analys av amerikansk dagspressjournalistik, och jag har min tur använt mig Lules studie i Dahlén (2013).

Litteratur

- Allen, D. (2002) *Myth and Religion in Mircea Eliade*. New York & London: Routledge.
- Armstrong, K. (2006) *Myternas historia*. Stockholm: Månipocket.
- Arvidsson, S. (2007) *Draksjukan: Mytiska Fantasier Hos Tolkien, Wagner och De Vries*. Lund: Nordic Academic Press.
- Axelsson, T. (2008) *Film och mening. En receptionsstudie om spelfilm, filmpublik och existentiella frågor*. Uppsala: Acta Universitatis Upsaliensis. <http://uu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:171227>
- Axelsson, T. & O. Sigurdson (2005) *Film och religion. Livstolkning på vita duken*. Örebro: Cordia.
- Berstad, H. (2009) *Ivo Caprinos dukkefilmer*. Masteroppgave i Film- og fjernsynsvitenskap, Høgskolen i Lillehammer.
- Campbell, J. ([1949] 2011) *Hjälten med tusen ansikten*. Stockholm: Arkad.
- Clunies Ross, M. (1998) *Hedniska ekon: Myt och samhälle i fornnordisk litteratur*. Gråbo: Anthropos.
- Coupe, L. (1997) *Myth*. London: Routledge.
- Dahlén, P. (2012) "An Exemplary Model: The Religious Significance of the Brann 2007 Norwegian Football Championship as Told by the Media". I Roy Krøvel & T. Roksvold (red.): *"We love to hate each other". Mediated football fan culture*, Göteborgs universitet: Nordicom.
- Dahlén, P. (2013) "The Geopolitics of Failure: Swedish Journalism and the Demise of the National Ice Hockey Team in Salt Lake City, 2002". *Sport in Society*, Vol. 16, Issue 5.
- Dahlén, P. (2014) "The Olympic Creation As a Sacred Story: History and Myth in Jens Lind's Documentary *The Sunshine Olympics 1912*". *The International Journal of the History of Sport*, Vol. 31, Issue 5.
- Deacy, C. & G.W. Ortiz (2008) *Theology and Film. Challenging the Sacred/Secular Divide*. Wiley-Blackwell.
- Detweiler, C. (2008): *Into the Dark: Seeing the Sacred in the Top Films of the 21st Century*. Grand Rapids, Michigan: BakerAcademic.
- Eliade, M. ([1948] 1996) *Patterns in Comparative Religion*, University of Nebraska Press.
- Eliade, M. ([1963] 1998) *Myth and Reality*. Long Grove, Illinois: Waveland Press, Inc.
- Eliade, M. ([1969] 2002) *Myten om den eviga återkomsten. Arketyper och upprepning*, Ludvika: Dualis.
- Eliade, M. ([1957] 2003) *Det hellige og det profane*, Oslo: Gyldendal.
- Eliade, M. ([1957] 2008) *Heligt och profant. Om det religiösa väsen*. Göteborg: Daidalos.
- Endsjø, D.Ø. & L.I. Lied (2011). *Det folk vil ha. Religion og populærkultur*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Gordon, A. (1980) "Stjarnornas krig – en myt för vår tid". *Filmhäftet* 29-30.
- Iversen, G. (2011) *Norsk filmhistorie*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Lévi-Strauss, C. ([1978] 2009) *Myth and Meaning*. London and New York: Routledge.
- Lincoln, B. (1999) *Theorizing Myth: Narrative, Ideology and Scholarship*. University of Chicago Press.
- Lismoen, K. (2011) "Tidenes beste norske filmer". *Rushprint* årgång 46, nr 6.
- Lule, J. (2001) *Daily News, Eternal Stories. The Mythological Role of Journalism*. New York & London: The Guilford Press.
- Lundby, K. (1997) "The Web of Collective Representations". I S.M. Hoover & K. Lundby (red.): *Rethinking Media, Religion, and Culture*. London: Sage.
- Lyden, J.C. (2003) *Film as Religion. Myths, Morals, and Rituals*. New York University Press.
- Lynch, G. (2005) *Understanding Theology and Popular Culture*. Oxford: Blackwell.
- Martin, J.W. & C.E. Ostwalt Jr. (1995) *Screening the Sacred. Religion, Myth and Ideology in Popular American Film*. Boulder: Westview Press.
- Midtbø, T. (1977) *"Flåklypa"-bøkene til Kjell Aukrust: en suksess, dens bakgrunn og utvikling*. Hovedoppgave ved Institutt for nordisk språk og litteratur, Universitetet i Oslo.
- Rennie, B. (1996) *Reconstructing Eliade: Making sense of religion*. State University of New York Press.
- Segal, R.A. (2004) *Myth. A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Sigurdson, O. (2008) "Inledning". I M. Eliade ([1957] 2008): *Heligt och profant. Om det religiösa väsen*, Göteborg: Daidalos.
- Sinding Jensen, J. (2009) "Modern Myths and Mythologies". I Jeppe Sinding Jensen (red.): *Myths and Mythologies*. London: Equinox.
- Steinsland, G. (2007) *Fornnordisk religion*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Strøm, G. (2011) "Fra Cornelius til Killi – Norsk animasjon gjennom 100 år". I E. Bakøy og T. Helseth (red.): *Den andre norske filmhistorien*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Tuhus, J. Bull (2003) *Den gode, den onde og den integrerte. En analyse av representasjonen av 'den ikke-vestlige' i norsk film fra 1965 til 2000*. Hovedoppgave i medievitenskap, Universitetet i Oslo.
- Wahlberg, B. (2011) "Inledning". I Joseph Campbell: *Hjälten med tusen ansikten*, Stockholm: Arkad.

PETER DAHLÉN, Ph.D., Professor, Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen, peter.dahlen@infomedia.uib.no