



GÖTEBORGS UNIVERSITET
INST FÖR KULTURVETENSKAPER

Mirror, mirror on the wall...

-en kulturanalytisk studie av hur folksagor återberättas i vår tid
utifrån exemplet *Snövit och de sju dvärgarna*

Författare: Kristin Johansson

Kandidatprogrammet Kultur

Institutionen för kulturvetenskaper, Göteborgs universitet

Kandidatuppsats, VT 2014

Handledare: Niklas Persson Webjörn

"Mirror, mirror, tell me true-

Who is the fairest?

*Ah, not you."*¹

*"Lips red as blood, hair black as night, bring me your heart, my dear, dear Snow White."*²

¹ Tanith Lee, *White as Snow*, (New York: Tor, 2000), s. 149.

² Ur den officiella trailern för *Snow White and the Huntsman*, <http://www.youtube.com/watch?v=ebSZOICnXg0> (2014-03-03).

ABSTRACT

Program: Kandidatprogramet Kultur

Institution: Institutionen för kulturvetenskaper, Göteborgs Universitet

Handledare: Niklas Persson Webbjörn

Titel: Mirror, mirror on the wall: en kulturanalytisk studie av hur folksagor återberättas i vår tid utifrån exemplet *Snövit och de sju dvärgarna*

Författare: Kristin Johansson

Typ av uppsats: Kandidatuppsats, 15hp

Ventileringsstermin: Vt 2014

This essay examines two modern retellings of the classic fairy tale of *Snow White and the seven dwarfs* in the version of the brothers Grimm. By analyzing the differences in the modern version to the more original one my aim is to be able to see how these objects of popular culture are affected by the type of society they are created within.

In my two-step analysis I have first used the theory of narratology to find what changes had been made in the two retellings. Here I have the help of several key concepts of the theorists Vladimir Propp, Gérard Genette and David Bordwell. The narrative differences, which turned out to concern the characters mostly, I have then sought to explain in the light of the sociological theories of Zygmunt Bauman regarding liquid modernity and liquid fears.

Keywords: fairy tale, *Snow White*, retelling, narratology, liquid.

Innehållsförteckning

Kapitel 1: Inledning	6
1.1 Kort bakgrund - Folksagor och bröderna Grimm.....	7
1.2 Syfte och frågeställningar.....	8
1.3 Avgränsningar.....	8
Kapitel 2: Teori och Metod	10
2.1 Teoretiska perspektiv.....	10
2.2 Material och Metod.....	12
2.3 Narratologiska verktyg.....	13
2.3.1 Funktioner.....	13
2.3.2 Fokalisation.....	14
2.3.3 Anakronier.....	15
2.3.4 Stil.....	15
Kapitel 3: Forskningsöversikt	17
3.1 Sagor.....	17
3.2 Retellings.....	18
3.3 Intertextualitet.....	19
Kapitel 4: Analys	21
4.1 Snövit och de sju dvärgarna.....	21
4.1.1 Referat.....	21
4.1.2 Snövits variationer.....	22
4.1.3 Snövit i modern populärlitteratur.....	22
4.1.4 Snövit i film.....	23
4.2 <i>White as Snow</i>	24
4.2.1 Referat.....	24
4.2.2 Funktionerna i <i>White as Snow</i>	25
4.2.3 Fokalisation och anakronier i <i>White as Snow</i>	26
4.2.4 Stil och språk i <i>White as Snow</i>	27
4.3 <i>Snow White and the Huntsman</i>	27
4.3.1 Referat.....	27
4.3.2 Funktionerna i <i>Snow White and the Huntsman</i>	28

4.3.3 Fokalisation och anakronier i <i>Snow White and the Huntsman</i>	29
4.3.4 Stilen i <i>Snow White and the Huntsman</i>	30
4.4 Snövit i den flytande moderniteten.....	31
4.4.1. Individualism.....	32
4.4.2 Rädslan inför döden.....	33
4.4.3 Ondska och det ohanterbara.....	34
Kapitel 5: Avslutande diskussion.....	37
Källförteckning.....	40

1. Inledning

Under 2000-talet har en stark fantastikvåg spridit sig inom populärkulturen. I den kan man skönja undervågor med egna tydliga inriktningar men sammanhållna i genren vare sig det har handlat om storslagna fantasyepos (filmatiseringen av *Sagan om Ringen*-trilogin) eller olika versioner av magisk realism (fenomenet *Harry Potter*). En av de största trender inom den här vågen är det utbredda användandet av skräckgenrens klassiska monster, framför allt i filmatiseringar som handlar om vampyrer eller zombies (*Twilight*, *Dark Shadows*, *Zombieland*, *World War Z* osv).

En annan trend, den som ligger till grund för den här uppsatsen, är återanvändandet av klassiska sagor. Som med så mycket annat inom populärkulturen märks även denna trend kanske allra tydligast inom medierna film och tv (*Red Riding Hood*, *Grimm*, *Once upon a time*). Disneys genomgående bidrag till företeelsen går inte att förbise och inte heller Dreamworks *Shrek* med uppföljare som parodierar element från i princip hela den västerländska sagoskatten.³

Men tittar man närmre märker man att strömningen är tydligt även inom nutida litteratur. Mängder av nya såväl som etablerade författare tar sig också an sagorna och sätter sin egen prägel på dem (*Bitter Greens*⁴, *Spindle's End*⁵, *Jack of Kinrowan*⁶). Och många av de nämnda filmatiseringarna bygger på just litterära förlagor som i sin tur får en ny våg av popularitet i samband med dessa.

Den här trendens popularitet och livaktighet är ingen slump utan en dynamisk fortsättning av en lång historia. Sagorna är födda och förda vidare ur muntliga traditioner, berättade och återberättade oräkneliga gånger innan de till sist omarbetades och nedtecknades av så kallade sagosamlare som exempelvis bröderna Grimm, Perrault och Basile. Men sagornas

³ Ovanstående filmer och tv-serier i den ordning de nämns:

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, *The Two Towers* och *The Return of the King* (Peter Jackson, USA och Nya Zeeland, 2001, 2002 och 2003).

Harry Potter and the Sorcerer's Stone (Chris Columbus, UK och USA, 2001) - Den första filmen av åtta baserade på J.K. Rowlings sju romaner.

Twilight (Catherine Hardwicke, USA, 2008).

Dark Shadows (Tim Burton, USA och Australien, 2012).

Zombieland (Ruben Fleischer, USA, 2009).

World War Z (Marc Forster, USA och Malta, 2013).

Red Riding Hood (Catherine Hardwicke, USA och Kanada, 2011).

Grimm (David Greenwalt, Jim Kouf och Stephen Carpenter, USA, 2011).

Once Upon a Time (Adam Horowitz och Edward Kitsis, USA, 2011).

Shrek (Andrew Adamson och Vicky Jenson, USA, 2001).

⁴Kate Forsyth, *Bitter Greens* (London: Allison & Busby, 2013).

⁵Robin McKinley, *Spindle's End* (New York: Ace Books, 2001).

⁶Charles de Lint, *Jack of Kinrowan: Jack the Giant-Killer and Drink Down the Moon* (New York: Tor, 1999).

föränderliga natur stoppades inte av att de blev nedskrivna; utan deras teman, motiv och stilar har evolverat till nya verk i takt med sin omgivning och i takt med hur samhällena har förändrats. Det är just detta, sagans anpassning till sin moderna omvärld, som jag vill undersöka vidare i denna uppsats eftersom jag tror att det kan visa något om kulturella trends förhållande till det övriga samhällslivet.

1.1 Kort bakgrund - Folksagor och bröderna Grimm

När nationalencyklopedin definierar vad en folksaga är beskriver den det som berättelser som spritts genom muntliga traditioner med syfte att underhålla sina mottagare. Detta till skillnad från närliggande genrer som istället har syftet att undervisa eller röra religiösa ämnen.

”den kategori inom den muntliga, traditionella prosafolkdikten (jämför folkdiktning) som främst har underhållande funktion och vars innehåll betraktats som osannolikt och diktat. Därigenom skiljer den sig från den som regel didaktisk-pedagogiska och i stor utsträckning försanthållna sägnen. Myten uppvisar ofta motivlikheter med sagan, men denna har i motsats till myten profant innehåll och bruk.”⁷

Under 1800-talets nationalromantiska rörelse uppmärksammade den akademiska världen folktraditionernas betydelse. Folksagorna började nedtecknas för att kunna sparas som en del av ländernas unika kulturskatt⁸ och användas som illustration av folkssjälen⁹. Av dessa akademiker har bröderna Jacob och Wilhelm Grimm blivit mest ihågkomna och älskade av eftervärlden. Deras versioner av folksagorna är spridda och välkända så till den grad att de ofta misstas för sagorna ursprungliga författare, snarare än nedtecknare bland andra. Men det är viktigt att ta i beaktning att redan här var traditionen att ändra sagorna efter deras omgivning i effekt i allra högsta grad. Bröderna Grimms versioner är en produkt av deras protestantiska tro och värderingar. Därför betonar de särskilt dygder som ärlighet, renlighet och arbetsiver. Deras sagor befäster även den patriarkala strukturen som självklar vilket också är i linje med brödernas samtid.¹⁰

⁷ <http://www.ne.se/folksaga> (2014-02-28)

⁸ <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/nationalromantik> (2014-03-05)

⁹ <http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/folksj%C3%A4l> (2014-03-05)

¹⁰ Jack Zipes, *The Brothers Grimm – from enchanted forests to the modern world* (Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2002). S 12-13.

1.2 Syfte och frågeställningar

Syftet med denna uppsats är att analysera hur moderna, populärkulturella återberättelser av sagor har förändrats från sina mer ursprungliga versioner samt hur dessa skillnader kan förklaras som manifestationer av det samhällsklimat som Zygmunt Bauman beskriver som ”flytande”.

För att kunna göra detta kommer jag arbeta med några olika frågeställningar:

- Vad kännetecknar folksagan *Snövit och de sju dvärgarna* samt hur har bröderna Grimm och andra framställt den?
- Hur skiljer sig mina exempel på återberättelser tematisk, stilistiskt och narrativt från Bröderna Grimms version?
- Vilka inslag inom dessa kan ses som en följd av ”den flytande moderniteten”?

1.3 Avgränsningar

I den här undersökningen blev det redan från början nödvändigt att välja riktning och göra en mängd olika urval. För det första har jag valt att arbeta med en specifik saga, *Snövit och de sju dvärgarna*, istället för att ta mig an ett större helhetsperspektiv på sagoåterberättelser i stort. Detta val grundar sig på att jag då kommer ha utrymme att gå in mer på djupet i denna sagas narrativ, stil och tema. Jag anser dessutom att det med exemplifiering går att visa på mer generella företeelser inom genren eftersom de klassiska folksagorna följer vissa mönster, vilket jag ska återkomma till. Jag har även valt att använda mig av Bröderna Grimms nedtecknade version av sagan som ”grundberättelse” även fast det finns många andra varianter och även sådana som är äldre. Grimms saga ses som den mest spridda och igenkända varianten, inte minst tack vare Disneys omarbetade filmatisering¹¹, därför passar den mycket bra som utgångspunkt i denna uppsats där jag inte har utrymme att gå in på djupet på fler av de äldre versionerna.

Min samhällsdiskussion har jag koncentrerat till det klimat som Zygmunt Bauman beskriver i sina verk *Liquid Modernity*¹² och *Liquid Fear*¹³. Jag anser att Bauman här på ett träffsäkert vis behandlar det mänskliga tillståndet i det nutida västerlandet och han kan därför fungera som

¹¹ *Snow White and the seven dwarfs* (David Hand, USA, 1937).

