Lunds universitet
Avd. för litteraturvetenskap, SOL-centrum
Handledare: Paul Tenngart
2021-06-07

Lukas Olsson
LIVK02

Hjältar i det oändliga

”Hjältens äventyr” i *Den oändliga historien*

Innehåll

1. Inledning 1
1.1. Syfte och frågeställning 2
1.2. Litteratur och källor 2
1.3. Hjältar och myter - Teoretiskt perspektiv 3
1.4. Metod 7
1.5. Michael Ende och Joseph Campbell – författarporträtt 9
2. ”Hjältens äventyr” i *Den oändliga historien* 11
2.1. Atrejus äventyr 11
2.2. Bastians äventyr 22
2.3. Sammanfattning 27
3. Slutdiskussion 29
3.1. Framtida historier – en slutkommentar 30
4. Litteratur- och källförteckning 32

1. Inledning

”Det har sagts att Joseph Campbells bok *Hjälten med tusen ansikten* från 1949 är en av 1900-talets viktigaste böcker – att det är en bok som har förmågan att förändra människors liv.”[1] På detta sätt inleds förordet till den svenska utgåvan av Campbells bok som kommer ut 2011. Förordet är skrivet av författaren, förläggaren och Tintin-kännaren Björn Wahlberg som även varit med och översatt boken. Enligt Campbell följer världens alla myter ett gemensamt mönster som försöker berätta något om människans innerliga väsen och är högst relevanta för människor även idag. Campbell kallar detta mönster för monomyten, eller ”Hjältens äventyr”.

Myter om hjältar och äventyr kan kännas utdaterat och arkaiskt. Vi kanske inte intresserar oss lika mycket längre för Akilles, Herakles, Odysseus eller någon av de andra hjältarna från antikens värld. Ändå lever hjältemyten på sätt och vis kvar även idag men i form av de senaste årens storfilmer så som *Captain America*, *Iron Man*, *Batman* och *Wonderwoman*. År 1973 börjar filmskaparen George Lucas skriva på ett manus om ett episkt äventyr som utspelar sig i ”en galax långt, långt borta”. När han inte fick ordning på berättelsen påminde han sig om den bok han läst som collegestudent, *Hjälten med tusen ansikten*, och beslöt sig för att utforma berättelsen helt utifrån ”Hjältens äventyr”. Lucas’ film blir den första i *Star Wars*-serien som än idag får uppföljare och nya adaptioner. I otaliga andra populära berättelser finner vi också strukturen av ”Hjältens äventyr”, inte minst i vår tids kanske största kulturella fenomen så som *Sagan om ringen* och *Harry Potter*.

Under 70-talet, när George Lucas kommer ut med sina *Star Wars*-filmer, får Campbells bok en återupplivad popularitet. Men inte bara boken utan även intresset för de klassiska myterna och sagorna väcks till liv på nytt både inom det akademiska och inom det konstnärliga. Under ungefär samma tid blir världen bekant med en av de mer kända barnboksförfattarna under 1900-talets andra hälft, Michael Ende. Hans kanske mest populära bok, *Den oändliga historien*, handlar om berättelsernas kraft och utspelar sig till stor del i det magiska landet Fantásien, där myterna och sagorna i allra högsta grad är levande.

[1] Joseph Campbell, *Hjälten med tusen ansikten* (*The Hero With a Thousand Faces*), Sv. utgåva: Stockholm 2011 (1949), s. XI

1.1. Syfte och frågeställning

Syftet med denna uppsats är att fördjupa mig i Joseph Campbells bok *Hjälten med tusen ansikten* och i synnerhet ”Hjältens äventyr” som berättarstruktur. Med en diskursanalys av fenomenet hjältar och hjältemyten som grund kommer jag sedan reflektera kring Campbells tankar och se hur dessa tar sitt uttryck i Endes litterära verk. Frågeställningen blir därmed följande:

- På vilka sätt ser man spår av ”Hjältens äventyr” i Michael Endes *Den oändliga historien*?

1.2. Litteratur och källor

Mycket av litteraturen jag använt mig av har kommit från författare och teoretiker inom litteratur och komparativ mytologi. Litteraturen jag tagit del av är en samling av texter som tar sitt avstamp i studiet av de klassiska myterna och dess arketyper. Bland annat essän ”The Archetypes of Literature” (1951) av den kanadensiske litteraturvetaren Northrop Frye som var samtida med Joseph Campbell och som betytt mycket för den moderna litteraturvetenskapens studier av de klassiska myterna. Modernare författare har också inkluderats som till exempel Thomas van Nortwick och hans bok *Somewehere I Have Never Travelled* (1992) samt David Adams Leeming och hans bok *Mythology – The Voyage of the Hero* (1998). Både Nortwick och Leeming är teoretiker inom komparativ litteratur och mytologi och fortsätter den tradition av studiet av de klassiska myterna och hjältarna som Frye och Campbell var tidiga med att etablera.

Både Campbell, van Nortwick och Leeming är eniga om att de klassiska myterna berättar något om oss människor och att ”Hjältens äventyr” är en gestaltning av jagets utveckling, vilket kommer redogöras mer av i delen om teori och metod. Paul Masons artikel ”Portaits of Archetypes” (2007) bidrar med ett annat perspektiv dels genom att slå ett slag för, och föreslå en omvärdering av, det arktypkritiska studiet men förhåller sig också skeptisk till Campbells idé om monomyten. Margery Hourihans bok *Deconstructing the Hero* (1997) bidrar också med att göra diskursanalysen mer nyanserad. Hourihan är litteratur- och barnlitteraturvetare vid University of Technology i Sydney och använder sig i sin bok av komparativ mytologi som studie men utifrån ett genus- och postkolonialt perspektiv. En annan kritisk röst till ”Hjältens äventyr”, i alla fall som berättarstruktur, som inkluderats i diskursanalysen är fysikern och science fiction-författaren David Brins kända artikel från den liberala nyhetshemsidan *Salon*. Där kritiserar Brin användandet av ”Hjältens äventyr” som ett medel för upprätthållandet av elitism och antidemokratiska strukturer.

För information om Michael Endes liv och verk har jag använt mig av den officiella hemsidan för Michael Endes författarskap. För information om Joseph Campbell har jag använt mig av Björn Wahlbergs förord till den svenska utgåvan av *Hjälten med tusen ansikten*.

1.3. Hjältar och myter - Teoretiskt perspektiv

Monomyten, eller ”Hjältens äventyr”, är som tidigare nämnt det standardmönster som de flesta mytologiska berättelser följer enligt författaren Joseph Campbell som forskade inom komparativ mytologi, studiet av att jämföra myter. Begreppet monomyten populariserades i Joseph Campbells bok *Hjälten med tusen ansikten* (*The Hero With a Thousand Faces*) (1949) som fick sin svenska översättning först 2011. I boken analyserar Campbell en mängd olika myter från världens alla hörn för att hitta gemensamma nämnare vad gäller berättarstruktur och karaktärsdrag.

Det många litteraturteoretiker är överens om är att äventyret i den litterära traditionen symboliserar en innerlig resa där berättelsens huvudkaraktär (hjälten) gestaltar jagets utveckling och mognad. Monomyten som idé och att analysera mönster i hjältemyterna är koncept som sträcker sig längre bak i tiden än Joseph Campbell. Några pionjärer inom studiet av myter, som influerat många av de författare och teoretiker jag kommer gå in på, var sådana som Carl Jung och Adolf Bastian. De var tidiga med idén om att människan delar gemensamma psykologiska drag och att detta tar sitt uttryck i konstens och myternas värld. David Adams Leeming summerar tankarna, som bland annat Jung och Bastian var tidiga med, i sin bok *Mythology – The Voyage of the Hero* och skriver: ”Certain physical traits are common to humans wherever they live, so are certain psychological ones. Humans eat because they have to; they have myths of survival after death for the same reason”.[2]

Det är tydligt att Leeming är en del av den tradition av komparativ mytologi som Campbell till stor del lagt grunden till. Leeming anser även att Campbell, bland annat med *Hjälten med tusen ansikten*, bevisade att studiet av myter inte bara är en form av studie utan en blandning av olika discipliner.[3] Vidare i sin bok jämför Leeming en mängd myter och litterära verk och visar på deras gemensamma strukturer och mönster. Leeming skriver att myterna är högst relevanta även för oss idag då livet är ett sökande av sitt sanna jag och att myterna bara är ett uttryck av den innerliga myten som finns inom oss alla.[4]

Thomas van Nortwick skriver i boken *Somewhere I Have Never Travelled* att människan måste bemöta sidor i sig själv, sitt ”second-self”, som kanske legat dolt i personens undermedvetna. Att upptäcka och acceptera dessa nya sidor hos en är en central del för att lämna sitt gamla jag och

[2] David Adams Leeming, *Mythology – The Voyage of the Hero*, tredje upplagan, New York 1998 (1990), s. 3
[3] Adams Leeming, s. 4
[4] Adams Leeming, s. 6

utvecklas och mogna som människa. Men då dessa nya sidor ofta kan kännas svåra eller obekväma att behöva arbeta med vill vi gärna distansera oss från dem och projicerar dem på något annat, till exempel i myternas värld.[5]

Van Nortwick utgår delvis från, likt Campbell, av Jungs teorier och skriver att konsten är: ”… the conscious shaping of an unconscious material …”.[6] Alltså menar van Nortwick att hjälten i myterna är en gestaltning, en ”concious shaping”, av ens ”second-self” och genom myterna och berättelserna gestaltas jagets utveckling.

Både Leeming och van Nortwick är starkt färgade av den tradition av komparativ mytologi som Campbell är en frontfigur för. De båda delar uppfattningen om att det går att analysera de strukturella mönstren i världens myter och att detta kan säga oss något om människans innersta väsen.

Samtida med Campbell är den kanadensiske litteraturvetaren Northrop Frye som varit en betydande litteraturteoretiker under 1900-talet. Tack vare Frye ökade det litterära studiet arketypisk litteraturkritik (archetypal literary criticism) i popularitet under 50-talet genom hans bok *The Anatomy of Criticism* som inkluderade essän ”The Archetypes of Literature”, som kommer ut bara ett år efter *Hjälten med tusen ansikten*.

Det Frye skriver i essän är att litteraturkritiken ska vara ett studie i sig. Han menar att litteraturen är inget som man kan ”lära” sig, utan det man lär sig genom att studera litteratur är kritiken av litteratur. Han jämför det med naturvetenskapen och skriver: ”Physics is an organized body of knowledge about nature, and a student of it says that he is learning physics, not that he is learning nature. Art, like nature, is the subject of a systematic study, and has to be distinguished from the study itself, which is criticism”.[7]

Trots att de var samtida, och trots att de båda analyserade de klassiska myterna och dess arketyper, finns det skillnader mellan Frye och Campbell. Det Frye gör är att konkretisera studiet av litteratur och gör den arketypiska kritiken till en strikt litteraturkritik. Campbell däremot med sin komparativa mytologi, som Leeming skriver, använder sig av olika discipliner och teoretiska perspektiv. En vanlig kritik mot Campbell är dessutom att han är mer benägen att se likheter myter emellan, men blundar gärna för eventuella skillnader. En av de som riktar denna kritik mot Campbell är Paul Mason.

---

[5] Thomas van Nortwick, *Somewhere I Have Never Travelled*, New York 1992, s. 5
[6] Ibid.
[7] Northrop Frye, ”The Archetypes of Literature”, *The Kenyon Review* 1951. Publiceringsdatum på The Kenyon Reviews hemsida ej angivet. Hämtat från: https://kenyonreview.org/kr-online-issue/kenyon-review-credos/selections/northrop-frye-656342/ 2021-05-25

I sin artikel *Portraits of Archetypes* skriver Paul Mason om både Frye och Campbell. Att människan skapar mönster och strukturer för att hantera sin omvärld är det ingen fråga om, menar Mason, och att analysera mönstren och strukturerna i litteraturen och myterna är relevant än idag. Mason vill därför slå ett slag för en omvärdering av Fryes arketypiska litteraturkritik anpassad efter de postmoderna utvecklingarna som skett.[8] Men när det kommer till Campbell är Mason skeptisk. Han nämner Campbells förmåga att bortse från eventuella skillnader i sin komparativa mytologi och att Campbells monomyt är ett försök att finna en slags ”Grand Unified Field Theory”.[9]

Studiet av myterna lever kvar och har kanske en potentiell framtid genom Fryes arketypkritik, enligt Mason. Dock är frågan om det går att säga detsamma om Campbells idé om monomyten. Huruvida monomyten verkligen kan säga oss något om människans så kallade ”innersta väsen” är en komplicerad fråga och ett barn av den postmodernistiska eran. Det finns även mycket som visar på de vetenskapliga bristerna i Campbells arbete till skillnad från Fryes arketypkritik.

I *Deconstructing the hero* skriver Margery Hourihan om litterära hjältar och hjältegenren och förhåller sig kritisk till idealen som dessa berättelser förmedlar. Oavsett om det är klassiska verk som *Odyssén* eller modernare epos som *Star Wars* så analyserar Hourihan ”Hjältens äventyr” och dess återkommande mönster med andra glasögon. Hjälten i dessa berättelser är oftast en ung amerikan, europé, eller på annat sätt vit, karaktär av manligt kön. Han lämnar tryggheten, oftast sitt hem, för att färdas till det okända eller till vildmarken, oftast gestaltat som ett magiskt land, en främmande planet, Afrika eller en tropisk ö. Där möter han utmaningar och fiender, ofta i form av drakar, vilddjur eller ”vildar”, som han besegrar eller tämjer därför att han bland annat är modigare och starkare än dem. Efter sin resa återvänder ofta den manliga hjälten hem igen och mottar en belöning, oftast i form av en vacker kvinna.[10]

Det Hourihan presenterar är samma mönster och arketyper som många andra som sysslar med komparativ mytologi också lägger fram men problematiserar det istället för att enbart studera myternas strukturella egenskaper. Det Hourihan också bidrar med är en tydlig kategorisering av de klassiska karaktärsdrag som hjälten besitter eller inte besitter. Hourihan har även med en intressant analys av de manliga hjältarna i *Den oändliga historien* som jag kommer gå närmre inpå i undersökningsdelen.

---

[8] Paul Mason, ”Portraits of Archetypes - Joyce, Campbell’s Dark Glass and a Tourney of Critiques”, Nagoya 2007, Nagoya City University, s. 207.
[9] Mason, s. 209
[10] Margery Hourihan, *Deconstructing the Hero*, London 1997, s. 9 f.

Som jag förstår Hourihan så kritiserar hon inte den strukturella uppbyggnaden av myterna och hjältehistorierna i sig utan snarare hur vi ofta väljer att gestalta den. ”The story is powerfully entrenched in Western consciousness, and it is the basis of the most popular and commercially successful products of the entertainment industry”[11], skriver Hourihan om ”Hjältens äventyr”. Hon menar att denna struktur förmodligen kommer leva kvar i berättelserna vi skapar och är både underhållande och viktiga för oss men menar också att: ”… it is possible to retain the linear pattern of the hero tale with its succession of exciting incidents without reaffirming the traditional dualism that have shaped our thinking”.[12] Även om strukturen av ”the hero tale” är djupt rotat i framförallt västerländsk kultur kanske det är dags att använda sig av strukturen men inte längre gestalta den med arketyper som upprätthåller patriarkala och västerländska ideal.

I sin artikel i *Salon* reflekterar David Brin kring George Lucas’ filmepos *Star Wars*. Han är kritisk till både Lucas och Campbell och deras förhållande till de klassiska hjältemyterna. Han skriver att Campbell, i sina studier, har ett allt för optimistiskt förhållningssätt och att han bortser från att många av de klassiska hjältemyterna: ”… was co-opted by kings, priests and tyrants, extolling the all-importance of elites who tower over common women and men”.[13]

Hjältens handlingar i de klassiska myterna ifrågasätts aldrig, likt dagens superhjältar i serietidningarna och filmerna, då hjälten är alltigenom god och står över andra människor i form av att vara en halvgud eller övermänniska. Dessa elitistiska ideal, med förenklad människosyn, fortsätter leva kvar i vår kultur tack vare bland annat filmskapare som George Lucas som medvetet anammat berättarstrukturen från de klassiska myterna, enligt Brin.[14]

Det är dock oklart om Brin är kritisk till själva strukturen av ”Hjältens äventyr” i sig eller, som Hourihan, är kritisk till hur den används i skapandet av berättelser. Likt Hourihan kritiserar Brin hur hjältarna framställs i den berättartradition som Campbell synliggör i *Hjälten med tusen ansikten*, och som George Lucas för vidare, men han verkar inte skilja på den underliggande strukturen och hur hjältar och andra karaktärer gestaltas inom ramarna av den. Dock visar både Hourihan och Brin på att lika mycket som vi inte kan få nog av hjälteberättelserna så längtar vi också efter nya historier.

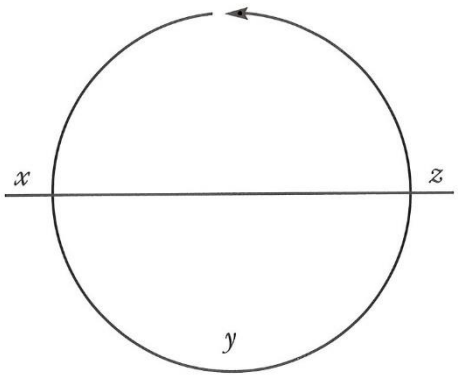
Så huruvida Campbells monomyt bara är en bristande vetenskaplig och optimistisk jämförelse mellan olika myter eller ett bevis för att ”alla världens myter är stämmor av samma sång”, som Campbell själv beskrev det, är en komplicerad fråga. Jag kommer därför inte ta ställning i frågan, eller utgå från, att monomyten är ett, som Mason hade kallat det: ”Grand

[11] Hourihan, s. 233
[12] Ibid.
[13] David Brin, ”Star Wars despots vs. Star Trek populists”, *Salon*. Publiceringsdatum 1999-06-15. Hämtat från: https://www.salon.com/1999/06/15/brin_main/ 2021-05-25
[14] Ibid.

Unified Field Theory". Men "Hjältens äventyr", är dock en välanvänd berättarstruktur i såväl gamla som i nya berättelser och dess berättarstruktur diskuteras och kritiseras än idag.

1.4. Metod

"Hjältens äventyr" är alltså den struktur som utgör "den innersta kärnan"[15] av Campbells monomyt. Campbell delar in "Hjältens äventyr" i tre faser: *separation* (eller *avfärd*), *invigning* och *återkomst*. Dessa tre delas sedan in i flera olika steg som strukturerar upp hjältens resa från den kända världen, till den okända världen, tillbaks till den kända världen igen vari hjälten samtidigt genomgått en innerlig resa och utveckling.[16]



Campbells modell över "Hjältens äventyr", där x markerar där hjälten träder över från den kända till den okända världen, y där hjälten i mötet med makalösa makter vinner en avgörande seger och z där hjälten återvänder från sitt äventyr med gåvor till sina medmänniskor.[17] *Bilden är skannad från utgåva av* Hjälten med tusen ansikten *i författarens ägo.*

Den första fasen delas in i dessa fem steg: *Kallelsen till äventyret* (då hjälten för första gången hör ett kall från den okända världen som får hjälten att lämna den trygga vardagen), *Kallelsen avvisas*, *Övernaturlig hjälp* (gudar, magiska amuletter eller andra krafter kan komma till hjältens undsättningen för att hjälpa honom eller henne på sitt äventyr), *Färden över den första tröskeln* (där hjälten nu helt lämnar den kända världen och ger sig ut i det okända) och *I valfiskens buk* (där hjälten genomgår en slags symbolisk pånyttfödelse).

[15] Campbell, s. 27
[16] Ibid.
[17] Ibid.

Den andra fasen i ”Hjältens äventyr” är *Invigningen* som består av dessa steg: *Prövningarnas väg* (där hjälten genomgår eventuella faror eller utför eventuella uppdrag), *Mötet med gudinnan* (där hjälten möter den gudom som hela hans eller hennes äventyr lett till), *Kvinnan som fresterska* (en vanligt förekommande arketyp som hjälten stöter på under sitt äventyr), *Försoningen med fadern* (ytterligare en arketyp som hjälten stöter på i de flesta myter enligt Campbell), *Upphöjelsen* (där hjälten uppnår en högre insikt som kommer vara hjälten behjälplig senare i äventyret) och *Den yttersta gåvan* (som kan ha givits i mötet med gudinnan som han eller hon nu ska ta med sig tillbaka till den kända världen igen).

Den tredje fasen är *Återkomsten* och kan börja på olika sätt. Bland annat genom en *Vägran att återvända* (om hjälten inte vill återvända till den kända världen), *Den magiska flykten* (om hjälten behöver övernaturlig hjälp att återgå till den kända världen) eller *Räddningen utifrån* (om hjälten hålls fången i den okända världen). Andra steg i ”Hjältens äventyrs” tredje fas är: *Färden över återkomstens tröskel* (när hjälten återvänder hem från sitt äventyr), *Herre över de två världarna* (eftersom hjälten nu bemästrat både den kända och den okända världen) och slutligen *Frihet att leva* (då hjälten inte längre fruktar det som han eller hon fruktade tidigare).