¹² Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity*, (Cambridge: Polity Press, 2000).

¹³ Zygmunt Bauman, *Liquid Fear*, (Cambridge: Polity Press, 2006).

en slags ”samhällstermometer” i detta arbete. Han illustrerar det som i vissa kretsar kallas det postmoderna men utan hamna i de motstridiga teoretiska diskussionerna som rör själva definitionen av begreppet postmodernism. Att ge mig in i den typen av diskussion skulle troligtvis föra mig bort från mitt eget syfte. Jag kommer därför att använda mig av termen modernitet som vår samtidsbenämning eftersom det är det begrepp som Bauman använder sig av i störst utsträckning.

2. Teori och Metod

2.1 Teoretiska perspektiv

Två teoretiska fält är särskilt viktiga i den här analysen. Jag vill här ge en kortare översikt av dessa samt de forskare som jag utgår från för att i en senare punkt gå in mer exakt på vilka av deras begrepp jag ska använda i analysen.

För att kunna jämföra mina studieobjekt, som har olika särdrag fann jag det nödvändigt att hitta verktyg att använda för att bryta ner texterna i mindre jämförbara delar. Därför har jag i det första steget använt mig av begrepp och teorier som kan placeras i den litteraturteoretiska kategorin narratologi. Narratologi är enkelt uttryckt läran om berättelser och berättande och inom detta område är det stort fokus på texters strukturer.¹⁴ En framträdande forskare i området var Vladimir Propp som i sin *Morphology of the folktale*¹⁵, utifrån en samling ryska folksagor, fastställde en mängd olika hållpunkter som han kunde visa på förekom i olika transformerade former i alla sagorna. Propps teorier kan kritiserats för att vara något godtyckliga och ensidiga då han är öppen med att de är hämtade från ett begränsat antal ryska sagor¹⁶. Hans schematiska regler möjliggör att avfärda text som inte passar in som ”oäkta” utifrån genren. Att applicera dem i sin helhet direkt på *Snövit* kommer inte att fungera, Propp fastslår till och med att Grimms sagor som te sig lika hans ryska exempel i själva verket är för instabila för att fungera perfekt här¹⁷. Jag kommer därför att välja ut delar av hans teori att använda eftersom jag tror att de, i kombination med andra grepp, ändå kommer att fungera väl för mitt ändamål. Från Propp får jag alltså möjligheten att bryta ner mina objekt i konkreta beståndsdelar med fokus på innehåll och händelseförlopp.

För att analysera textstrukturens nivå och hur själva historien berättas använder jag Gérard Genettes teorier från hans *Narrative Discourse*¹⁸ vilken fungerar väl som ett komplement till Propps forskning. Genette höll fast vid narratologin, vidareutvecklade och anlade den med framgång på Prousts romansvit *På spaning efter den tid som flytt*¹⁹. Därmed visade han att om narratologiska teorier och metoder går att använda på detta verk som är enormt mycket längre

¹⁴ Lars-Åke Skalin, "Narratologi – studiet av berättandets principer", i (red.) Staffan Bergsten, *Litteraturvetenskap: en inledning*, 2., [rev. och utök.] uppl., (Lund: Studentlitteratur, 2002), s. 173.

¹⁵ Vladimir Propp, *Morphology of the folktale*, 2 ed., (Austin: Univ. of Texas Press, 1968).

¹⁶ Ibid., s. 24.

¹⁷ Ibid., s. 100.

¹⁸ Gérard Genette, *Narrative Discourse – an essay in method*, (New York: Cornell University Press, 1980).

¹⁹ Marcel Proust, *På Spaning efter den tid som flytt. 1, Swanns värld*, (Stockholm: Bonnier, 1979[1913]). – Första delen i sviten av sju delar.

och dessutom från en helt annan epok och stilinriktning än sagorna så är de betydligt mer universella än det hade ansetts tidigare.

Jag har varken ambition eller möjlighet att använda de båda naratologernas teorier till fullo. Utan jag har istället fokuserat på en kombination av ett antal av deras nyckelbegrepp genom vilka jag anser mig kunna visa mer konkret på skillnaderna mellan mina exempel och Grimmsagan.

Dessa skillnader vill jag sedan analysera vidare i ett steg till. Jag vill se hur de här nya versionerna passar in i och kan förklaras utifrån vår moderna tillvaro. Sociologen Zygmunt Bauman har skrivit en mängd böcker om samtiden utifrån olika vinklar. Gemensamt för flera av dem är att deras titlar innehåller hans nyckelord *liquid*, en metafor där det flytande representerar det osäkra, utan fasta gränser som genomsyrar den moderna existensen. I *Liquid Modernity* beskriver han de förändrade förhållandena som följt övergången från det fasta, mer beräknliga samhället till det nya rörliga. Han behandlar bland annat individens frigörelseprocess och den nya innebörden av ordet gemensamhet. Samma tema följer i *Liquid Fear* där Bauman fokuserar på de rädslor som just den flytande moderna tillvaron skapar i människan. Jag vill se hur dessa förutsättningar och rädslor som Bauman beskriver utifrån hans syn på moderniteten kan manifesteras och bearbetas i två populärkulturella verk. Populärkultur speglar alltid samhället på ett eller annat vis och därför finns det många intressanta linjer och symboler att hitta här där det finns ett äldre verk att jämföra med. För att hålla mig inom ramen för denna uppsats omfång har jag valt ut tre områden från Bauman som jag anser är tongivande för dessa två verk och som lämpade sig väl för analys av kulturella uttryck. Dessa områden rör individualism, rädslan för döden och slutligen har jag kombinerat två kapitel som behandlar rädslan för det som är ont och för det som vi inte kan hantera. Jag förklarar områdena mer ingående i själva analysen.

Ytterligare en teoretiker som är viktig för min undersökning är Jack Zipes vars forskning jag återkommer till genom hela denna uppsats. Zipes har bidragit stort till sagoforskning i allmänhet med både egna avhandlingar och som redaktör av diverse antologier. Jag använder en hel del material från Zipes för att kunna beskriva sagans bakgrund, sammanhang och användningsområden.

2.2 Material och Metod

Det material jag utgår från är Bröderna Grimms nerteckning av folksagan *Snövit och de sju dvärgarna*²⁰ och som återberättelser av denna har jag valt ut två olikartade så kallade *retellings*. Den första är romanen *White as Snow* av fantastikförfattaren Tanith Lee. Det är en mycket mörk version av sagan som blandar och fyller ut grundberättelsen med en mängd olika teman och motiv hämtade från både medeltida kristendom, hedniska riter och grekisk mytologi. Den andra retellingen är spelfilmen *Snow White and the Huntsman*²¹ vilken också är lätt igenkännbar som en version av sagan men här med starkt förstärkt äventyrskänsla och med en annan tolkning av Snövits egen roll i berättelsen.

Det optimala hade varit att analysera två moderna verk som är ännu mer samtida än dessa två. 12 år är en lång tid i kulturella sammanhang och då de redan är olika slags medier hade jag gärna sett att de var likartade på andra vis för en rättvis jämförelse. Dock har jag inte hittat några andra möjliga objekt som har känts så tacksamma för analys. Det finns mycket att hämta i dem båda och då de ändå med marginaler är skapade inom den tidsrymd som Bauman beskriver är jag nöjd med mitt val. Objekten är även goda exempel som ger bredd åt undersökningen då de kan ses som representanter i varsin ände av det populärkulturella spektrat. *Snow White and the Huntsman* är en påkostad film med välkända och aktuella skådespelare som nått stor publik²² och kan därför kallas en del av mainstreamkulturen. Romanen *White as Snow* är istället snarare en smalare, i det närmaste subkulturell, yttring i sammanhanget. Författaren Tanith Lee är välkänd och omtyckt av insatta men relativt okänd utanför fantasy, sci-fi och ungdomslitteraturens krets.

Den metod jag kommer att använda mig av är en kvalitativ textanalys där jag jämför ett fåtal objekt. En kvantitativ metod hade varit möjlig om min ansats istället hade varit att undersöka större mängder information. Om jag till exempel hade velat undersöka vilka folksagor det är som återberättas oftast under en viss tidsperiod och sedan analysera varför trenden är just att en specifik saga kanske används oftare än andra. Men jag tror att jag med en jämförande innehållsanalys av mina tre texter kan nå djupare i förhållandet mellan kulturella yttringar och samtid. Jag tror också att den här metoden i samspel med de teorier jag nämnt ger mig

²⁰ *The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm* (Hertfordshire: Wordsworth Library Collection, 2009) s. 261-271.

²¹ *Snow White and the huntsman* (Rupert Sanders, USA, 2012).

²² http://www.imdb.com/title/tt1735898/business?ref=tt_ql_dt_4 (2014-02-10).

möjlighet att gå in på djupet i texternas struktur, stil och speciella tematik vilket också är nödvändigt för den vidare analysen med utgångspunkten i Baumans samhällsteorier. Värt att nämna är också att jag arbetar med det breda textbegreppet vilket är det rådande inom culture studies²³. Jag kommer alltså att applicera samma tillvägagångssätt oberoende på om berättandet sker via skriven text eller visuell. Dock kommer jag när det gäller filmen ta extra stöd av filmvetaren David Bordwells *Narration in the Fiction Film*²⁴. Detta eftersom de teorier jag tar från Propp och Genette är litterärt inriktade i första hand, undersökningen kan därför må bra av ett komplement från filmvetenskaperna.

2.3 Narratologiska verktyg

Här vill jag visa exakt vilka begrepp det är jag har tagit från de narratologiska teorierna som jag ska arbeta med i min analys. Men först vill jag börja med att mycket kort förklara ett begreppspar som är centrala i analyser av alla slags narrativ och som har använts för detta ända sedan antiken. Det används även djupgående av både Genette och Bordwell.

Mimesis och diegesis är uppdelningen av det som visas och det som berättas i en text. Alltså en härmning av verkligheten med till exempel det som karaktärerna säger eller tänker på respektive det mer övergripande berättandet²⁵. Begreppen används även inom filmstudier och mycket förenklat kan man säga att en mimetisk analys av narrativ fokuserar på hur det som mottagaren ser representeras medan en diegetisk handlar om berättandet inom filmens egen verklighet.²⁶

2.3.1 Funktioner

En av de mest centrala punkterna i Propps forskning är just de funktioner han fastslog. Efter att ha analyserat en stor mängd data i form av ryska folksagor ansåg sig Propp kunna definiera exakt 31 händelser som kan ske sagorna och i vilken ordning de följer. Alla funktioner måste inte finnas med i alla sagor men kronologin är fast. Funktionernas definitioner kan te sig väldigt specifika men eftersom de kan förstärkas eller försvagas, alltså ta en mängd olika uttryck, blir de lättare att kunna applicera. Funktionen oberoende av vilken av formerna den tar betyder ändå samma sak för fortsättningen av berättelsen²⁷. Funktion nummer 1 till

²³ Simon Lindgren, *Populärkultur- teorier, metoder och analyser*, 2:a upplagan, (Malmö: Liber AB, 2009), s. 14.

²⁴ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, (London: Methuen, 1985).

²⁵ Skalin, "Narratologi", s. 174.

²⁶ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, s. 3.