I mitt arbete kommer jag utgå från ”Hjältens äventyr” som berättarstruktur och analysera hur denna tar sitt uttryck i Michael Endes *Den oändliga historien*. Just Endes bok är intressant att analysera utifrån denna struktur då vi finner två hjältar och två äventyr som går in i varandra. Dels har vi Atrejus äventyr som utspelar sig i det magiska landet Fantásien och dels har vi Bastians, som lever i Verkligheten och läser om Atreju, vars äventyr utspelar sig i den verkliga världen och sedan i Fantásien. Jag kommer göra två separata analyser av de båda hjältarnas äventyr i mitt arbete.

Något som Campbell vill tydliggöra är att dessa faser och steg kan förekomma på olika sätt i olika myter. Vissa myter fokuserar mer på vissa steg än andra i ”Hjältens äventyr” och vissa myter smälter samman två eller flera av äventyrets element.[18] I stora lag framträder alltså ”Hjältens äventyr” i de flesta myter men behöver inte slaviskt följa varje steg till punkt och pricka. Detta är något jag har tagit med mig i min undersökning.

Innan vi går vidare till själva undersökningen kommer här en klargöring. När jag i mitt arbete refererar till Michael Endes bok *Den oändliga historien* kommer dess titel vara skriven i kursiv stil. När jag däremot refererar till ”Den oändliga historien”, vilket är den bok som karaktären Bastian läser om Fantásien i, är dess titel utskrivet med citationstecken för att skilja de båda böckerna åt.

[18] Campbell, s. 240

1.5. Michael Ende och Joseph Campbell – författarporträtt

Innan vi börjar med detta arbetes undersökning kommer här ett kort författarporträtt över de författare vars verk är huvudfokuset i detta arbete.

År 1929 föds Michael Ende av den surrealistiska konstnären Edgar Ende och juvelhandlaren Luise Bartholomä i staden Garmisch-Partenkirchen i Bayern. Under sin barndom fick han uppleva andra världskrigets Tyskland där hans far tvingades arbeta med sin konst i hemlighet då Nationalsocialistiska partiet förbjöd all typ av surrealistisk konstform. Under en traumatisk upplevelse fick Michael Ende uppleva bombningarna av Hamburg 1943 och fasorna från andra världskriget skulle komma att påverka hans framtida liv, både inom sitt arbete med teatern och litteraturen.[19]

Efter år av att ha kämpat inom teatern börjar Ende skriva på en bok som blir refuserad av tio olika förlag innan den 1960 blir publicerad under namnet *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* (*Jim Knapp och Lukas lokförare*) (1960). Boken blir tilldelad tyska ungdomslitteraturpriset.[20]

Michael Ende blir en omtyckt barnboksförfattare och sex år efter succén med *Momo – eller Kampen om tiden* (som den fick heta i den svenska översättningen) kommer Ende ut med den bok han kanske är mest känd för, nämligen *Die unendliche Geschichte (Den oändliga historien)* (1979). Boken handlar om berättelsernas och fantasins kraft och skildrar den unge Bastian som finner en mystisk bok vid namn ”Den oändliga historien”. När han börjar läsa den inser han att bokens berättelser interagerar med honom och till slut förflyttas han bokstavligt talat in i berättelsernas värld. År 1984 filmatiseras boken av ett amerikanskt filmbolag under titeln *The Neverending Story*. Ende avskyr filmen och begär att hans namn tas bort från produktionen.[21]

År 1995 går Ende bort i magcancer i München. Tio år tidigare förlorade han sin fru och skådespelerskan Ingeborg Hoffman och 1989 gifte han om sig den japanska översättaren Mariko Sato. Ende får varken med Hoffman eller Sato några barn.[22]

Joseph Campbell föds 1904 och blir tidigt intresserad av myternas värld. Vid sex års ålder, efter att ha beskådat *Wild West Show*, börjar han läsa allt han kommer över om den amerikanska urbefolkningen och vid tretton års ålder får han särskilt tillstånd för att få tillträde till vuxenavdelningen på sin hemstads bibliotek. Redan som ung tyckte Campbell att han kunde se

[19] ”Life and Work”, *michaelende.de*. Hämtat från: http://michaelende.de/en/author/life-and-work 2021-05-25
[20] Ibid.
[21] Ibid.
[22] Ibid

likheter mellan den amerikanska urbefolkningens myter och Bibelns berättelser som han fått ta del av från sin katolska uppfostran.[23]

Intresset för myterna levde kvar och under depressionens Amerika försökte Campbell, sidan om sina studier, söka jobb som lärare. 1934 fick han till sist jobb vid Sarah Lawrence College, utanför New York, där han stannade i 38 år fram till sin pension och fick utforma sin egen kurs i komparativ litteratur och mytologi.[24] Samtidigt som Campbell bedrev sina studier, och involverade sig i flera olika populärvetenskapliga sammanhang, arbetade han på det som skulle bli hans mest kända verk: *The Hero With a Thousand Faces*, eller ”How To Read a Myth” som dess arbetsnamn var. Refuserad av två olika förlag gavs den slutligen ut på Bollingen år 1949, även om det skulle dröja ett tag innan den skulle få sin riktiga genomslagskraft.[25]

Under 1960-talet fick *The Hero With a Thousand Faces* ett uppsving tack vare studentrörelsen vid Sarah Lawrence College som började intressera sig för boken och mellan 70- och 80-talet, samtidigt som Michael Ende ger ut några av sina mest betydande barnböcker, är boken en internationell storsäljare. Det populärvetenskapliga intresset för myterna väcks till liv och en generation av konstnärer, författare och filmskapare inspireras av ”The Hero’s Journey”, eller som den fick heta i den svenska utgåvan: ”Hjältens äventyr”.[26]

Campbell går bort 1987, åtta år innan Michael Ende. Båda två intresserar sig för det tvärvetenskapliga och samlar stoff från olika typer av konstformer, från olika delar av världen, och deras popularitet är som störst under 70- och 80-talet. Mellan 1938 fram till sin död är Joseph Campbell gift med danskoreografen Jean Erdman. Likt Ende får Campbell inga barn tillsammans med sin partner men båda författarna lämnar efter sig ett arv av tankar och verk som diskuteras än idag.

[23] Campbell, s. XVII
[24] Campbell, s. XIX
[25] Campbell s. XXI
[26] Campbell s. XII

2. ”Hjältens äventyr” i *Den oändliga historien*

> Äventyret kan inledas som ett rent misstag, så som det hände för sagans prinsessa; det kan också ske att man bara strosar omkring när en tillfällighet fångar ens blick och lockar en bort från människans vanliga stigar. Exemplen kan mångfaldigas i det oändliga och hämtas från världens alla hörn.[27]

2.1. Atrejus äventyr

I landet Fantásien, den sagovärld som Bastian läser om i boken ”Den oändliga historien”, får vi i första kapitlet veta att ett stort Ingenting drabbat landet som slukar och konsumerar fler och fler delar av denna sagovärld och dess varelser. Fantásiens invånare vänder sig därför till Barnakejsarinnan för hjälp. Barnakejsarinnan är Fantásiens nav och den mäktigaste av dess varelser och väl framme i Elfenbenstornet, det höga torn som Barnakejsarinnan lever i, får Fantásiens invånare veta att hon är dödligt sjuk och att hennes sjukdom verkar vara relaterad till det stora Ingentinget.

Ingen verkar förstå hur de ska bota sjukdomen och stoppa det stora Ingentinget. Därför skickar Barnakejsarinnan iväg kentauren Cairon för att leta rätt på Atreju och be honom anta uppdraget att finna ett botemedel mot Barnakejsarinnans sjukdom. Barnakejsarinnan ger Cairon den magiska amuletten AURYN som hon ber honom ge till Atreju. Den som bär AURYN figurerar som Barnakejsarinnans språkrör i Fantásien och alla av Fantásiens invånare, god som ond, har respekt för AURYNs bärare. Världen och premisserna är härmed presenterade och äventyret kan börja.

2.1.1. Kallelsen till äventyret

Det första steget i Campbells berättarstruktur och Campbell visar på att denna ”kallelse” uppstår i såväl folksagor som i myter. Han refererar till prinsessan i sagan ”Prinsessan och grodan” som leker med sin gyllene boll i trädgården som hon råkar tappa i en damm utan någon möjlighet att få upp bollen igen. I sin stora sorg över den förlorade guldbollen dyker en talande groda upp ur vattenbrynet som erbjuder sig dyka ner och hämta upp bollen om prinsessan låter honom sitta vid hennes bord vid middagen, dricka ur hennes bägare och sova i hennes säng.[28]

Campbell menar att detta är ett typiskt exempel på hur äventyret kan börja. Av en slump eller ett misstag öppnas dörrarna till en mystisk värld som får hjälten att lämna den kända

[27] Campbell, s. 52
[28] Campbell, s. 45

världen. Någonting nytt och okänt nalkas prinsessan där förlusten av guldkulan, den talande grodan och löftet som ska infrias mellan grodan och prinsessan är tecken på detta okända.[29]

Campbell drar vidare exempel på denna kallelse från bland annat en myt från Araphafolket i Nordamerika, från legenden om Kung Arthur och från berättelsen om Buddha som gudarna försöker få att avstå från den materiella världen och uppnå upplysning.[30]

I modern tid kan *Kallelsen till äventyret* uppfattas som en självklar del i de flesta berättelser. Campbell menar, med stöd i Freuds teorier, att kallelsen är en symbol för det undermedvetnas vilja till uppvaknande och för undertryckta önskningar.[31] En värld av okända krafter kallar på hjälten att ta till handling och lämna den trygga världen bakom sig.

I *Den oändliga historien* inträffar denna ”kallelse” i kapitel 2, det kapitel som lägligt heter: ”Hur Atreju kallades”. Kentauren Cairon som skickats ut av den mäktiga Barnakejsarinnan färdas dag och natt för att ta sig till den plats som kallas Gräshavet där Atreju bor tillsammans med sin stam. När Cairon träffar Atreju och berättar att Fantásiens öde står på spel och om Barnakejsarinnans sjukdom får läsaren förstå att Atreju verkar mer eller mindre ovetandes om allt detta Cairon berättar om.

En okänd värld väntar Atreju med ett uppdrag som till synes verkar omöjligt att lösa då ingen av Fantásiens läkare lyckats hitta ett botemedel mot Barnakejsarinnans sjukdom. Både Atreju och Cairon ifrågasätter varför det är just Atreju som blivit kallad till detta uppdrag, men deras ifrågasättande är kortvarigt då det är högre makter i form av Barnakejsarinnan själv som skickat sändebud efter Atreju och som kallat honom till detta äventyr.

2.1.2. Kallelsen avvisas

Innan hjälten kan ta sig ut på äventyret måste kallelsen till det avvisas. ”Avvisning av kallelsen innebär att äventyret förvandlas till sin negativa motsats”,[32] skriver Campbell. Detta är enligt Campbell en vanligt förekommande del av världens myter men i Atrejus äventyr är det svårt att se någon tydlig avvisning.

I en kort passage ifrågasätter Cairon om det verkligen är denne Atreju som Barnakejsarinnan sänt bud efter då Atreju bara är ett barn och ingen stor krigare. Även Atreju själv ifrågasätter om han verkligen är rätt för uppdraget eftersom uppdraget låter som: ”… en prövning som måste vara alldeles för svår för en pojke som han.”.[33] Någon tydlig och konkret avvisning inträffar kanske inte men hjältens korta ifrågasättande av kallelsen är absolut en del av

[29] Campbell, s. 46
[30] Campbell, s. 51 f.
[31] Campbell, s. 46
[32] Campbell, s. 53
[33] Michael Ende, *Den oändliga historien*, (*Die unendliche Geschichte*), Sv. utgåva: Stockholm 1981 (1979), s. 48

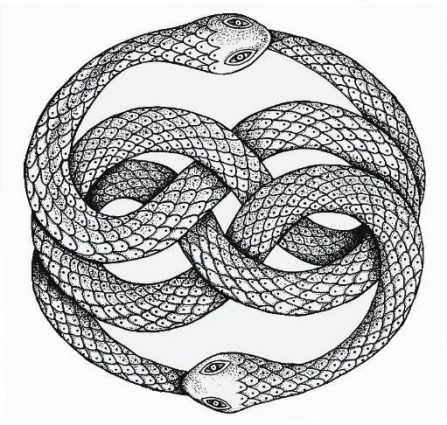
berättartraditionen att hjälten inte kan anta kallelsen på en gång. Om inte annat för att rent berättelsestrukturellt visa på uppdragets och äventyrets magnitud.

2.1.3. Övernaturlig hjälp

För de hjältar som har, eller inte har avvisat äventyrets kall, så kan hjälp från högre makter komma för att hjälten ska kunna ta steget ut på äventyret och mäta sig med de prövningar som väntar. Campbell skriver att denna övernaturliga hjälp kan ske i formen av en ande eller gud, en god fe eller vis trollkarl som förser hjälten med vägvisning eller ett magiskt föremål.[34]

En myt från den amerikanska Navajostammen berättar om två krigsgudar som ska ta sig till sin fader Solens boning. Då de inte vet vägen hittar de, nästan av en slump, den goda Spindelkvinnan som berättar vägen för dem. Vägen dit är farlig men Spindelkvinnan ger dem en magisk amulett som ska skydda dem mot farorna de kommer möta. Hon lär dem även en trollformel som hon berättar kommer dämpa fiendens vrede om de möter den.[35]

Liknande gestalter går att finna, menar Campbell, i folksagor, myter och religiösa berättelser världen över. I *Den oändliga historien* blir Atreju tilldelad den magiska amuletten AURYN, Barnakejsarinnans symbol, av Cairon. Den som bär denna amulett är Barnakejsarinnans sändebud i resten av Fantásien och alla Fantásiens invånare respekterar den som bär den. AURYN besitter även vissa magiska egenskaper som skyddar dess bärare. Campbell själv nämner just amuletten som ett vanligt förekommande föremål som skyddar hjälten med krafter större än hjälten själv.[36]



AURYN så som den är utformad i filmen The Neverending Story *från 1984. Bilden är hämtad från: https://inkbox.com/products/auryn?artist_name=steven-habersang*

[34] Campbell, s. 65
[35] Campbell, s. 66
[36] Campbell, s. 65

På sin resa får Atreju hjälp av den uråldriga Morla. Atreju ger sig ut på sin resa att finna botemedlet mot Barnakejsarinnans sjukdom utan att veta vart han ska söka. I en dröm blir Atreju uppsökt av den buffel som han tidigare i berättelsen valt att skona livet på för att istället ge sig ut på sitt uppdrag. Buffeln berättar att Morla, en av Fantásiens mest uråldriga varelser, kanske vet vart han kan söka efter ett botemedel. Atreju färdas till Sorgmodets träsk, där han förlorar sin häst Artax men överlever själv då AURYN skyddar honom, och när allt hopp verkar vara ute hittar han den uråldriga Morla i form av en gigantisk sköldpadda. Morla i sin tur berättar att den enda som vet hur Barnakejsarinnan kan botas och hur det stora Ingentinget kan stoppas är oraklet Uyulala.

Både den oväntade hjälpen från buffeln i Atrejus dröm och den uråldriga Morla kan ses som en slags övernaturlig hjälp eller vägvisning. Beskrivningen av Morla som en av Fantásiens äldsta varelser ger henne en slags övernaturlig status och hon liknar både den goda gumman och gudomen som Campbell menar hjälper hjälten på vägen. Morla går också att tolka som en ”tröskelväktare” vilket jag kommer ta upp mer om i nästa stycke.

Efter att Atreju gett sig av skriver Ende att kentauren Cairon aldrig återvände tillbaka till Elfenbenstornet och ej heller stannade hos gräsfolket. Men Cairons öde, skriver Ende, är: ”… en annan historia som får berättas en annan gång”,[37] vilket är en återkommande fras i *Den oändliga historien*.

2.1.4. Färden över den första tröskeln

Som nämnt handlar till stor del ”Hjältens äventyr” om hur hjälten reser mellan den kända, och ibland trygga, världen till den okända världen. Mellan dessa världar finns en tröskel som hjälten måste kliva över för att passera in i det okända. Denna tröskel kan vaktas av tröskelväktare som både vill hjälten väl eller vill skada denna.

Campbell skriver att de platser som brukar representera den okända världen kan vara öknen, djungeln, havet eller andra sfärer som utgör en motpol till den kända världen, den trygga byn eller stammen som hjälten kommer ifrån. I den okända världen, menar Campbell, får människans omedvetna spelrum och fylls med förföriska sirener eller vilda monster.[38]

Kort efter att Atreju gett sig ut på sin resa börjar han komma till länder i Fantásien som han aldrig varit i förut och som är för honom främmande. Tidigt på sin resa träffar Atreju tre barktroll som håller till i Ylskogen. Barktrollen är för Atreju främmande och de har också blivit påverkade av det stora Ingentinget som Atreju inte mött ännu. Barktrollen saknar kroppsdelar där det stora Ingentinget rört vid dem och de varnar Atreju för att ta sig vidare då han kommer

[37] Ende, s. 55
[38] Campbell, s. 74

förloras av Ingentinget. De frågar om han vill se det med egna ögon, så länge han lovar att inte fortsätta mot det, och Atreju klättrar upp för ett träd så han kan få utsikt över Ingentinget. Detta är första gången Atreju själv bevittnar den stora främmande faran som hotar Fantásien och som han har i uppgift att hitta en lösning på.

De tre barktrollen är typiska tröskelväktare. De lever och är en del av skogen och tillhör, utifrån hjälten Atrejus perspektiv, en främmande värld. De varnar Atreju för vad som väntar i det okända och det är tack var dem som Atreju för första gången bevittnar det som ligger framför honom. Efter detta färdas Atreju till platser som Sorgmodets träsk och en stor öken, platser som är synonyma med den okända världen. Efter att Atreju sett det stora Ingentinget har han på riktigt trätt över från den ena världen till den andra och har nu passerat den första tröskeln i äventyret.

2.1.5. I valfiskens buk

Efter att ha tagit steget ut i det okända så slukas hjälten av de krafter och bestar som där lever. Hjälten är nära döden nu men tar sig till slut ut ur ”valfiskens buk” igen. Detta symboliserar, enligt Campbell, hjältens pånyttfödelse innan han eller hon kan gå över i den andra fasen av äventyret.[39]

Hjälten Herakles stöter under sina äventyr på ett odjur som terroriserar staden Troja och som är sänt av Poseidon. Kungens dotter Hesione ställs ut som offergåva åt monstret och Herakles går med på att rädda henne i utbyte mot belöning. Det Herakles gör är att hoppa ner i odjurets gap och sedan döda det genom att skära upp monstret från insidan. Från den grekiska mytologin finner Campbell även myten om Zeus’ bröder som blir slukade av sin fader Kronos men som sedan, med Zeus’ hjälp, blir utskurna ur hans mage. I folksagornas värld blir Rödluvan och hennes mormor uppslukade av den elaka vargen och i polynesisk mytologi blir Maui uppäten av sin mormorsmormor.[40]

Campbell menar att detta är en viktig del i ”Hjältens äventyr” och symboliserar inte bara hjältens pånyttfödsel utan också självutplåning. ”Den världsliga personligheten lämnas utanför; den läggs av på samma sätt som en orm ömsar sitt skinn”,[41] skriver Campbell.

I *Den oändliga historien* hamnar vår hjälte Atreju också i valfiskens buk även om han inte bokstavligt slukas av någon best. Över tröskeln till det okända har han förlorat sin häst och alla praktiska och världsliga hjälpmedel är nu borta och det enda han har som tillgång är han själv och den gudalika gåvan i form av AURYN. Vandrandes i en stor klippig öken (som nämnt innan är

[39] Campbell, s. 85
[40] Campbell, s. 86
[41] Ibid.

en vanlig miljö som symboliserar den okända världen) vars namn är Döda bergen kommer Atreju till en enorm reva som sträcker sig milslångt genom landskapet.

I Döda bergens reva får Atreju bevittna det stora odjuret Ygramul som fångat en lyckodrake i sitt nät som sträcker sig över revan. Ygramul är till synes ett odjur med ständigt föränderlig form men som vid nära anblick visar sig vara en enorm svärm av små blå insekter.