²⁷ Propp, *Morphology of the Folktale*, s. 25-65.

exempel kallar Propp för *absentation*²⁸ och innebär helt enkelt att en familjemedlem lämnar hemmet, en förstärkt version av detta är då att familjemedlemmen dör istället för att lämna hemmet för att plocka bär i skogen vilket är en annan form av funktionen. Resultatet blir ändå desamma, en familjemedlem försvinner från hemmet.

Andra exempel på funktionerna är *trickery* (funktion 6) vilket innebär att den onda karaktären på något sätt lurar hjälten att göra något som i själva verket är fördelaktigt för skurken.²⁹ Eller *unrecognized arrival* (funktion 23) vilket skulle innebära att hjälten kommer till en plats, hem eller dit han rest, men gömmer sin identitet.³⁰

Propp hittade också ett antal karaktärskategorier vilka hör ihop med de funktioner de utför. De sju möjliga karaktärerna utgörs av skurk, givare, hjälpare, en eftersökt person, avsändare, hjälte, och falsk hjälte³¹. Utifrån dessa fasta punkter, funktioner och karaktärer, transformeras narrativen till enskilda berättelser då förhållandena runt omkring dem varierar.

I min analys av de moderna återberättelserna kommer jag se närmre på ett mindre antal av dessa funktioner och karaktärer för ett slags stickprov. Funktionerna är *departure* (funktion 11)³², *rescue* (funktion 22)³³ och *punishment* (funktion 30)³⁴. Karaktärerna jag ska analysera är endast hjälte, hjälpare och skurk eftersom de är de mest centrala och även hänger samman med de tre nämnda funktionerna. Denna del av analysen är begränsad till just de ovan nämnda punkterna dels av utrymmesskäl men även eftersom Propps teori är anpassade efter hans ryska exempel och flera av de andra motiven från dem finns inte att hitta i Grimmsagan. Men genom att exemplifiera med Propps teori kan jag ändå visa hur man förhållit sig till dessa nyckelfunktioner och karaktärer i och sedan analysera det vidare i relation till Bauman.

2.3.2 Fokalisation

Ett av det begrepp från Genette som jag ämnar applicera på mina objekt är focalisation vilket behandlar berättarperspektivet. Detta kan skifta inom texten och det kan därför vara svårt att helt klart kunna definiera. Men undersökning av focalisation är viktig för den vidare analysen eftersom den påverkar hela narrativet och tonen för ett verk.

Genette framställer tre varianter av detta. Nollfokalisation är den vanligaste i klassiska narrativ, det innebär en berättarröst som är i princip allseende och den vet mer än vad

²⁸ Ibid., s. 26.

²⁹ Ibid., s. 29.

³⁰ Ibid., s. 60.

³¹ Ibid., s.79-80.

³² Ibid., s 39.

³³ Ibid., s. 57.

³⁴ Ibid., s. 63.

berättelsens karaktärer gör. Den andra positionen kallar Genette intern fokalisation och då sker berättandet istället genom en av karaktärerna. Detta kan också preciseras som fixerad, variabel eller multipel intern fokalisation vilket betyder att berättandet sker genom en och samma karaktär, att det varierar mellan ett par karaktärer eller till sist genom ett större antal. Den tredje positionen kallas extern fokalisation och innebär att berättandet sker utanför en karaktär. Man får alltså se yttre omständigheter som vad hjälten gör men man får inte veta vad han tänker och känner inombords om det³⁵.

2.3.3 Anakronier

En annan viktig aspekt som jag plockar från Genette hittas i kapitlet ”order”³⁶, vilket kan översättas med tempus, där de tidsaspekter som arbetar i en text behandlas. Genom att jämföra ordningen som händelser arrangeras i ett narrativ med den ordning de sker i själva storyn kan man undersöka tempus. De händelser där narrativet och storyn inte löper parallellt, där det alltså inte är en ”temporal correspondence”³⁷ kallar Genette för anakronier.

Anakronier är mycket frekventa i text och kan vara komplexa att analysera eftersom de kan samlas flera olika anakronier även i en mycket kort text som då alltså hänvisar till flera tempus på en och samma gång. Jag avser att hålla detta så enkelt som möjligt i min analys men ändå försöka konstatera när anakronierna kan hittas och vad de innebär för narrativet. Anakronier som ser bakåt kallas analepsis och de som blickar framåt prolepsis. Dessa kan vara av olika längd vilket Genette kallar för anakroniernas räckvidd³⁸ och han benämner för enkelhetens skull det berättande som så att säga avbryts av anakronierna för det första narrativet. Det kan vara viktigt att markera eftersom anakronierna kan vara olika länge och det kan vara givande att analysera de olika tempusen var för sig också.

2.3.4 Stil

Bordwells teorier arbetar jag bara med i analysen av filmen där de av förklarliga skäl är mycket användbara. Bordwells forskning sker i tradition med litteraturteoretikerna som kallades för de ryska formalisterna. Han behandlar därför många av de begrepp som Propp också arbetade med och som även Genette är en fortsättning av, men här i en filmkontext. Ett viktigt begrepp från Bordwell som jag kommer att använda mig av är stil. Stil har här betydelsen av det systematiska användande av olika filmiska grepp såsom klippning,

³⁵ Genette, *Narrative Discourse*, s. 189-194.

³⁶ Ibid., s. 33-85.

³⁷ Ibid., s. 35.

³⁸ Ibid., s. 48.

ljussättning och så vidare. Bordwell förklarar begreppet i relation till de litteraturvetenskapliga benämningarna fabula och sujett som de ryska formalisterna använde. Fabula innebär en berättelses grundstomme, alltså det viktigaste i händelseförloppet som man kan använda för att sammanfatta hela berättelsen. Sujetten som också kan benämnas intrig är resten av den faktiska historien, allt det som beskriver och presenterar fabulan. Dessa båda är inte bundna till något medium utan kan undersökas i alla former av text till skillnad från stilen som här är avsedd just för filmkonst. I film är sujetten dominant över stilen men de interagerar alltid och stilen är en lika viktig del för själva berättelsen³⁹.

³⁹ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, s. 49-53.

3. Forskningsöversikt

3.1 Sagor

Sagorna som fenomen och deras möjliga användningsområden är ett fält som det forskas om i en rad olika discipliner; litteraturvetenskap, etnologi och pedagogik är bara några exempel. En framstående forskare som både redigerat och själv författat en mängd verk om sagotraditionen, med ett särskilt fokus på dess roll inom socialisation, är Jack Zipes⁴⁰. Zipes är dessutom specialiserad på just Grimm och har i *The Brothers Grimm* beskrivit brödernas historia, sammanhang, arbete och arv⁴¹.

2011 gav Zipes ut en bok som behandlar just filmatiseringar av de kända sagorna, dock är den utgiven innan *Snow White and the Huntsman* och tar alltså inte upp just mitt objekt men väl tidigare versioner. Detta återkommer jag mer till i början av min analys för att kunna bredda min framställning med sagans historiska omständigheter och användande vilket hjälper mig att visa att företeelserna är generella och inte bara bundna till mina exempel. En hel del av Zipes forskning ligger alltså nära den undersökning som jag vill utföra men det som skiljer sig är dels mina objekt och dels min speciella koppling till modernt samhällsliv.

Snövit och de sju dvärgarna är en älskad och välkänd saga och det finns stora mängder forskning som fokuserar enbart på den. Cristina Bacchilega, en annan sagoforskare, skrev 1988 en essä⁴² med ett vid en första anblick mycket liknande upplägg som min undersökning. Hon utgår också från bröderna Grimms version som grund och analyserar sedan återberättelser av sagan men efter detta går vi inte samma väg. Bacchilega följer till skillnad från mig en mycket starkt uttalad feministisk diskurs. Hon ser sagan om Snövit som en metafor för övergången från flicka till kvinna och för sexuell reproduktion. Hon applicerar även feministisk teori från Sandra Gilbert och Susan Gubar *The Madwoman in the Attic*⁴³ och använder deras diskussion om det stereotypa kvinnliga motsatsparet *angel-woman* och *monster-woman* där det i detta fall handlar om förhållandet mellan Snövit och hennes styvmor drottningen. Bacchilega analyserar även spegelns roll i sagan. Gilbert och Gubar hade redan sett den som en manifestation av ”den manliga blicken” utifrån vilken de kvinnliga

⁴⁰ <http://gsd.umn.edu/people/emeritiprofile.php?UID=zipes001> (2014-02-10).

⁴¹ Jack Zipes, *The Brothers Grimm – from enchanted forests to the modern world*.

⁴² Cristina Bacchilega, ”Cracking the mirror Three re-visions of *Snow White*”, *boundary 2*, [Vol. 15, no. 3 - Vol. 16, no. 1] (1988).

⁴³ Sandra Gilbert & Susan Gubar, *The Madwoman in the Attic: the woman writer and the nineteenth-century literary imagination*, (New Haven: Yale U.P., 1979).

karaktärerna värderas och agerar, men Bacchilega tar det ett steg längre och menar att spegeln dessutom är den auktoritet från vilken själva narrativet skapas⁴⁴.

Motsatsparet Snövit och drottningen kommer jag också att behandla men till skillnad från Bacchilega vill jag, utan att stanna vid karaktärernas genusroller, se mer till motsättningen mellan och representationen av gott och ont eftersom det skapar intressanta paralleller till Baumans teorier om samhällets flytande rädslor.

3.2 Retellings

Ett verk som beskriver återberättandet av äldre narrativ på ett mycket genomgående sätt är Karl Kroebers *Retelling/Rereading*⁴⁵ i vilken han håller ett särskilt fokus på berättandehandlingen eftersom han anser att övrig 1900-tals forskning i för lång sträckning haft sitt fokus på berättelsers budskap och vad han kallar ”metacultural principles”⁴⁶. Hans forskning sker alltså i reaktion mot detta och framhåller istället att sagornas funktion bygger på att de berättas om och om igen, det är så de hela tiden blir bättre. Kroeber belyser sin tes från olika perspektiv och rör sig från semiotiska diskussioner till rent estetiska. Han skriver dessutom mycket utifrån modernismen som stilriktning och betonar den som en stilart som skiljer konstens funktion och dess estetiska värde vilket han håller som kontrast till den anti-elitistiska postmodernismen⁴⁷. Överlag håller sig Kroeber till den estetiska betydelsen av kultur och illustrerar sina resonemang med minst lika många exempel från konsthistorien som från litteraturen.

Ett lite senare inlägg i forskningen står John Stevens och Robyn McCallum för. I *Retelling Stories, Framing Culture*⁴⁸ tar de ett brett grepp om de sorters narrativ som traditionellt brukar återberättas. Utöver folksagorna behandlar de även bibliska berättelser, mytologi och legender om bland andra Kung Arthur och Robin Hood.

Speciellt tänkvärt för min undersökning är deras sjunde kapitel ”Folktale and the metanarratives of female agency”⁴⁹ som liksom Bacchilegas tidigare nämnda essä har ett feministiskt perspektiv. Utöver den självklart passande sagoorienteringen för min del finner jag

⁴⁴ Bacchilega, ”Cracking the mirror...”, s. 3.

⁴⁵ Karl Kroeber, *Retelling/Rereading – the Fate of Storytelling in Modern Times* (New Jersey: Rutgers University Press, 1992).

⁴⁶ Ibid., s.1.

⁴⁷ Ibid., s. 172.

⁴⁸ John Stevens och Robyn MacCallum, *Retelling Stories, Framing Culture – Traditional story and metanarratives in children’s literature*, (New York: Garland Publishing, 1998).

⁴⁹ Ibid., s. 201 – 228.

Stevens och McCallums resonemang om stereotypa karaktärer mycket intressant. De beskriver deras funktion som cementerande av sociala formationer, som kvinnorollen, och använder Grimms sagor som exempel på detta. I dem har handlingskraftiga hjältinnor två vägar att gå; att ge upp sina krafter eller att använda dem i häxkonst det vill säga bli en ond karaktär.⁵⁰

Även detta genusperspektiv hade kunnat vara mycket intressant att applicera på min undersökning då den jämför olika versioner och därmed kan visa om kvinnorollen är föränderlig och i så fall i vilken grad. Delvis kommer jag att undersöka detta i min analys men då utifrån huvudpersonen och karaktärer som står henne nära och utifrån funktion snarare än könsnorm. Genusrepresentation är inte mitt huvudintresse här och därför har jag inte möjlighet att gå längre än så och analysera rollerna mer i helhet.

3.3 Intertextualitet

Något jag också måste ta upp i sammanhanget är den litteraturvetenskapliga grenen som fokuserar på texters relationer till varandra; intertextualitet. Jag kommer inte gå in på intertextuella teorier som sådana i min undersökning men då mina återberättade verks förhållande till ”ursprungssagan” är ett övertydligt exempel på släktskap mellan texter går fältet inte att förbises. Anders Olsson visar på den intertextuella forskningens inriktningar genom att ställa upp en rad motsatspar utifrån vilka man kan jämföra texters samband. Sagoretellings skulle passa bäst in i den andra kategorin som rör explicita och implicita samband⁵¹. De sagor som används hör oftast till de mest spridda som man känner till utifrån allmänbildning. Och själva orden retelling eller återberättelse som allt som oftast är tydligt markerade på bokomslag eller i filmers catchfrases gör det omöjligt för mottagaren att missförstå ursprunget och det explicita sambandet.

Begreppet intertextualitet myntades redan på 60-talet av Julia Kristeva⁵² men det är fortfarande aktuellt inom forskningen. Graham Allen är en mer samtida frontfigur och i inledningen av hans *Intertextuality*⁵³ ringar han in behovet av detta begrepp. Han menar att läsning har fått en ny betydelse i dagens samhälle. För att kunna förstå en text och således textens mening måste man också både förstå och känna till de andra texter som den första står

⁵⁰ Ibid., s. 202-203.

⁵¹ Anders Olsson, ”Intertextualitet, komparation och reception”, i (red.) Staffan Bergsten, *Litteraturvetenskap: en inledning*, 2., [rev. och utök.] uppl., (Lund: Studentlitteratur, 2002), s. 60-61.

⁵² Ibid., s. 52.

⁵³ Graham Allen, *Intertextuality*, (London: Routledge, 2000).

i relation till. Allen skriver ”The text becomes the intertext”⁵⁴ och menar att den ”sanna” texten finns mellan (inter) flera texter. Begreppet kan te sig ganska snårigt och Allen jämför det med bland annat postmodernism och de oenigheter som finns inom den akademiska världen rörande den egentliga innebörden och risken att sådana svårdefinierade termer används godtyckligt för olika syften⁵⁵. Ansatsen för Allens verk är därför att reda ut de olika sätt som intertextualitet används på och går därför på en övergripande och överskådlig nivå in på ett flertal olika fält där det kan användas.

Intertextualitetsforskning tar hänsyn till mottagaren och problematiserar dess förmåga att ta till sig och förstå sambanden. En annan sida av myntet är att intertextualiteten kräver och förväntar sig mycket av sin mottagare, man måste vara beläst och orienterad i rätt sammanhang för att kunna förstå. Här finns en tydlig skillnad från min undersökning som lämpar sig bättre för narratologin då jag inte gör någon djupare receptionsanalys utan vill hålla mig på mer innehållslig och strukturell nivå.

⁵⁴ Ibid., s.1.

⁵⁵ Ibid., s 1-2.

4. Analys

4.1 *Snövit och de sju dvärgarna*

4.1.1 Referat

Snövit och de sju dvärgarna börjar med att en drottning sitter vid sitt fönster och syr. Hon råkar sticka sig i fingret och då hon ser färgernas kontraster när blodet droppar på snön önskar hon: ”Would that I had a child as white as snow, as red as blood and as black as the wood on the window-frame”⁵⁶. Hennes önskan går i uppfyllelse i form av Snövit men drottningen dör i barnsängen.

Kungen tar sig en ny drottning som är fåfäng och stolt. Hon kan inte stå ut med att någon skulle överträffa henne i skönhet och frågar sin magiska spegel ”Looking-glass, Looking-glass, on the wall, who in this land is fairest of all?”⁵⁷. Spegeln svarar alltid att det är drottningen som är vackrast fram tills Snövit hunnit fylla sju år. I sitt raseri beordrar drottningen en jägare att ta ut Snövit till skogen, döda henne och ta med hennes hjärta tillbaka som bevis. Men jägaren får medlidande för Snövit och låter henne gå, istället tar han med sig ett bockhjärta till drottningen som äter det i tro att det är Snövits.

Snövit hittar en stuga i skogen som hon går in i. När stugans ägare, de sju dvärgarna, kommer hem hittar de henne sovandes där. Dvärgarna tycker synd om henne och låter Snövit stanna hos dem i utbyte mot att hon sköter deras hushållssysslor. Men drottningen får snart veta att Snövit lever då hon ställer sin vanliga fråga till spegeln. Hon förklarar sig och beger sig till dvärgarnas hus där hon tre gånger lurar Snövit att ta emot henne och skada henne. De första två gångerna kan dvärgarna väcka liv i Snövit genom att snöra upp hennes spets respektive ta ut en förgiftad kam ur hennes hår. Men den tredje gången när drottningen lurar henne att ta en tugga av ett förgiftat äpple kan dvärgarna inte hitta orsaken till Snövits död och väcka henne igen. Dvärgarna lägger kroppen i en glaskista för hon är fortfarande så vacker att de inte har hjärta att begrava henne i marken. Snövit ligger i kistan en lång tid tills en passerande prins får se den och ber att få ta med sig Snövit och kistan hem, vilket dvärgarna går med på. Tjänarna som bär kistan snubblar på vägen och stöten får det förgiftade äpplet att lossna från Snövit hals varpå hon vaknar till liv igen. Prinsen tar Snövit till sin fru och under deras bröllop kan drottningen inte hålla sig borta utan går självmant dit. Sagan slutar med att den

⁵⁶ *The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm*, s. 261.

⁵⁷ *The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm*, s. 262.

onda drottningen får ta på sig skor av järn som man glödgat i elden och sedan dansa sig själv till döds i dem⁵⁸.

4.1.2 Snövits variationer

Utöver bröderna Grimms och andra sagosamlare som exempelvis Giambattista Basiles versioner kan man hitta sagan om Snövit bland folksagor i länder spridda över hela världen. Detaljer och karaktärer varierar men precis som Propp skrev om de ryska folksagorna är de avgörande funktionerna desamma. De har alla utgångspunkten från en hjältinna som är oskyldig och god men som trots detta förföljs av en ond antagonist. Ett exempel på hur karaktärernas form skiftar är spegeln i Grimms version. Den är den absolut mest kända manifestationen men i andra varianter är det istället solen eller en fisk som drottningen rådgör om sin skönhet. Formen kan alltså variera men funktionen som den som ger drottningen bekräftelsen hon är ute efter i början, och sedan som katalysator för förföljelsen av Snövit, består. Dvärgarna som vi förknippar så starkt med sagan tar formen av rövare, apor, jättar etc. i andra versioner. Men uppgiften att vara dem som välkomnar och tar sig an Snövit när hon är i nöd behålls. Sagans fasta beståndsdelar och motiv är: ”origin, jealousy, expulsion, adoption, renewed jealousy, death, exhibition of corpse, resucitation”⁵⁹. Det övergripande huvudtemat alla dessa mer ursprungliga versioner behandlar är avundsjuka och rädsla för ålderdomens förlust av skönhet.⁶⁰

4.1.3 Snövit i modern populärlitteratur

Sagan har fått olika litterära former och inspirerat till mängder nya narrativ sedan den började nedtecknas. Jag vill här bara ge ett par moderna exempel på återberättelser inom litteraturen för att visa på hur författare utöver Tanith Lee har använt *Snövit och de sju dvärgarna*. I Neil Gaimans novell ”Snow, Glass, Apples”⁶¹ är det välkända motivet ställt på sin spets. Sagan berättas ur drottningens synvinkel och den kännetecknande avundssjukan och skönhetstematiken är helt utbytt till en annan slags skräckhistoria. Snövit är här ett ont, blodsugande väsen som fortsätter leva även efter att drottningen av rädsla låtit hennes hjärta skäras ut. Den traditionella sagans vinkel förklaras som lögner för Snövit egen vinning.

⁵⁸ *The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm*, s. 261- 271.

⁵⁹ Jack Zipes (red.), *The Oxford Companion to Fairy Tales* (Oxford: Oxford University Press, 2000), s. 478.

⁶⁰ Jack Zipes (red.), *The Oxford Companion to Fairy Tales*, s. 478-480.

⁶¹ Neil Gaiman, ”Snow, Glass, Apples” i *Smoke and Mirrors* (London: Headline Publishing Group, 1999).

I Tracy Lynns roman *Snow*⁶² följs den klassiska sagans upplägg närmre men den är istället förflyttad i tid och rum till det viktorianska Storbritannien och med fler magiska element. Flykten från styvmodern går här till London där Snövitkaraktären får hjälp av sju underliga varelser. Dvärgarna är utbytta mot en märklig slags hybrid mellan människor och djur.

I *Mira, Mirror*⁶³ har författaren istället valt att inte berätta om hela sagan om Snövit men väl stannat kvar i dess värld och lånat motiv och karaktärer därifrån. Den här historien handlar om det som hände innan, om spegeln och Mira som spärras in där av en annan flicka som senare ska komma att bli den onda drottningen.

Generellt sett kan man säga att författare idag ofta skriver om *Snövit* genom att antingen följa sagans händelseförlopp men byta omgivningen eller så skapar de egna narrativ som inte följer sagans men lånar karaktärer, motiv och så vidare som de sedan utvecklar åt olika håll.

4.1.4 Snövit i film

Filmatiseringar av *Snövit* har skapats under nästan lika lång tid som själva filmmediet har existerat. Sagan har tagit sig uttryck i allt från tidiga stumfilmer, animerade kortfilmer, Disneys första långfilm, musikaler och moderna spelfilmer. Snövit som karaktär har oftast hållits ganska nära den passiva hjältinnan i Grimms saga, filmerna utforskar hellre drottningens komplexitet och den kraft spegeln håller över henne. Även förhållandet och problematiken mellan en styvmor och hennes dotter eller mellan en äldre och en ung kvinna förstärks ofta i filmerna⁶⁴.

Den mest stilbildande versionen av sagan, efter bröderna Grimms, är Disneys och efterföljande filmer är gjorda utifrån dessa två i ungefär samma utsträckning. Zipes förklarar det förenklade narrativet i Disneyfilmen med en tydligare kärlekshistoria och romantiska respektive underhållande musikinslag med en koppling till dess egen samtid. Han menar att eftersom filmen skapades under depressionen i USA var det viktigt för Disney att kunna inspirera till gott beteende och pliktkänsla vilket Snövits karaktär får bli en symbol för och vars kraft det lyckliga slutet befäster⁶⁵.