Atreju som desperat försöker ta sig till oraklet Uyulala, men som aldrig kommer kunna ta sig dit utan hjälp, bestämmer sig för att frigöra lyckodraken för att med den färdas till sitt mål. Atreju springer ut på Ygramuls nät, ramlar men lyckas nätt och jämnt grabba tag i de klibbiga trådarna i nätet. Han hänger över den stora svarta avgrunden men lyckas få kontakt med Ygramul och visar AURYN för henne. Ygramul, som låter Atreju vara då han bär Barnakejsarinnans symbol, förklarar för honom att även om hon skulle frigöra lyckodraken skulle de ändå aldrig hinna ta sig till Uyulala innan det stora Ingentinget slukat Fantásien och Barnakejsarinnan dör. Dessutom är Ygramuls gift redan i lyckodraken och den har därför inte mycket tid kvar att leva.

Men eftersom Ygramul, som alla Fantasiens varelser, vördar Barnakejsarinnan så låter hon Atreju ta del av sin hemlighet. Den som blir biten av henne och får i sig hennes gift dör inom en timme men får också den magiska förmågan att kunna förflytta sig till vilken plats som helst i hela Fantásien. Atreju, som inte ser någon annan utväg, låter Ygramul injicera sitt dödliga gift i honom. Han önskar sig till det Södra oraklet innan det svartnar för hans ögon.

Atreju dör i bildlig, och närapå bokstavlig, bemärkelse och lämnar Döda bergen och den djupa avgrund han befinner sig över. Nästa kapitel börjar med att Atreju vaknar upp i ett nytt ökenlandskap, som pånyttfödd. Han har inte bara förflyttat sig fysiskt genom Fantásien, han har också förflyttat sig till fas två i sitt äventyr.

2.1.6. Prövningarnas väg

Nu när hjälten tagit sig över den första tröskeln, blivit pånyttfödd ur valfiskens buk och gått över i fas två (*Invigninngen*) på sitt äventyr börjar de riktiga prövningarna. *Prövningarnas väg* är något som, enligt Campbell, dyker upp i de flesta myter och sagor och är kanske en av de mer populära delarna av ”Hjältens äventyr”.[42]

I myten söker Psyche efter sin förlorade älskare Cupido, som blivit gömd av sin svartsjuka moder Venus, och när Psyche ber Venus att få träffa sin älskare tvingar hon henne att utföra olika till synes omöjliga uppgifter. Bland annat tvingar hon Psyche att sortera vete, korn, vallmofrön och liknande innan kvällen. Hon befaller även Psyche att bege sig till underjorden för

[42] Campbell, s. 91

att: ”… hämta en ask fylld med övernaturlig skönhet”.[43] Men hjälten får assistans från oväntat håll. En armé av myror hjälper Psyche att sortera fröna och kornen och ett talande torn berättar för henne hur hon ska ta sig till underjorden samt skänker henne ett mynt att ge till Charon och ett köttben till den trehövdade hunden Kerberos.[44]

Prövningarna är en slags fördjupning av hjältens resa från att helt döda sitt gamla jag och ett första steg mot den verkliga invigningen till upplysning. Under prövningarna kan även hjälten komma till insikter om sig själv, att hjältens motsats egentligen är hjältens oanade jag.

> Hjälten måste lägga av sig sin stolthet, dygd, skönhet och sitt liv för att böja sig eller underkasta sig det absolut outhärdliga. Då visar det sig att hjälten och hans motsats inte är skilda arter, utan ett och samma kött.[45]

När Atreju vaknar upp, efter att ha färdats ifrån Döda bergen med hjälp av de magiska förmågorna i Ygramuls gift, visar det sig att lyckodraken är med honom då den också lyckades höra hemligheten om giftet. Draken heter Fuchur och han och Atreju märker att de hamnat hos två gnomvarelser som kallas Tvåboarna som ger dem medicin mot giftet. En av Tvåboarna, vid namn Engywuck, forskar om just Uyulala och berättar för Atreju att för att ta sig till henne, och finna botemedlet mot Barnakejsarinnans sjukdom, måste han först gå igenom tre magiska portar.

Den första porten Atreju måste passera är Den stora gåtans port. Denna består av två sfinxer som stirrar mot varandra och ut ur deras ögon strömmar alla världens gåtor. Den som vill ta sig till Uyulala måste gå emellan dessa sfinxer men om sfinxernas ögon är öppna förstenas den som passerar mellan dem tills han eller hon har löst världens alla gåtor. Enda sättet att passera är om sfinxerna bestämmer sig för att stänga sina ögon medan man passerar, men ingen vet varför sfinxerna stänger sina ögon för vissa och för andra inte. Enligt Engywucks forskningar har det inget med passerarens karaktär, kroppsbyggnad eller intentioner att göra utan svaret är fortfarande ett mysterium.

Atreju tar sig dock igenom Den stora gåtans port men exakt hur han klarar sig igenom denna prövning finns det i Endes text oklarheter kring. Det beskrivs att Atreju känner en stor fruktan medan han passerar sfinxerna, en stor fruktan för ”… det oförståeliga, för det över alla gränser storartade, för det överväldigandes verklighet …”.[46] Men ändå fortsätter han då tiden är knapp för att rädda Fantásien, och när han känner sin fruktan lätta inser han att han redan

---

[43] Ibid.
[44] Ibid.
[45] Campbell, s. 101
[46] Ende, s. 110

passerat sfinxerna vid Den stora gåtans port och han kommer snabbt till port nummer två, Trollspegelns port.

Denna port, förklarar Engywuck, är en stor spegel som är varken öppen eller stängd. Det man ser i spegeln är inte sin direkta spegelbild utan istället reflekteras ens innersta väsen, så som man verkligen är. Den som vill igenom Trollspegelns port måste vara beredd att bemöta sitt ”oanade jag”, som Campbell beskrev det, och sedan träda in i sig själv.

När Atreju kommer till Trollspegelns port uppstår en intressant milstolpe i berättelsen. Det Atreju får se reflekteras i spegeln är nämligen Bastian som ligger och läser ”Den oändliga historien”. Bastian får läsa om hur hans hjälte Atreju ser honom själv i Trollspegelns port, och även om det getts ledtrådar om det tidigare, så är det nu tydligare än någonsin att det som händer i ”Den oändliga historien” är sammanlänkat med den verkliga världen som Bastian lever i. De får möta sina ”second-selves”, som van Nortwick hade kallat det, där den ena lever i den verkliga världen och den andra gestaltas i myternas och sagornas värld.

Atreju går vidare igenom Trollspegeln. Men väl ute på andra sidan har Atreju förlorat sitt minne. Han minns inte längre vem han är eller vad för uppdrag han är ute på. Framför honom finns Porten utan nyckel, den tredje och sista porten som man bara kan passera om man inte har någon som helst avsikt att gå igenom den. Då Atrejus minne är förlorat minns han inte längre att han ska igenom den. Bastian, som läser om att Atreju börjar röra sig bort från porten, utropar att Atreju måste fortsätta och som om Bastians röst ropat i Atrejus undermedvetna börjar han intressera sig för porten igen. Atreju rör vid dörren som öppnas vid gavel och börjar så smått gå igenom.

2.1.7. Mötet med gudinnan, Upphöjelsen och *Den yttersta gåvan*

Innan hjälten kan återvända från sitt äventyr måste han först ha mött gudinnan, tagit del av *Upphöjelsen* för att sedan återvända med *Den yttersta gåvan*. Mötet med Gudinnan beskriver Campbell som: ”det mystiska äktenskapet […] mellan den triumferande hjältesjälen och världens drottninggudinna”[47] och är den stora vändpunkten i äventyret.

Campbell finner henne i den irländska berättelsen om prinsen från Ensamma ön. Prinsen, som lovat hämta tre flaskor vatten från Tubber Tintye för att bota Erins drottning, ger sig av till Tubber Tintyes slott där han kommer till tretton kammare. I varje kammare finner han en sovande dam, den ena vackrare än den andra, tills han kommer till kammaren där Tubber Tintyes drottning sover som är vackrare än dem alla. Andra sovande damer i slott finner Campbell även

[47] Campbell, s. 103

hos Brynhild och Törnrosa och hon symboliserar "… målet för varje hjältes jordiska och ojordiska sökande".[48]

I mötet med gudinnan, fadern, Buddha eller någon annan arketyp eller gudom skriver Campbell att hjälten nu helt och hållet inte bara blivit pånyttfödd utan har också blivit mer än det han tidigare var. Ofta inser hjälten att det var han själv som han under hela denna tid letat efter.[49] Likt prinsen av Ensamma ön, som återvänder med tre flaskor fyllda med vatten från Tubber Tintye, kan hjälten nu återvända med sin gåva och träda in i den tredje och sista fasen av sitt äventyr.[50]

När Atreju trätt igenom Porten utan nyckel kommer han till en stor pelarfylld sal. Han minns fortfarande inte vem han är eller vad han gör där. Allt minne om hans stora uppdrag att rädda Barnakejsarinnan från sin sjukdom, och Fantásien från det stora Ingentinget, är borta. Men i den stora pelarsalen hör han en röst som sjunger. Det är en röst som existerar utan kropp och rösten är oraklet Uyulala.

Atreju börjar tala med Uyulala, som bara kan förstå och tala på vers och i rim, och frågar henne vem hon är och vem han själv är. Det kommer fram att Uyulala beklagar sig över att hon inte har så lång tid kvar att existera. När Atreju frågar varför svarar Uyulala att Barnakejsarinnan sjuknar alltmer och med henne kommer hela Fantásien att försvinna i det stora Ingentinget så länge ingen kan ge Barnakejsarinnan ett nytt namn. När Atreju frågar vem som kan ge henne detta svarar Uyulala att ingen från Fantásien kan göra detta och därmed återge Barnakejsarinnan livet. Fantásiens varelser är bara figurer i en bok och kan inte skapa nya ting men i ett land bortom Fantásien, förklarar Uyulala, finns det som kallas Verkligheten och endast ett människobarn därifrån kan hitta på ett nytt namn åt Barnakejsarinnan.

Efter att ha tagit del av detta försvinner snart Uyulala och Atreju faller i sömn och vaknar upp igen på en öde slätt. De tre portarna är försvunna och Atreju minns inte bara det Uyulala sagt utan även vem han är och allt som skett fram till nu.

Atreju har alltså fått träffa gudinnan i form av oraklet Uyulala, målet för hans sökande, som gett honom en nästan transcendental insikt om att det finns en värld utanför hans egen. Det faktum att han i början träffar Uyulala utan att ha något minne gör resan till upplysning mer påtaglig. Han har dessutom funnit lösningen på hur Fantásien kan räddas och det är dags för honom att återvända.