Under den andra halvan av 1900-talet och fram till vår tid har sagan fortsatt filmatiseras frekvent. Zipes delar upp de filmer som skapats efter andra världskriget i två kategorier; konventionella och experimentella. De konventionella är de mer kommersiellt gångbara

⁶² Tracy Lynn, *Snow: a retelling of snow white and the seven dwarfs* (New York: Simon Pulse, 2006).

⁶³ Mette Harrison, *Mira, Mirror* (New York: Viking Juvenile, 2004).

⁶⁴ Jack Zipes, *The Enchanted screen – the unknown history of fairy-tale films*, (New York: Routledge, 2011), s. 115-121.

⁶⁵ Jack Zipes, *The Enchanted Screen*, s. 121.

versionerna och de är utbroderade på olika sätt men i stort håller de sig nära Grimmsagan. De mer experimentella problematiserar det klassiska narrativet istället för att hära det. Det är i dessa filmer som spegeln och dess skönhetsdiskurs behandlas tydligast⁶⁶.

4.2 *White as Snow*

4.2.1 Referat

I den här versionen behandlas både ”Snövit” och ”drottningens” historia. Arpazia är en adelsflicka som tas tillfånga då hennes fars slott övertas. Hon våldtas av härledaren, den blivande kungen Draco som senare gifter sig med henne i en slags bakvänd rättskänsla eftersom Arpazia var adlig. Hon föder en dotter som kallas Coira men Arpazia har ingen kärlek till sitt barn utan hatar dottern för vad hon representerar; våld och en stulen barndom. Coira uppfostras av tjänare och hålls ur Arpazias väg. Arpazia sluter sig inom sig själv, blir kall och hård och hamnar i translika tillstånd under långa perioder. Hon skrämmer folket omkring henne ”stalking like a leopard in a cage”⁶⁷ och ryktet går att hon är en häxa. Arpazia isolerar sig från omvärlden och håller sig till sina rum där hon har en magisk spegel. I spegeln talar hon med den bild hon ser av sig själv och ”spegeln” blir snart något hon bär med sig, en inre röst som försäkrar henne om hennes skönhet.

Coira växer upp och blir en avbild av sin mor. När hon tar Arpazias plats som drottning i de hedniska riter som hållits i skogen, där Arpazia tidigare förälskade sig i jägaren Klymeno, svarar den inre spegeln att Arpazia inte är den vackraste längre. Här övergår den kalla avskyn till en besatt avundsjuka.

Liksom i sagan beordrar Arpazia en man, dock inte jägarkaraktern här, att göra sig av med Coira. Mannen, Cirpoz, reser runt med sju dvärgar som utgör hans teaterfölje och Arpazia betalar honom med den magiska spegeln. Hon tror att hon på detta sätt ska undkomma sina båda spegelbilder med ett enda drag. Men dvärgarna dödar Cirpoz och låter Coira följa med dem till en underjordisk gruvstad där de kan få arbete och hon får låsas ha rollen som deras slavägare. De bor tillsammans vid gruvorna och Coira inleder ett förhållande med en av dvärgarna som heter Hephaestion.

Draco blir allt mer religiös och ser sin chans att göra sig av med sin galna drottning. Arpazia blir varnad att hon kommer fångas för trollkonster så hon lämnar till sist slottet och hamnar på ett värdshus längre in i skogarna. Väl där får hon höra om en flicka vid namn Coira som passerat tidigare och förstår då att hennes dotter, avspegligen, fortfarande lever. Besattheten

⁶⁶ Ibid, s. 123.

⁶⁷ Lee, *White as Snow*, s. 60.

får henne att leta upp Coira igen. Arpazia förgiftar henne med äpplen inlagda i honung och de båda hittas snart av underjordens galna prins Hadz som tar med sig Coira och lägger henne i en kista gjord av den magiska spegelns skärvor. Coira vaknar från sin skendöd efter en tid och hon blir Hadz drottning.

Hephaestion lyckas övertala den nyckfulla och grymma prinsen att släppa Coira men Hadz hänger Arpazia i järnkedjor och böjer glödgat järn runt hennes fötter som ett straff för förgiftningen. Hon hissas upp så att hennes dödskamp ser ut som en dans i luften. Arpazia dör och Coira och Hephaestion lämnar underjorden tillsammans.

4.2.2 Funktionerna i *White as Snow*

Den första funktionen jag valt att se närmre på är den elfte som Propp kallar departure, avresa, och innebär helt enkelt att hjälten lämnar sitt hem på ett eller annat vis. I folksagan är detta när Snövit förs ut i skogen av jägaren. Men när man behandlar avresan bör man först se till en tidigare funktion som hör ihop med denna. Propp särskiljer i funktion 9 *mediation, the connective incident* två olika sorters hjältar, en sökande eller en utsatt, *victimized hero*⁶⁸. Här presenteras den brist eller befallning som leder till att hjälten senare gör sin avresa och vilken typ av hjälte det är avgör också just hur avresan ska ske. I sagan utgörs funktion 9 av drottningens order till jägaren och i romanen samma händelse då Arpazia betalar Cirpoz för att göra sig av med Coira⁶⁹, avresan i sin tur utgörs av själva kidnappningen.

Eftersom narrativet i sagan följer Snövit och hennes resa inte är frivillig, för en sökande hjälte hade den istället varit en resa i jakt på något, kan man slå fast att Snövit är just narrativets hjälte och mer precist en ”victimized” sådan. Detsamma gäller Coira som också förs bort mot sin vilja och vi sedan får följa hennes utsatthet.

Senare i narrativet ligger funktion 22: rescue som innebär att hjälten räddas från förföljelse på ett eller annat vis och denna funktion är förknippad med karaktärstypen hjälpare. I sagans narrativ representerar de sju dvärgarna kollektivt rollen som hjälpare eftersom de räddar Snövit från faror ute i skogen och samtidigt håller henne gömd från drottningen. I romanen fyller dvärgarna samma uppgift eftersom de dödar Cirpoz⁷⁰ då de inser att han bestämt sig för att göra sig av med Coira. Sedan håller de henne fortsatt säker eftersom hon får följa med och bo hos dem i underjorden. Det som är speciellt med detta narrativ är dock att en av dvärgarna,

⁶⁸ Propp, *Morphology of the Folktale*, s. 36-39.

⁶⁹ Lee, *White as Snow*, s. 168-170.

⁷⁰ *Ibid.*, s. 187.

Hephaestion, blir viktigare än de andra ju längre tiden går och fyller i slutet även ungefär den roll som sagans prins står för.

Den sista funktionen jag valt är punishment (nr 30) vilket är det straff som narrativets skurk får och som i förlängningen möjliggör det lyckliga slutet för hjälten. Även här följer romanen sagans narrativ. Lee har till och med använt samma motiv med de glödgade skorna och skapat en ännu grövre variant av drottningens ”dödsdans” vilket är ovanligt i återberättelserna. Romanens mörka ton bibehålls på detta sätt ända in i slutet och förankrar sig i sagan ännu tydligare.

Det vi nu kan se är alltså hur nära romanen följer sagan utifrån dessa tre funktioner vilka jag valt just eftersom de är så centrala för händelseförloppet. Genom dessa likheter känner vi igen ursprunget av sagan. Men det som också märks efter denna analys är hur sent alla dessa funktioner hamnar i romanens narrativ. Avresan, då Cirpoz kidnappar Coira från sina rum sker inte förrän på sidan 172 vilket är mer än halvvägs av hela romanens omfång medan den i sagan sker tidigt efter en inledande bakgrundsbeskrivning. Vi ser också att det är de delar som rör Coira som är mestadels sanna sagan medan de som beskriver Arpazias roll är egna för romanen och går inte heller att enkelt placera in i Propps system. Lee har alltså arbetat med en mycket längre bakgrundshistoria till bortförandet av Snövit som hon fyller ut med en mängd olika motiv och där hon har tagit den endimensionellt onda drottningen och skapat om henne till en mycket komplex karaktär.

4.2.3 Fokalisation och anakronier i *White as Snow*

White as Snow är ett tydligt exempel på en roman med nollfokalisation. Berättandet sker från en position där man överblickar hela skeendet, vilket även gäller för Grimmsagan. Berättaren är för att använda ett annat begrepp från Genette extradiegetisk⁷¹, utanför det som berättas, och detta ändras aldrig vare sig fokuset ligger på Arpazia eller Coira. De mest kraftfulla partierna i romanen är möjliga just via denna fokalisation eftersom den innebär att vi kan se alla karaktärernas själsliv och inte minst de inre monologerna med spegeln är tongivande för hela verket.

Vad gäller tempus följer även här romanen sagans rättframma berättande. Narrativ och story löper parallellt och jag kan inte hitta några tydliga anakronier. De få tillbakablickar som finns är inte analepsis eftersom de berättas genom karaktärernas kortare tankar om vad som hänt

⁷¹ Genette, *Narrative Discourse*, s.228.

utan att byta tempus i diegesen. Det första narrativet bryts aldrig helt. Möjligen beror även denna likhet till sagan på att författaren vill hålla dessa delar av narrativet enkla och nära sagans stil. I litterära texter är det inte heller nödvändigt att förklara bakgrundsinformation genom anakronier på samma sätt som det kan vara inom film utan det är mer av ett stilistiskt val om författaren gör det.

4.2.4 Stil och språk i *White as Snow*

Det mest utmärkande för romanens stil är blandningen av religiösa motiv. Diegesens värld liknar en tidig medeltida med kristen religion. Lee blandar sagans kända dvärgar med de kristna dödsynderna genom att låta dem vara skådespelare som representerar varsin synd i en julpjäs. Syndernas tematik fortsätter i dvärgarnas namn och deras karaktärsdrag. Bredvid kristendomen finns även en hemlig hednisk religion vars riter är romanens spelplats för både Arpazias kärlekshistoria med jägaren och det tillfälle då hon känner sig utbytt av Coira. Men ännu mer tongivande är användandet av grekisk mytologi. Många av karaktärerna har flera namn där något av dem är hämtad från de grekiska gudarna och den andra hälften av romanen är präglad av myten om Demeter och Persefone. Gruvstaden under jord liknas med helvetet och styrs av Hadz (Hades) som tar den motvilliga Coira/Persefone till sin fru. Lee använder ett suggestivt och mörkt språk. Hon för återkommande över grundsagans färgmotiv, vitt-rött-svart, i de förbannelser som både Arpazia och Coira kastar mot sin omgivning. ”Blackest wish turn white as snow, bloodiest wish like blood outflow.”⁷² är ett exempel på dessa och de löper som en tråd genom narrativet och återkopplar till sagan.

4.3 *Snow White and the Huntsman*

4.3.1 Referat

I den här filmatiserade versionen av Snövitsagan hinner Snövit leva under lyckliga förhållanden under en stor del av sin barndom innan den onda drottningen kommer in i bilden. Då Snövits biologiska mor dör av sjukdom hinner man inte sörja länge eftersom kungariket anfalls av en främmande armé. Snövits far, kung Magnus, slår tillbaka anfallarna och räddar i samband med detta en vacker kvinna som han gifter sig med redan nästa dag. Kvinnan, Ravenna, dödar kungen under bröllopsnatten och det visar sig att fiendearmén i själva verket var styrd av just henne och hennes bror Finn. Ravenna stänger in prinsessan Snövit i ett av slottets torn och tar sedan över styret av landet. Hon är en grym drottning med magiska krafter

⁷² Lee, *White as Snow*, s. 181.

och hon underhåller sin egen skönhet och ungdom genom att suga den ut ur unga flickor. Om hon inte kan stjäla ungdomen från andra åldras hon och hennes magiska spegel avslöjar att genom att ta Snövits hjärta i besittning skulle Ravenna aldrig mer behöva upprepa sin procedur och hon skulle bli odödlig.