---

[48] Campbell, s. 103 f.
[49] Campbell, s. 155
[50] Campbell, s. 163

2.1.8. Räddningen utifrån

Färden tillbaka kan enligt Campbell se olika ut för olika hjältar som mycket annat i ”Hjältens äventyr”. I vissa fall kanske hjälten vägrar återvända från den gudomliga eller magiska värld som han eller hon hamnat i.[51] När kung Muchukunda, från hinduisk mytologi, vaknar ur sin långa sömn väljer han att inte återvända till världen utan beger sig till bergen för att bli fri från ”… de sista bindningarna från varandets former”.[52]

I andra fall är hjältens återvändo från äventyret en flykt. När Jason äntligen erövrat det gyllene skinnet, med hjälp av Medeas magiska medel, blir de förföljda av Medeas far kung Aietes. Väl på skeppet Argo ser de Aietes’ skepp närma sig varpå de dödar Medeas yngre bror Apsyrtos och slänger hans styckade kroppsdelar i vattnet. Kungen måste då stanna upp och föra tillbaka sin sons kroppsdelar till land så han kan få en riktig begravning medan Jason och Medea flyr vidare.[53]

Ibland måste hjälten få hjälp att återvända med den gåva som han erövrat. Någon utomstående måste komma och hälla ”Livets vatten” över Inannas döda kropp så att hon kan återvända från underjorden såsom det berättas i sumerisk mytologi.[54] Campbell beskriver det som en sista kris på hjältens resa som han eller hon måste räddas ur.[55]

När Atreju fått reda på att botemedlet på Barnakejsarinnans sjukdom är att ett människobarn måste ge henne ett nytt namn sätter han sig lyckodraken Fuchur, numera hans vän, och de båda färdas för att söka efter ett. Ett tecken på att Atreju börjar bli ”herre över de två världarna”[56] blir symboliskt av att han gav sig ut på sitt äventyr ridandes på en häst, som han sedan förlorar, och nu färdas tillbaka från sitt äventyr ridandes på en flygande lyckodrake. Den markbundna hästen agerar den kända världens riddjur medan den flygande draken blir den magiska och okändas.

På deras flygfärd inser de dock att Fantásien inte har några gränser, och att de därför inte kommer kunna färdas till denna Verklighet som Uyulala talat om där människobarnen finns. Plötsligt hamnar de i en strid mellan de fyra vindjättarna som tävlar om vem som är starkast. Fuchur och Atreju kastas runt av vindjättarnas stormar och till slut tappar Atreju greppet om sin drake och faller ner i havet. Han vaknar upp på en strand och inser att han förlorat AURYN. Sökande efter Fuchur och AURYN för Atreju till en Spökstad där han träffar en fastkedjad varulv. Detta är varulven Gmork som tjänar det stora Ingentinget och efter att ha förklarat för

[51] Campbell, s. 185
[52] Campbell, s. 187
[53] Campbell, s. 195
[54] Campbell, s. 206
[55] Campbell, s. 208
[56] Campbell, s. 221

Atreju vad det stora Ingentinget egentligen är, faller Gmork ner död. När Atreju närmar sig varulvsliket gör den ett sista dödsryck och biter tag i Atrejus ben med sina väldiga käftar.

Atreju lyckas inte komma loss men när allt hopp lämnat Atreju kommer lyckodraken Fuchur till undsättning. Fuchur har funnit AURYN igen och när draken böjer sig över den döda varulven nuddar AURYN varulvens panna. Då släpper den sitt bett kring Atrejus ben och Fuchur bär upp Atreju på sin rygg så att de kan ta sig till Barnakejsarinnan för att berätta hur hennes sjukdom ska botas.

2.1.9. Färden över återkomstens tröskel

Nu har hjälten färdats till och från de båda världarna, det vill säga den kända/vardagliga/normala världen och den okända/gudomliga/magiska världen, och han ska nu färdas över återkomstens tröskel. Atreju, ridandes på Fuchur, anländer till Elfenbenstornet. Därinne finner han Barnakejsarinnan och hon hyllar honom för att han klarat sitt uppdrag. Atreju äger att han omöjligen kan ha klarat uppdraget då han inte lyckats få med sig ett människobarn som kan ge henne ett nytt namn. Barnakejsarinnan förklarar då att Atreju visst har med sig människobarnet. Hon berättar att hon alltid vetat vad som skulle bota hennes sjukdom, redan innan hon skickade ut Atreju på sitt äventyr, för det var äventyret i sig, Atrejus historia, som skulle få människobarnet att komma till Fantásien.

Hon berättar att Atreju redan sett detta barn när han stirrade in i Trollspegelns port och allt Atreju varit med om har även detta barn varit med om. ”Du trädde in i hans bild och tog den med dig, och därför har han också följt dig hela tiden, eftersom han sett sig själv med dina ögon”,[57] berättar Barnakejsarinnan för Atreju. Parallellt med detta får vi följa Bastian i den verkliga världen och det går upp för honom mer och mer att det är han själv som är detta människobarn som ska komma med ett nytt namn till Barnakejsarinnan.

Atreju, som uppfyllt sitt uppdrag genom att med sitt äventyr göra Bastian involverad i berättelsen, faller till slut ihop i sömn. Här sker en intressant vändning i berättelsen. Atrejus äventyr, det äventyr där Atreju är hjälten, har kommit till sitt slut. Istället går vi nu över i det som är Bastians äventyr, eller rättare sagt så inser Bastian och vi som läsare att äventyret handlade om Bastian hela tiden.

[57] Ende, s. 184

2.2. Bastians äventyr

2.2.1. Kallelsen till äventyret

En dag springer den unge pojken Bastian in i Karl Konrad Koreanders antikvariat då han är jagad av skolans mobbare. Vi får även veta att Bastians vardag, utöver mobbningen, inte är särskilt lycklig. Hans mor har gått bort och hans far, fylld av sorg efter bortgången, är kall och frånvarande.

Inne i antikvariatet träffar han Karl Konrad Koreander själv, en vresig farbror som gör det tydligt att han inte tycker om eller säljer några böcker till barn. Böcker, och berättelser, får vi veta är Bastians stora förälskelse och när Koreander får ett telefonsamtal försvinner han in på sitt kontor och Bastian blir lämnad ensam bland boktravarna. Då får han syn på en alldeles särskild bok med titeln ”Den oändliga historien”. Här uppstår *Kallelsen till äventyret* i Bastians äventyr. Det är något underligt med boken som får Bastian att känna att han bara måste ha den. Att det är en kallelse blir extra tydligt då det beskrivs som att: ”… boken på något hemlighetsfullt sätt hade kallat på honom…”,[58] och att det under hela tiden var på grund av just den som fick honom att gå in i antikvariatet från första början.

Eftersom Koreander inte säljer några av sina böcker till barn känner sig Bastian tvungen att ta boken från antikvariatet eftersom dess ”kall” är så stark. Det är svårt att säga huruvida denna kallelse avvisas eller ej. Bastian tvekar visserligen en aning, vilket som i Atrejus fall kan tolkas som en avvikelse av kallelsen, men denna tvekan går snabbt över och han springer ut ur antikvariat med ”Den oändliga historien” gömd innanför jackan.

2.2.2. Färden över den första tröskeln

När Bastian kommer till skolan känner han att han bara måste läsa ”Den oändliga historien” och istället för att gå till sin vanliga lektion springer han upp på skolans vind. Där lägger han sig på några madrasser, slår upp boken och börjar läsa. Detta tolkar jag, utifrån Campbells ”Hjältens äventyr”, som *Färden över den första tröskeln*. Bastian har följt det kall som ropat på honom, han har avvikit från vardagens värld och ger sig nu in i en ny okänd värld full av magiska och öververkliga inslag som döljer sig i berättelserna. Detta är det första steget in i det äventyr som Bastian till fullo inte är medveten om än.

[58] Ende, s. 12

2.2.3. I valfiskens buk

Bastian får läsa om Atrejus äventyr och det Atreju är med om är även Bastian med om. På grund av det metaperspektiv som finns i *Den oändliga historien* går det därför att tolka som att Atrejus olika steg i berättelsen även är Bastians, Atrejus ”valfiskens buk” är Bastians ”valfiskens buk”. Detta, att Bastian sett allt genom Atrejus ögon, är även något som Barnakejsarinnan tydliggör i dialogen med Atreju när Atreju återvänt från sitt äventyr.

När Atreju hänger över den stora avgrunden och möter monstersvärmen Ygramul så gestaltar detta Atrejus symboliska död och pånyttfödelse och därmed även Bastians som är ett med berättelsen och Atreju. Men detta tar även sitt uttryck i den Verklighet som Bastian befinner sig i. När Bastian läser om hur Ygramul närmar sig Atreju ger han ifrån sig ett skrik då han lever sig in i berättelsen. Efter att ha utropat sitt skrik läser han plötsligt i ”Den oändliga historien” hur Atreju, i Fantásien, hör ett skrik eka mellan klippväggarna i avgrunden. Bastian funderar om det kan ha varit han själv som Atreju hörde, men skakar snabbt bort funderingarna och läser vidare. Kapitlet slutar med, efter att Atreju så att säga ”dött”, att Bastian återigen reflekterar kring om boken verkligen bara är en bok: ”Men var det verkligen bara en historia? Hur kunde det i så fall komma sig att Ygramul hade hört Bastians rop av skräck och att Atreju sannolikt hört det, han också? Boken började långsamt men säkert kännas litet kuslig”.[59]

Utöver att Bastian delar Atrejus pånyttfödelse sker det simultant en slags pånyttfödelse i Bastians medvetande och för första gången ställer han sig frågan om det han läser om kanske faktiskt sker på riktigt? Detta steg i Bastians äventyr går också att tolka som ett slags kall eller början till upphöjelse. Men det känns symboliskt att detta första steg till uppvaknande sker parallellt med Atrejus pånyttfödelse.

2.2.4. Prövningarnas väg

På samma sätt som Atrejus äventyr även är Bastians så är de prövningar Atreju stöter på när han tar sig förbi de tre magiska portarna på sätt och vis även Bastians prövningar. Men parallellt med att Atreju blivit förgiftad av Ygramul, tar sig förbi de magiska portarna och slutligen återvänder efter mötet med Uyulala så sker prövningar för Bastian även i Verkligheten. Vid ett tillfälle är Bastian nära på att plocka ner boken ”Den oändliga historien” i sin väska och bege sig hem för att äta kvällsmat. Men han ändrar sig och känner hur han bara måste fortsätta läsa. ”Atreju skulle aldrig på tiden ge upp så kvickt, bara för att det kändes lite kärvt för honom. Det jag har börjat, det måste jag också slutföra”,[60] tänker Bastian och fortsätter läsa. Bastian känner sig stolt över att

[59] Ende, s. 82
[60] Ende, s. 75

inte ha fallit för frestelsen att ge upp och känner att det däri finns en likhet mellan honom och hans hjälte Atreju.

Precis innan Bastian läser om hur Atreju tar sig förbi de magiska portarna behöver Bastian gå på toaletten trots att han känner att det är svårt att slita sig från läsningen. Han smyger ner i den nu nedsläckta skolan, i Verkligheten som Bastian lever i har det nu blivit kväll, och han går in på skoltoaletten. Innan han går tillbaka sker en sekvens där det är nära att han blir påkommen av skolans vaktmästare som går sin nattrunda. Men Bastian lyckas gömma sig undan från vaktmästaren och smyger upp på vinden igen för att fortsätta ta del av Atrejus äventyr.

Strax efter att Atreju gått igenom den sista porten, Porten utan nyckel, har det blivit så mörkt uppe på vinden att Bastian inte kan läsa längre. Han letar och söker sig i mörkret efter en lampknapp men hittar ingen. Till slut kommer han på att han har en tändsticksask i fickan. Från lågan av tändstickorna lyckas han, trots prövningar, fortsätta äventyret han läser om.

2.2.5. Mötet med gudinnan

När Bastian läser om hur Atreju återvänder till Elfenbenstornet och Barnakejsarinnan så börjar här något som går att tolka som en fortsättning på det kall som Bastian upplevde när han för första gången såg ”Den oändliga historien” i Koreanders antikvariat och som kommer resultera i hans eget ”möte med gudinnan”. När Atreju möter Barnakejsarinnan upplever Bastian att just den delen var den mest verkliga av allt annat han läst. Han tänker att mycket av det han läst har känts levande men just Barnakejsarinnan kunde han se framför sig klart och tydligt.

Efter att ha läst om Bastians möte med Uyulala så vet han även att det enda som kan bota Barnakejsarinnans sjukdom och rädda Fantásien från det stora Ingentinget är att ett människobarn från Verkligheten hittar på ett nytt namn åt henne. Tidigare i berättelsen har det redan förklarats att Bastian är en person som: ”… hittar på historier och uppfinner namn och ord och sådant som inte finns ännu …”.[61] Han har redan kommit på ett nytt namn åt Barnakejsarinnan. Månbarn, har Bastian hittat på, och han önskar att han hade kunnat få vara just det människobarn som ska komma till Fantásien och ge henne sitt nya namn.

Bastian läser hur Atreju berättar för Barnakejsarinnan att han tyvärr inte har med sig ett människobarn men Barnakejsarinnan förklarar att det har han visst, även om detta barn är osynligt för Atreju. Ju längre dialogen fortlöper går det upp för Bastian att han själv är just detta barn som Barnakejsarinnan talar om och som varit med Atreju under hela Atrejus äventyr. Barnakejsarinnan försöker gång på gång få Bastian att inse att det är just han de väntat på men

[61] Ende, s. 9

Bastian tvekar. Detta kan man tolka som *Kallelsen avisas*, även om just denna avisning av kallelsen kommer i ett senare skede än vad den traditionellt sätt brukar göra i ”Hjältens äventyr”.

Men till slut lyckas Barnakejsarinnan övertyga Bastian och han utropar hennes nya namn. Då tar plötsligt kapitlet slut och det nästa börjar med att Bastian nu befinner sig i Fantásien.

Här får nu äntligen Bastian möta denna gudinna som kallat på honom ända sedan antikvariatet. Fantásien är nästan helt och hållet uppslukat av det stora Ingetinget sånär som på ett litet sandkorn. Barnakejsarinnan hälsar Bastian som sin riddare och hjälte och tack vare att han gav henne ett nytt namn är hon nu frisk. Hon förklarar för Bastian att bara han kan återskapa Fantásien ur intet med önskningar som genom Barnakejsarinnans kraft kommer slå in.

Genom önskningar och sin egen fantasi skapar Bastian fram Fantásien igen. Barnakejsarinnan försvinner sedan men lämnar kvar AURYN åt Bastian som gör honom till hennes sändebud i Fantásien. Bastian är nu herre över Fantásien och från och med nu går berättelsen i stora lag över i den tredje fasen: Återkomst.

2.2.6. Vägran att återvända

Istället för att snabbt återvända tillbaka till den kända världen, Verkligheten i detta fall, med *Den yttersta gåvan* så stannar Bastian kvar i Fantásien i en stor del av *Den oändliga historien*. Han använder sina önskningar och förvandlar sitt utseende så att han istället ser ut som en vacker prins. Han får träffa sin hjälte Atreju och skapar nya äventyr och varelser i Fantásien med kraften av hans fantasi och önskningar.

Vad Bastian inte vet är att för varje ny önskning han gör förlorar han ett minne från Verkligheten. Efter ett tag blir Atreju och Fuchur, som blivit hans vänner, skeptiska till om Bastian verkligen ska vara kvar i Fantásien. Men Bastian väljer att inte lyssna på dem utan vill stanna i Fantásien där han har makt och kraft som han inte besitter i Verkligheten. En stor del av Bastians äventyr är en slags utdragen *Vägran att återvända*, men också en lång passage till det som slutligen ska bli Bastians ”yttersta gåva”.

2.2.7. Räddningen utifrån

Under berättelsens gång förlorar Bastian fler och fler minnen för varje önskning och skapar äventyr och varelser utan att först begrunda konsekvenserna av sina önskningar. Vid ett tillfälle får han för sig, eftersom han ändå ser sig som Fantásiens sanna herre, att han ska erövra Barnakejsarinnans tron och förklara sig själv som kejsare. Det uppstår en strid vid Elfenbenstornet och när Bastian råkar skada Atreju i striden ger sig Bastian av i skam.

Bastian börjar mer och mer släppa sin vägran till återvändo och söker efter hur han ska lämna Fantásien. Han har under sitt äventyr fått veta att för att återvända till Verkligheten måste han finna och dricka av ”Livets vatten”.

I slutskedet av sitt äventyr i Fantásien återstår till slut inga fler minnen från sitt liv i Verkligheten. De sista minnena som går förlorade är minnet av hans far och minnet av hans eget namn. Men efter en attack av de flygande varelserna schlamufferna (varelser som Bastian i ett tidigare skede i historien skapat med hjälp av sina önskningar och som nu ber honom förvandla tillbaka dem till sin ursprungsform vilket Bastian, nu maktlös och utan fler önskningar, inte är kapabel till) så sker *Räddningen utifrån*. Atreju och draken Fuchur dyker upp och jagar iväg schlamufferna och tar honom till ”Livets vatten”.

2.2.8. Färden över återkomstens tröskel, Herre över de två världarna och *Frihet att leva*

När Bastian dricker av Livets vatten återfår han sina minnen igen och det beskrivs hur han fylls med ”… glädjen över att kunna älska”.[62] Bastian återfår även sin ursprungsform, den han hade innan han önskade sig till att se ut som en vacker prins. Atreju säger då att han känner igen Bastians utseende från den gången han såg honom i Trollspegelns port. Skillnaden då från nu är att Bastian inte längre skäms över hur han ser ut utan istället är nöjd med att han är som han är.

Innan Bastian kan lämna Fantásien helt frågar vattnet honom ifall han avslutat alla de historier han påbörjat i Fantásien. Då Bastian inte har gjort detta beslutar sig Atreju och Fuchur att gå i god för honom och avsluta alla de historier och äventyr som Bastian med sina önskningar påbörjat. Glädjen till och förmågan att kunna älska, sig själv och andra, som Bastian fått av ”Livets vatten” blir *Den yttersta gåvan* som Bastian sedan tar med sig när han via en portal färdas tillbaka till Verkligheten.

I Verkligheten stöter han på sin pappa igen som varit orolig över att Bastian varit borta, vilket är två dagar i Verklighetens tideräkning även om det förflutit mer tid i Fantásien när Bastian varit där. Bastians pappa som tidigare varit känslokall och frånvarande efter Bastians moders död visar nu känslor för Bastian. När Bastian ser tårar i sin pappas ögon inser han att: ”… han ändå hade lyckats få med sig av livets vatten till honom”.[63]

Dagen efter att Bastian kommit tillbaka bestämmer sig Bastian och hans pappa för att spendera dagen tillsammans och bara hitta på roligheter. Men innan de gör det säger Bastian att han tänker gå tillbaka till Koreanders antikvariat och be om ursäkt för att han stal ”Den oändliga historien”, som mystiskt nog har tyckts gått upp i rök ända sedan Bastian återvände till Verkligheten. När Bastians pappa frågar om inte han ska gå istället och klara upp saken åt honom

[62] Ende, s. 457
[63] Ende, s. 463

säger Bastian att detta är något som han själv måste klara upp. Väl hos Koreander ber Bastian om ursäkt och det uppdagas att Koreander också har besökt Fantásien. Han förklarar även att det finns fler sätt att ta sig tillbaka till Fantásien utöver via boken ”Den oändliga historien”.

> ”Det finns människor som aldrig kan finna vägen till Fantásien”, sade herr Koreander. ”och det finns människor som kan göra det, men som sedan blir kvar där för all framtid. Och sedan finns det också några som färdas till Fantásien och sedan återvänder till sin egen värld. Människor som du, Bastian. Och det är de som gör båda världarna friska.”[64]

Bastian har blivit *Herre över de två världarna* som är slutskedet för många hjältars äventyr enligt Campbell. Han har bemästrat den okända och den kända världen och kan, till skillnad från många andra, färdas emellan dem. ”Den kosmiska dansaren, förklarar Nietzsche, vilar inte tungt på en och samma fläck, utan snurrar och hoppar glatt och lätt från en punkt till en annan.”[65] Bastian har också uppnått det som Campbell kallar *Friheten att leva*, som är resultatet av det mirakulösa äventyr som hjälten tagit sig igenom, nu när han och hans far återupprättat sin relation och kan leva utan sorg.

Att cirkeln slutits i Bastians äventyr och att han nu både är *Herre över de två världarna* och via det uppnått *Frihet att leva* blir tydligt i en av de sista textraderna i *Den oändliga historien*. Koreander tittar ut ur butiksfönstret, samma butiksfönster som Bastian stirrar in genom i *Den oändliga historiens* början, och ser honom springa fram till sin far då de ska spendera dagen tillsammans. Koreander säger för sig själv om Bastian: ”… Om jag inte tar alldeles fel, så lär du nog så småningom komma att visa många människor vägen till Fantásien, så att också de kan få hämta av livets vatten”.[66]

2.3. Sammanfattning

I de båda äventyren som gestaltas i *Den oändliga historien* finner vi två, till synes, olika hjältar. Vi har Atreju som är en fantasins varelse och vi har Bastian som lever i Verkligheten. Hourihans beskrivning av den stereotypa hjälten stämmer till viss del in på i alla fall Atreju. Han är en modig ung person av manligt kön som bemöter alla faror på sitt äventyr med mod och list.