När Finn ska hämta Snövit från tornet där hon sitter sedan många år, lyckas hon överlista honom och rymma. Ravenna skickar en jägare för att hitta Snövit i ”the dark forest” dit hon flytt. Jägaren, en försupen änkeman, går med på uppdraget eftersom Ravenna lovar att väcka hans fru från de döda om han lyckas. Men i skogen avslöjas det att löftet var en lögn och jägaren vänder sig mot Ravenna och Finn och blir istället Snövits försvarare under flykten. De följs åt i skogarna där de träffar de sju dvärgarna och senare också William som växt upp med Snövit innan Ravenna tog makten. Ravenna överlistar dem till slut och förgiftar Snövit med det sedvanliga äpplet. Följet för med sig hennes kropp till en borg där Williams far samlat alla de som vågar göra motstånd mot Ravenna. Väl där väcks Snövit från sin skendöd och leder sedan en egen armé mot slottet där de till sist lyckas besegra den onda drottningen.

4.3.2 Funktionerna i *Snow White and the Huntsman*

I filmen inträffar funktionen departure mycket tidigare (00:23) än i romanen och mer i linje med sagans förlopp. Men den sker på ett helt annat sätt då det är Snövit själv som rymmer genom att lura Finn och sedan fly undan alla vakter som förföljer henne ända in i ”the dark forest”. Detta innebär att Snövit aktivt befriar sig själv istället för att vara en passiv karaktär och bli bortförd som i både sagan och romanen vilket också kan ses som en förstärkning av funktionen. Hon måste dock fortfarande placeras in i typen victimized hero eftersom hennes handlande bygger på att fly från det drottningen vill utsätta henne för och inte i jakt på något specifikt. Men redan här ser man att denna Snövit skiljer sig från de versioner man traditionellt får se av henne.

Även funktionen rescue skiljer sig från densamma i romanen. Själva handlandet detta bygger på är sig likt, Snövit blir omhändertagen och skyddad från skogen där hon annars med all säkerhet skulle dö. Men i denna version är det inte dvärgarna som har hjälparrollen. Jägaren får veta att drottningen har ljugit för honom och räddar därför Snövit från Finn och hans soldater och för henne säker genom skogen. Dvärgarna kommer istället in långt senare i narrativet (00:57) och är reducerade från den avgörande hjälparrollen till mindre medhjälpare och de står framför allt för filmens komiska inslag likt i Disneyfilmen. Jägarens roll har alltså gått från att vara delaktig i avresan, som den som för bort Snövit, till hjälparen som hon kan söka skydd hos, även om han inte är helt tillmötesgående till en början.

Punishment, den funktion som hör ihop mest med berättelsens skurk är också ihopkopplad med den förändring man kunde se i departure. Filmen använder inte straffet med järnskor eller ”dödsdans”. Istället står en sista kamp mellan Snövit och Ravenna och Snövit är då även här aktiv i händelseförloppet, straffet blir döden utdelad av henne.

Ytterligare en karaktär har omtolkats kraftigt i denna film. William ser vid första anblick ut att vara den klassiska ”prinsen” för denna berättelse, den som ska rädda Snövit från hennes skendöd och sedan leva lycklig tillsammans med henne i ”alla sina dagar”. Han skulle också kunna passa in väl som Propps sökande hjälte⁷³ som ger sig av för att rädda Snövit. Men han förminskas istället till ännu en mindre hjälpare i narrativet just på grund av jägarens förstorade roll och vad den innebär för funktionerna. Den traditionella kärleksagan får aldrig fäste och filmen befäster återigen jägarens betydelse genom att leka med Disneymotivet av ”den sanna kärlekens kyss”. Snövit vaknar inte av Williams kyss (01:27) men av jägarens (1:31).

4.3.3 Fokalisation och anakronier i *Snow White and the Huntsman*

Fokalisationen i denna film är intressant. Inledningen utgörs av en beskrivning som först följer det klassiska narrativet tätt med beskrivningen av drottningen som önskar sig ett barn. Sedan följer en egen vinkel med Ravnennas list och hur hon tog över kungadömet. Allt detta får vi veta av en berättarröst som senare visar sig tillhöra jägaren och man får intrycket att fokalisationen kommer vara intern. Men efter ca 13 minuter tar handlingen vid flera år senare och fokalisationen skiftar då. Jägarens röst kommer aldrig tillbaka som berättare och narrationen genom kameran har ett övergripande grepp som istället måste klassificeras som nollfokalisation. Jägarens berättande ger oss den bakgrundsinformation som är nödvändig för att kunna förstå det följande händelseförloppet trots att han egentligen inte var närvarande i den delen av storyn. Genom detta kan mottagren förstå från början att jägarens roll i denna film är viktigare än vad som är vanligt i återberättelser av den här sagan. Av samma anledning har han också fått ersätta dvärgarna i filmens titel.

Behandlingen av tempus är lik sagans och romanens då merparten av narrativet sker i ett rakt framåtgående presens. Endast två anakronier finns och de är båda analepsis som krävs för att förklara narrativet smidigt i filmmediet. Dessa två utgörs dels av det inledande avsnittet som fokaliserades genom jägaren och sedan (00:56) av en återblick på Ravnennas barndom. Just

⁷³ Propp, *Morphology of the Folktale*, s. 36.

denna andra analepsis som är mycket kort, knappt en minut lång, är viktig. Den avslöjar dels varför Ravenna är så besatt av sin skönhet och dels hur hon fått sina magiska krafter samt hur de i sin tur hör ihop med Snövits öde.

4.3.4 Stilen i *Snow White and the Huntsman*

De tydligaste stilistiska greppen i denna film är kamerans inzoomningar på symboliska objekt som förankrar berättelsen i ursprungssagan eller förstärker skeendena på andra sätt. Bara under den inledande analepsisen går kameran in på en närbild av ett äpple två gånger. Äpplen är en av de tydligaste symbolerna som förknippas med sagan om Snövit då det är detta som brukar förgifta henne. Den första bilden (00:03) symboliserar barnens bekymmersfria lek, nästa (12:06) visar samma äpple ruttna för att illustrera det berättarrösten säger om Ravens "poisonous reign". En annan koppling till sagan sker i en närbild av en död fågel som Ravenna plockar ut hjärtat på och äter (00:15), detta är en tydlig parallell till att drottningen äter upp ett bockhjärta i tron att det är Snövits i Grimmsagan. Det förstärker dessutom Ravens lust till Snövits hjärta och symboliserar att hon genom hjärtat kommer att överta Snövits skönhet och livskraft. Spänningen mellan Ravenna och Snövit visas också symboliskt genom vita blommor vilka ska representera Snövits oskuldfullhet och godhet. När Ravenna söker efter Snövit visas en närbild på en liten vit blomma som hon krossar i sin hand och förvandlar till aska (00:46) men när Snövit sedan kröns till drottning i filmens slutscen (01:51) visas ett träd där en likadan blomma slår ut i blom.

Denna slags kamerarörelser förmedlar även mycket av det profetiska inslag som finns i denna film. Vi får ledtrådar till att Snövit har en större betydelse än man kunnat ana av de fåglar som hjälper henne i hennes flykt. Närbilder på två skator visar oss, och Snövit, var hon kan hitta en spik utanför sin cell att använda som vapen (00:24) och strax efter var hon kan fly från slottet och sedan hitta en vit häst som väntar på att föra henne bort från faran (00:26). De båda fåglarna visar sig senare vara älvor (01:08) som för henne till den vita hjorten och den scen som avslöjar att Snövit är ödesbestämd att rädda landet. Det här hade kunnat berättas på andra vis och utan "skatornas" tidigare närvaro men detta grepp gör narrativet mer sammanhängande och förstärker det profetiska inslaget ännu mer.

Jag vill ta upp en sista scen som genom stilistiska grepp för fram narrativet. Spegeln magiska egenskaper visas i denna version som en figur som flyter ut ur spegeln och har formen av en kåpaförsedd man. Denna detalj är mycket tänkvärd i ljuset av Gilbert och Gubars teorier om spegeln som manifestationen av "den manliga blicken" vilket jag nämnde i min

forskningsöversikt⁷⁴. Men det är framförallt intressant eftersom det är genom kameravinklarna som vi förstår att spegeln kanske inte är magisk trots allt. I scenen där Ravenna talar med ”spegelmannen” (ca 00:21) följer kameran vad som kallas 180-gradersregeln vilket innebär att de två karaktärerna filmas från en osynlig linje på samma sida under hela scenen. Utifrån denna linje filmas de också i bild/motbild vilket är en benämning på hur kameran klipper mellan karaktärerna under deras samspel.⁷⁵ Dessa tekniker används i de flesta filmnarrativ och just eftersom de är det vanliga sättet att skildra samtal finns det ingen anledning för mottagaren att tvivla på det den ser i denna scen. Men strax efter skiftar kameravinkeln och vi får se en bekymrad Finn som iakttar på avstånd. När kameran återigen vänder sig mot Ravenna, så som Finn ser henne, finns ingen gestalt framför henne utan spegeln hänger stilla på väggen. Åskådaren kan då förstå att Ravenna inbillar sig dess magi. Här kan vi se likheten med romanen, i båda är spegeln mer av en inre manifestation för Ravenna och Arpazia och genom samtalen med den kan man utifrån förstå deras vansinne.

Snow White and the Huntsman följer alltså sagans fabula och även dess funktioner relativt nära och passar väl in Zipes konventionella kategori av Snövitfilmer⁷⁶. Men den har istället kastat om roller och inverterat andra vilket skapar nya möjligheter inom narrativet. Dessa förändringar kompenseras med ett mycket tydlig bildspråk som återkopplar sagans motiv.

4.4 Snövit i den flytande moderniteten

Vi har nu sett att de två återberättelserna förhåller sig till sagan på något skilda sätt. Romanens narrativ är uppdelat i två delar där den ena följer sitt ursprung tätt medan den andra är mer friställd den. Romanens karaktärer hålls också lika sagans men deras bakgrundshistorier är långt mer utvecklade vilket ger ett djup som inte finns i sagan. Filmen, även om den följer funktionerna i transformerade former, har istället kastat om rollerna på sådana sätt att narrativet blir starkt förändrat. Den enda karaktär som mestadels liknar sitt ursprung är drottningen men hennes drivkraft förklaras utifrån profetiska och magiska orsaker istället för bara ren avundssjuka och fåfänga. Dessa aspekter av de återberättade verken, framför allt utifrån de förändrade karaktärerna, ämnar jag nu att överföra till Baumans teorier.

⁷⁴ Sandra Gilbert & Susan Gubar, *The Madwoman in the Attic*.

⁷⁵ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, s 110.

⁷⁶ Jack Zipes, *The Enchanted Screen*, s. 123.

4.4.1. Individualism

Bauman menar att en definierande aspekt av moderniteten är individens roll i den. I det nya flytande samhället finns få begränsningar men alla möjligheter. Utan solida instanser uppifrån som bestämmer vad som är rätt eller fel blir det upp till individen själv att navigera bland de oändliga valmöjligheterna. Han menar vidare att de olika slags ledare vi förr kunnat vända oss till för vägledning även de har modifierat sin roll i linje med det flytande. Istället för att bestämma en enda rätt väg fungerar de istället som rådgivare men då utifrån sig själva och sin egen individualitet paradoxalt nog. Genom att exemplifiera med sig själva visar de vad som är bra och att det är möjligt att uppnå detta. Sedan blir det upp till den enskilde individen att arbeta mot detta mål som inte heller det är något som är fast utan skiftar under vägen dit. Det är inte bara en möjlighet för individen att arbeta mot självförbättring, det är ett krav och ett ansvar⁷⁷.

Individens ständiga strävan mot förbättring genom konsumtion, status och kapital präglar hela samhället och tar sig tydliga uttryck i populärkulturen. Filmens *Snövit* är ett nästan övertydligt exempel på individens ansvar att utvecklas. Sagans förlaga är en helt passiv karaktär som inte påverkar sin situation i någon utsträckning alls egentligen. Hon blir bortförd, omhändertagen, lurad, räddad och får sedan gifta sig med prinsen. Hon straffas av den onda drottningen i avundsjuka för sina medfödda goda karaktärsdrag och belönas sedan med det lyckliga slutet för just samma egenskaper, utan att själv ha genomgått någon slags förändring. I filmen är *Snövit* tvärtom direkt ansvarig för sin slutgiltiga seger och i det närmsta en inverterad form av den traditionella hjältinnan. Hon är till en början fängslad och har till synes ingen möjlighet att förändra sin position. Men hon förvandlas så fort hennes situation förvärras, när hon ska hämtas till Ravenna, till en aktiv karaktär som själv ser till att hon klarar sig. Denna *Snövit* rymmer från sitt fängelse, flyr från förföljare, övertygar ett flertal andra karaktärer att hjälpa henne och inspirerar en hel armé att följa henne i strid för att sedan på egen hand tillintetgöra sin fiende. Hon kan även fungera som den nya sortens rådgivare för filmens mottagare eftersom hennes karaktär visar att det är möjligt att lyckas även i en sådan svår och orättvis situation som hon befinner sig i. *Snövit* beskrivs hela tiden som god och med en inre skönhet vilket inte förändras men man får ändå under narrativets gång se henne mogna och utvecklas till en handlingskraftig kvinna vilket det inte finns några som helst spår av i ursprungssagan.

⁷⁷ Bauman, *Liquid Modernity*, s. 61-68.

Även filmens bild av jägaren ser ut som en produkt av individualiseringen. Med en typisk underdog-tematik får vi följa hans självförbättring från en självisk och egennyttig person till en rättfärdig man som slåss för det goda och står vid Snövits sida även när han inte måste det längre.

Eftersom filmens roller är omkringflyttade så tydligt och överlag dessutom är ganska stereotypa är det i dem relativt enkelt att hitta de förändringar som är kopplade till modernitetens fokus på individen och dess självförverkligande. Det är inte lika tydligt i boken. Coira som fyller samma roll som filmens Snövit har mer gemensamt med Grimms karaktär. Hon är inte riktigt lika passiv och vi får i romanen en bild av hennes känsloliv som erbjuder en förklaring till hennes karaktär men hon är ändå en person som utsätts för saker snarare än en som utför dem själv. Coira utsätts för sin mors hat, för mäns lust och själviskhet och blir sedan räddad av Hephaestion. På sätt och vis erbjuder istället Arpazia det självförbättrande elementet om än på ett mycket skruvat vis. Läsaren får följa hennes allt mer sjuka inre liv och det blir tydligt att hon har svårt att hålla isär bilden av sig själv och av Coira: ”*She is me. I am there, not here.*”⁷⁸. Hennes besatthet ser ut att grunda sig i detta, Coira är allt Arpazia inte längre är och samtidigt själva orsaken till hennes förfall. Detta i kombination med hennes vansinne där hon inte kan skilja på de två leder till hennes övertygelse att om hon kan bli av med Coira kommer hon att bli sig själv igen. Genom att göra sig av med en oönskad del av sin identitet tycks hon tro att hon kan bättra sig själv igen.

4.4.2 Rädslan inför döden

Bauman beskriver också hur vi som lever i den flytande moderniteten försöker hantera vår rädsla inför döden. Detta är en rädsla som är definierande för det mänskliga tillståndet och det finns olika sätt att ta sig an den. Det vanligaste menar Bauman är att helt enkelt vägra erkänna döden som något helt slutgiltigt⁷⁹, en funktion som till exempel religion kan hjälpa att fylla. Jag tror att detta kan vara en orsak till att man i båda återberättelserna valt att behålla motivet med Snövits skendöd. Det hade annars med enkelhet kunnat rationaliseras bort utan att ändra några allt för avgörande punkter i narrativen och gett ett mer realistiskt händelseförlopp. Motivet har för visso förenklats något i romanen där Coira snarare förgiftas av att hon inte tål den växthoung som äpplena är inlagda i och hon vaknar från sin komalika sömn så snart giftet har slutat verka. Men de nya versionerna markerar skendöden och uppvaknandet lika

⁷⁸ Lee, *White as Snow*, s. 149.

⁷⁹ Bauman, *Liquid Fear*, s. 30-31.

tydligt som grundsagan och motivets fortsatta popularitet stämmer då väl överens med linjen att vi inte vill behöva erkänna döden som slutet på något.

En annan hanteringstrategi utgörs av en vilja att leva sitt liv på ett sådant sätt att man lämnar spår efter sig. Bauman kallar detta för individuell odödlighet vilket innebär att man blir ihågkommen av de levande efter den egna döden.⁸⁰ Detta skapar en symbolisk odödlighet och den kan uppnås på en mängd olika sätt. Om vi först ser till Grimms saga kan detta även här erbjuda en förklaring till drottningens handlingar. Hennes drivkrafter motiveras aldrig längre än med avundssjuka och sårad stolthet över att hennes skönhet överglänses vilket inte räcker som förklaring för hennes drastiska beteende och makabra vilja att äta sin styvdotters hjärta. Men om man då antar att drottningens omtalade skönhet är hennes väg till individuell odödlighet kan man börja förstå karaktärens desperation lite mer. Denna tes verkar än mer trolig då man tar i beaktning att skönhet används som metafor för ungdomen och i förlängningen själva livet. Så rädslan att bli överträffad i skönhet, vilket är grundsagens huvudtema, är alltså samtidigt en manifestation av rädslan inför döden. Sagans korta form lämnar inget utrymme att problematisera detta vidare men i återberättelserna skildras samma sak fast med fler lager. I romanen är själva skönhetsdiskursen nedtonad något i förmån för den förvridda relationen mellan mor och dotter. Det traditionella är att drottningen är Snövits styvmor vilket distanserar dem något och därmed undviker tabut där en förälder inte älskar sitt barn. Men detta har Lee inte valt att göra och det biologiska släktskapet används istället för att illustrera drottningens vansinne än mer tydligt. Arpazias känsla av att ha blivit utbytt och överglänst av Coira som hon dessutom anser sig ha blivit påtvingad skapar en obehaglig psykologisk tyngd ännu mörkare än avundssjukan när den ”endast” baseras på utseende. I filmen har skönhetsmotivet tvärtom förhöjts än mer än det i sagan. Ravennas skönhet är sammanflätad med hennes magiska kraft och den är något som hon måste underhålla. Men Snövits skönhet är så stor att om Ravenna kan ta den från henne blir hennes kraft, ungdom och skönhet konstant. I samband med detta blir hon också odödlig vilket återigen visar på de två begreppens sammanflätning.

4.4.3 Ondska och det ohanterbara

”What we fear, is evil; what is evil we fear”.⁸¹ Med detta växelresonemang visar Bauman på svårigheten att definiera ondska. Det är mer en känsla än något konkret, en reaktion mot det som är skrämmande. Denna känsla är speciellt markant i det flytande samhället där tydliga

⁸⁰ Ibid., s. 33-36.

⁸¹ Ibid., s. 54.

riktlinjer inte längre erbjuds utan individen själv måste hantera sin oro.⁸² Den hänger även samman med en annan rädsla som Bauman kallar "horror of the unmanageable"⁸³, alltså rädslan inför det vi är oförmögna att påverka och styra själva. För att ta Baumans resonemang ett steg längre: eftersom vi är rädda för ondskan och rädda för det ohanterbara blir det ohanterbara också något ont. Ännu mer skrämmande blir denna företeelse genom Baumans exemplifiering med den polariserade världsekonomin. De med starkt kapital kanske inte undkommer katastrofer men de påverkas inte alls i samma grad som de utan vilket Bauman illustrerar med orkanen Katrina. New Orleans rika medborgare förlorade också sina hem men de kunde genom sin starka position, genom försäkringar och andra kapital, återhämta sig till skillnad från de redan utsatta som då förlorade det lilla de faktiskt hade. Bauman visar att positionen i underläge är en fara som ständigt återskapar sig själv.⁸⁴

Inte ens i detta exempel är det egentligen själva naturkatastrofen som är det mest ohanterbara utan det är då just andra människor och hur vissa kan vända en situation på bekostnad av andra. De med stark ställning kan i princip göra vad de vill och de med svagare har inte möjligheten att förändra sin position. I ljuset av detta är det intressant att fundera över hur populärkulturen presenterar relationen mellan de som har makt och de utan och hur det sedan manifesteras i den klassiska kampen mellan gott och ont.

Grimmsagan är helt okomplicerad i denna aspekt. Drottningen är allt igenom ond och Snövit allt igenom god. Men i mina två undersökta objekt är detta förhållande långt mer utvecklat och än en gång har de tagit två olika vägar.

I romanen är Arpazia en karaktär som gör onda saker men hon är ändå inte tydligt ond. Hennes karaktär har fördjupats och hennes handlingar förklaras bottna i trauma och en framväxande sinnessjukdom. Inte heller Coira är en stereotyp god hjältinna mer än i formen av Propps victimized hero. Hennes karaktär är som sagt passiv och de situationer hon hamnar i har egentligen mycket lite att göra med henne själv utan istället med hur andra karaktärer reagerar mot henne. Romanens huvudkaraktärer tar sig alltså mänskliga med sina brister och realistiskt neutrala mer än något annat. Det onda i denna berättelse står däremot de mäktiga männen tydligt för. Draco och Hadz utgör båda de ultimata maktpositionerna i sina respektive områden och de utnyttjar den till fullo. Både Arpazia och Coira blir offer för dem och deras grymma nyckfullhet skapar en obehaglig parallell till de möjligheter även verklighetens makthavare kan inneha.

⁸² Ibid., s. 71.

⁸³ Ibid., s. 72-95.

⁸⁴ Ibid., s.78.

Filmen har tvärtemot bearbetat den svårgreppbara ondskan genom att göra den övertydlig i form av Ravennas onda magi. Ondskan förstärks också genom kontrasten mot Snövits roll. Hon har inte bara förvandlats till en aktiv hjältinna i linje med modernitetens tro på individen utan också fått en ödesbestämd uppgift. Snövit är den enda som kan besegra Ravenna på grund av besvärjelsen ”By fairest blood is it done but be warned by fairest blood it can be undone” (00:56). Detta profetiska motiv fungerar som en motvikt mot rädslan för det ohanterbara. Filmen förmedlar här en trygghet i sitt budskap att det goda kan övervinna det onda och att liv kan vara ödesbestämda. En trygghet som inte erbjuds i den flytande modernitetens verklighet.

5. Avslutande diskussion

Syftet med denna uppsats var att undersöka moderna återberättelsers utformning i relation till det samhällstillstånd som kan benämnas flytande. För att göra detta valde jag att dela min analys i två steg. I det första beskrev jag inledningsvis bröderna Grimms version av *Snövit och de sju dvärgarna* samt hur övriga återberättelser brukar förhålla sig till sagans skönhetstema och motiv så som spegelns betydelse. Sedan analyserade jag mina exempelverk utifrån narratologiska nyckelbegrepp och jag kunde då visa hur de förhållit sig till Grimmsagan.

Jag upptäckte här att mina undersökningsobjekt genomgående följt två ganska olika linjer. *White as Snow* har ett tudelat narrativ där det ena följer sagans funktioner och roller nära medan det andra som fokuserar på drottningen är helt eget. Detta resulterar i en långt mer utvecklad karaktär och för romanen bort från den klassiska skönhetsdiskursen som är så förknippad med sagan, men som vägdes upp av författarens stilistiska grepp som återkopplade sagans andra motiv. *Snow White and the Huntsman* däremot hade ett mer sammanhängande narrativ och följde sagans kronologi och funktioner nära. Den har till skillnad från romanen förhöjt skönhetstemat så till den grad att den är magiskt styrd. Men filmen har istället förändrat och kastat om rollerna drastiskt. De klassiska karaktärstyperna har behållits men de har fått stå för andra funktioner än de traditionellt gör. Detta skapade helt nya möjligheter inom berättelsen.

Överlag var de tydligaste gemensamma dragen hos återberättelserna som skilde sig från ursprungssagan just hur man framställt karaktärerna. Det var detta faktum som jag förde över till min andra del av analysen. Utifrån Baumans teorier om individualitet och om rädsla inför döden, ondska och det ohanterbara kunde jag dra paralleller till objekten och deras utformningar. Det visade sig bland annat att filmens *Snövit* visade drag som kunde förklaras genom modernitetens starka individualism och att romanens kvinnliga karaktärer var oförmögna att försvara sig från de mäktiga manliga på liknande sätt som Bauman teoretiserade kring det ohanterbara och det polariserade samhället.

Jag anser att *White as Snow* kan ses som en interagerad del av ”det flytande” ur en populärkulturell vinkel. Den illustrerar och speglar just ett sådant tillstånd som präglas av osäkerhet och rädsla och en tillvaro där några få fortfarande har makten över den stora massan. *Snow White and the Huntsman* ser jag också som en tydlig produkt av sin samtid men mer då som en reaktion mot den flytande moderniteten och rädslan. I en mild sorts protest, i

form av konventionell underhållning, skildras en övertydlig berättelse där det inte går att ta miste på vad som är ont eller gott och där protagonisten följer en profetia.

Dessa resultat är jag övertygad om går att finna i populärkulturen i stort. Den flytande moderniteten lämnar avtryck i alla aspekter av vårt samhällsliv men i skapandeprocessen av kultur kan man välja att anamma eller reagera mot den i olika grad.

Möjligen hade jag kunnat genomföra den här undersökningen utan den första delen av min analys där jag arbetar med de narratologiska verktygen. Jag hade då kunnat ta ett bredare grepp om Baumans teorier och utvecklat mina resonemang djupare. Men då hade jag förlorat just de konkreta exempel som jag nu kunde presentera och utgå från. Undersökningen hade då också riskerat att bli mer godtycklig och jag hade blivit tvungen att välja någon annan slags urvalsprocess till materialet. Genom narratologin fick jag möjligheten att bryta ner objekten till de komponenter som är avgörande för narrativens fortsatta utveckling och det är genom dem enkelt att just se förändringar mellan olika versioner. Därför är jag nöjd med mitt val av teori.

Undersökningen hade även kunnat utföras med andra återberättelser som exempel vilket i viss mån säkerligen hade belyst andra aspekter än de jag nu har fokuserat på. Om jag hade skrivit denna uppsats längre fram i tiden hade jag gärna behållit samma teori och metod men istället för *White as Snow* använt den kommande filmen *Maleficent*⁸⁵ som är en återberättelse av en annan Grimmsaga; *Törnrosa*. Då hade jag kunnat fokusera än mer på filmiskt återberättande och framförallt analyserat representationerna av de båda kvinnliga antagonisterna.

Mitt ämne hade som jag nämnde i forskningsöversikten också varit mycket tacksamt för analys av genusrepresentationer. En feministisk diskursanalys hade då kunnat nå intressanta insikter rörande Snövit och drottningens motsatsförhållande och i en kombination med just Baumaninspirerad sociologi möjligen kunnat bidra med någon ny vinkel i detta redan så utforskade område. Dock tror jag det är en studie som kräver ett mycket större utrymme än denna sorts uppsats tillåter.

Jag inledde med att beskriva den stora mängd fantastik-inspirerade narrativ som berättas och återberättas i vår samtida populärkultur. Detta vill jag nu till sist följa upp med en mycket kort

⁸⁵ *Maleficent* (Robert Stromberg, USA, 2014).

Releasdatum i USA samt Sverige 30 maj 2014

http://www.imdb.com/title/tt1587310/releaseinfo?ref=tt_dt_dt 2014-03-08.

återkoppling för att visa på fenomenets återkommande användande i kulturen vilket förstärker dess legitimitet och behovet av att fortsätta undersöka det.

Nutidens stora intresse för fantastik och sagor är som en spegling av den romantiska kulturströmningen under den begynnande industrialiseringen. Det är talande att det också var just då som fantasyn som en litterär genre föddes.⁸⁶ Denna parallell tyder på att den oro samhällen i omvälvning innebär skapar ett behov av verklighetsflykt. Industriernas intåg förändrade den tidens världsåskådning och det samma kan sägas om den flytande modernitetens påverkan på oss idag. De båda samhällsklimaten skapar en främmande känsla av instabilitet och rotlöshet. Populärkulturen, nu som då, erbjuder ett avbrott från detta genom att spegla världar som är annorlunda än den reella.

Sagorna lämpar sig extra väl som denna slags eskapism för att de just är så enkla att transformera. Eftersom deras motiv är bekanta skänker de en trygghet genom igenkänning men deras form skapar samtidigt, som jag visat, möjligheten att bearbeta samtidens problematik utan att man måste förändra narrativet för mycket. Det var därför de nedtecknades av sagosamlarna på 1800-talet och det är också därför de nu i den flytande moderniteten filmatiseras och skrivs om så frekvent.

⁸⁶ Anders Öhman, *Populärlitteratur – de populära genrernas estetik och historia* (Lund: Studentlitteratur, 2002). S. 135.

Källförteckning

Filmer och tv-produktioner

Dark Shadows (Tim Burton, USA och Australien, 2012).

Grimm (David Greenwalt, Jim Kouf och Stephen Carpenter, USA, 2011).

Harry Potter and the Sorcerer's Stone (Chris Columbus, UK och USA, 2003).

Once upon a time (Adam Horowitz och Edward Kitsis, USA, 2011).

Red Riding Hood (Catherine Hardwicke, USA och Kanada, 2011).

Shrek (Andrew Adamson och Vicky Jenson, USA, 2001).

Snow White and the Huntsman (Rupert Sanders, USA, 2012).

Snow White and the seven dwarfs (David Hand, USA, 1937).

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, The Two Towers och *The Return of the King* (Peter Jackson, USA, Nya Zeeland, 2001, 2002 och 2003).

Twilight (Catherine Hardwicke, USA, 2008).

World War Z (Marc Fortster, USA och Malta, 2013).

Zombieland (Ruben Fleischer, USA, 2009).

Litteratur

The Complete Fairy Tales of the Brothers Grimm (Hartfordshire: Wordsworth Library Collection, 2009).

Allen, Graham, *Intertextuality* (London: Routledge, 2000).

Bauman, Zygmunt, *Liquid Fear* (Cambridge: Polity Press, 2006).

Bauman, Zygmunt, *Liquid Modernity* (Cambridge; Polity Press, 2000).

Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film* (London: Methuen, 1985).

Bacchilega, Cristina, "Cracking the mirror – Three re-visions of *Snow White*", *boundary 2*, [Vol. 15. No 3 – Vol. 16, no.1](1988).

de Lint, Charles, *Jack of Kinrowan: Jack the Giant-Killer and Drink Down the Moon* (New York: Tor, 1999).

Forsyth, Kate, *Bitter Greens* (London: Allison & Busby, 2013).

Gaiman, Neil, "Snow, Glass, Apples" i *Smoke and Mirrors* (London: Headline Publishing Group, 1999).

- Genette, Gérard, *Narrative Discourse – an essay in Method* (New York: Cornell University Press, 1980).
- Gilbert, Sandra & Gubar, Susan, *The Madwoman in the Attic – the woman writer and the nineteenth-century literary imagination* (New Haven: Yale U.P., 1979).
- Harrison, Mira, *Mira, Mirror* (New York: Viking Juvenile, 2004).
- Kroeber, Karl, *Retelling/Rereading – The fate of storytelling in modern times* (New Jersey: Rutgers University Press, 1992).
- Lee, Tanith, *White as Snow* (New York: Tor, 2000).
- Lindgren, Simon, *Populärkultur, teorier, metoder och analyser, 2:a upplagan* (Malmö: Liber AB, 2009).
- Lynn, Tracy, *Snow: a retelling of Snow White and the seven dwarfs* (New York: Simon Pulse, 2006).
- McKinley, Robin, *Spindle's End* (New York: Ace Books, 2001).
- Olsson, Anders, "Intertextualitet, komparation och reception", i (red.) Staffan Bergsten, *Litteraturvetenskap en inledning, 2., [rev. och utök.] uppl.* (Lund: Studentlitteratur, 2002).
- Propp, Vladimir, *Morphology of the Folktale, 2 ed.* (Austin: Univ. of Texas Press, 1968).
- Proust, Marcel, *På spaning efter den tid som flytt. I Swanns Värld*, (Stockholm: Bonnier, 1979 [1913]).
- Skalin, Lars-Åke, "Narratologi – studiet av berättandets principer", I (red.) Staffan Bergsten, *Litteraturvetenskap: en inledning, 2., [rev. och utök.] uppl.*, (Lund: Studentlitteratur, 2002).
- Stevens, John & MacCallum, Robyn, *Retelling Stories, Framing, Culture - Traditional story and metanarratives in childrens's literature* (New York: Garland Publishing, 1998).
- Zipes, Jack, *The Brothers Grimm- from Enchanted Forests to the Modern World* (Houndsmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2002).
- Zipes, Jack, *The Enchanted Screen – the unknown history of fairy-tale films* (New York: Routledge, 2011).
- Zipes, Jack (red.), *The Oxford Companion to Fairy Tales* (Oxford: Oxford University Press, 2000).
- Öhman, Anders, *Populärlitteratur – de populära genrernas estetik och historia* (Lund: Studentlitteratur, 2006).

Otryckta källor hämtade från internet:

Artiklar från Nationalencyklopedin:

<http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/folksj%C3%A4> (2014-03-05)

<http://www.ne.se.ezproxy.ub.gu.se/lang/nationalromantik> (2014-03-05)

<http://www.ne.se/folksaga> (2014-02-28)

Biljettförsäljning (box office) för *Snow White and the Huntsman*:

http://www.imdb.com/title/tt1735898/business?ref=tt_ql_dt_4 (2014-02-10)

Information om Jack Zipes akademiska publikationer samt anställning vid University of Minnesota:

<http://gsd.umn.edu/people/emeritiprofile.php?UID=zipes001> (2014-02-10)

Officiell trailer för *Snow White and the Huntsman*:

<http://www.youtube.com/watch?v=ebSZOICnXq0> (2014-03-03)

Releasedatum för den kommande spelfilmen *Maleficent*:

http://www.imdb.com/title/tt1587310/releaseinfo?ref=tt_dt_dt (2014-03-08)