Pojken Bastian däremot är på ytan någon som inte alls påminner om de klassiska hjältarna. Han må vara av manligt kön men är annars nästan raka motsatsen av det som Hourihan beskrev

[64] Ende, s. 467
[65] Campbell, s. 221
[66] Ende, s. 469

som den typiska huvudkaraktären i hjältegenren. Han är varken fysiskt överlägsen eller modig, han beskrivs som en tjock pojke som vare sig är särskilt duktig eller populär i skolan. Hourihan anmärker på just detta i sin bok och menar att Ende medvetet gjort Bastian till motsatsen av en traditionell hjälte. När Bastian kommer tillbaka till Verkligheten igen, och återgår till att bli den rädda pojke han en gång skämdes över att vara, lyckas han ta sin och sin pappas relation ut ur den känslokalla plats den varit på efter moderns död. Enligt Hourihan är detta ett sätt att vända på bilden av den traditionella hjälten och sätter vikten av känslor och inre liv över de traditionellt maskulina drag som annars associerats med hjältar.[67]

I Atrejus äventyr så kallas han av Barnakejsarinnan för att hitta botemedlet mot hennes sjukdom och rädda Fantásien från det stora Ingentinget. Atreju ger sig iväg, passerar ”den första tröskeln”, hamnar i ”valfiskens buk” och möter den ena prövningen efter den andra på sitt äventyr innan han anländer till oraklet Uyulala. Väl tillbaka i Elfenbenstornet berättar Barnakejsarinnan att hon vetat hela tiden vad som kan bota hennes sjukdom men detta människobarn som ska ge henne ett nytt namn behövde först bli meddragen i historien för att vilja komma till dem. Detta människobarn är Bastian som vi parallellt med Atrejus äventyr fått följa och som läser om Atrejus äventyr i ”Den oändliga historien”. Barnakejsarinnan förklarar att Bastian har sett allt genom Atrejus ögon och att han kan ta sig till Fantásien bara han ropar ut hennes nya namn som Bastian hittat på.

Väl i Fantásien är Bastian äntligen den hjälte och herre som han aldrig varit i Verkligheten. Han kan med hjälp av AURYN och Barnakejsarinnans kraft utföra önskningar och skapar nya äventyr och varelser i Fantásien. Och för varje ny historia som påbörjas men som läsaren aldrig riktigt får ett avslut på skriver Ende att: ”… det är en annan historia, som får berättas en annan gång”, som att Ende vill försäkra oss om att nya berättelser skapas och fortsätter att berättas i det oändliga.

Efter att ha drabbats av arrogans och girighet som fått Bastian att försöka överta Barnakejsarinnans tron återvänder han till slut till Verkligheten. Med sig har han gåvan att känna kärlek och älska som han för vidare till sin pappa. Och kvar i Fantásien lever Atreju och lyckodraken Fuchur som nu försöker slutföra alla de historier som Bastian inte avslutat ännu.

[67] Hourihan, s. 71

3. Slutdiskussion

Den oändliga historien börjar och slutar med Bastians äventyr och inom ramarna för Bastians äventyr sker Atrejus äventyr som en berättelse i berättelsen. Eftersom Atreju lever i en fantastiskt och magisk värld så framstår ”Hjältens äventyr” och de vanligt förekommande inslagen av detta äventyr mer tydligt. Atreju, likt navajomytens karaktärer, får en magisk amulett som ett övernaturligt hjälpmedel på sitt äventyr då han går från den kända världen till den okända. Prövningarna han möter är magiska prövningar, lika magiska som de Psyche går igenom för att träffa sin älskade Cupido, i form av bland annat de tre magiska portarna. Odjur, troll, varulvar och drakar är hans hjälpare och fiender under sitt äventyr där han reser från den trygga stammens by, ut i det okända och återvänder från sitt äventyr igen.

I Bastians äventyr är stegen i ”Hjältens äventyr” också närvarande om än inte lika tydligt. Bastian lever inte i en mytisk värld och hans steg ut i det okända är att vika av från vardagens skola till att läsa en bok istället. Hans prövningar är inte magiska men är närvarande i form av att gömma sig undan för skolans vaktmästare eller försöka hitta ljus så att han kan hålla kursen på sitt eget äventyr vilket är att läsa om Atrejus. Men rent strukturellt följer Bastians äventyr det standardmönster som Campbell presenterar i *Hjälten med tusen ansikten*. Han tar sig från den gråa vardagen, ger sig in i sagornas mystiska värld och kommer tillbaka igen med ”Livets vatten”. Den monomytiska cirkeln har slutits.

Inte bara går det att se spår av ”Hjältens äventyr” i *Den oändliga historien*, det är också tydligt att Ende medvetet använt sig av äventyrets klassiska berättarstruktur för att på så sätt skapa en berättelse om berättelser och om berättelsens kraft. Läsaren får läsa om en läsare. En läsare som inte alls är som den traditionella hjälten från myterna, som många av oss heller inte är, men som genom att följa myternas hjälte genomgår en innerlig resa. Som Campbell, och även Leeming och van Nortwick, menar så handlar myterna om jagets utveckling. Sidor inom en som kanske är obekväma att behöva arbeta med gestaltas i myternas värld så att vi lättare kan hantera dem. I början av *Den oändliga historien* önskar Bastian att han var modig som sin hjälte Atreju och under sin läsning av boken ”Den oändliga historien” känner han att kanske är han lite lik sin hjälte ändå som när han väljer att inte ge upp med sin läsning (hans äventyr) för att följa Atrejus äventyr.

För innerst inne så är Atreju Bastians ”second-self” och Atrejus äventyr är en del av Bastians innerliga resa. I slutet av Bastians äventyr har han överkommit de rädslor han hade i början av boken. Hans innerliga resa har tagit honom till en plats där han och hans far kan lämna

sorgen över moderns död bakom sig och där Bastian också finner modet i sig att konfrontera Koreander när han ska be om ursäkt för att ha stulit ”Den oändliga historien”. Kanske är det inga odjur eller magiska portar som Bastian i Verkligheten tar sig igenom men via Atreju, som lever i myternas värld, kan han göra det och på så sätt göra sin egen innerliga resa.

Om Michael Ende själv läst *Hjälten med tusen ansikten* har jag inget svar på men att han varit medveten om den diskurs som förts kring hjältemyten och dess funktion kopplat till människans inre, som Campbell lagt stora delar av grunden till, är tydligt. Barnakejsarinnans dialog med Atreju om att Atreju bär med sig Bastian hade kunnat vara skriven av Campbell själv, eller av någon av hans efterträdare Leeming och van Nortwick. Att huvudkaraktären även är döpt efter en av pionjärerna i studiet av myterna, Adolf Bastian, visar även på Endes insyn i diskursen kring hjältemyten och sagorna.

Med hjälp av detta meta-perspektiv, som Ende använder sig av i *Den oändliga historien*, blir det en saga som ser på sagan utifrån. Det blir en berättelse som både förmedlar ett budskap som ligger i linje med Campbells idé om myten men som även leker med dess form, som Hourihan pekar på bland annat i gestaltningen av Bastian. Ende är tidig med att använda sig av ett sådant strukturellt meta-perspektiv som idag är mer vanligt i moderna berättelser. Kanske var även *Den oändliga historien* ett tidigt steg mot att, som Hourihan och Brin vill, röra om berättartraditionen och därmed skapa nya berättelser, både utifrån gestaltning och strukturellt.

3.1. Framtida historier – en slutkommentar

Det finns ytterligare frågor och reflektioner som väckts i takt med denna undersökning. Kanske är det förlegat att se Campbells monomyt som ett seriöst litteraturstudium. Mason vill i alla fall se en förändring i studiet av myterna och föreslår en omvärdering av Fryes arketypkritik och menar att Campbells teorier inte har samma relevans längre. Vilka är framtidens litterära studier? Har myterna relevans även idag och hur ska vi i så fall studera dem i en så kallad ”post-post-modern” tid?

Otaliga konstnärer och författare har inspirerats av Campbell och ”Hjältens äventyr”. Vi har redan klarlagt att Endes berättelse är en meta-berättelse som är fullt medveten om den berättartradition den tillhör och även använder sig av denna. Likt George Lucas, som byggde sina *Star Wars*-filmer helt utifrån”Hjältens äventyr”, är *Den oändliga historien* ingen myt i samma bemärkelse som de Campbell skriver om även om de följer samma mönster. För om monomyten nu existerar på det sätt som Campbell menar, som ett tecken på människans undermedvetna och psykiska likheter, har man då inte tagit död på den genom att standardisera den eller åtminstone (om jag får leka med orden) ”slagit hål på myten”. Blir det verkligen lika mycket av ett ”consious

shaping of an unconsious material" om denna myternas struktur, som finns dolt i människans gemensamma inre, finns presenterat för oss så att vi medvetet kan förhålla oss till den? Och är *Den oändliga historien* ett tecken på hur vi mer och mer lämnar dessa myter bakom oss genom att synliggöra strukturerna? Brin säger att vi ska lämna "Hjältens äventyr" till det förgångna, men vad för nya berättelser som döljer sig i framtiden vilar i dunkel.

Men allt detta är inget som kommer redas ut i denna uppsats. Kanske är det stoff till framtida arbeten eller som Ende själv skriver: "… det är en annan historia som får berättas en gång."

4. Litteratur- och källförteckning

Brin, David, ”Star Wars despots vs. Star Trek populists”, *Salon*. Publiceringsdatum 1999-06-15. Hämtat från: https://www.salon.com/1999/06/15/brin_main/ 2021-05-27

Campbell, Joseph, *Hjälten med tusen ansikten* (*The Hero With a Thousand Faces*), Sv. utgåva: Stockholm 2011 (1949)

Ende, Michael, *Den oändliga historien*, (*Die unendliche Geschichte*), Sv. utgåva: Stockholm 1981 (1979)

Frye, Northrop, ”The Archetypes of Literature”, *The Kenyon Review* 1951. Publiceringsdatum på The Kenyon Reviews hemsida ej angivet. Hämtat från: https://kenyonreview.org/kr-online-issue/kenyon-review-credos/selections/northrop-frye-656342/ 2021-05-27

Hourihan, Margery, *Deconstructing the Hero*, London 1997

Leeming, David Adams, *Mythology – The Voyage of the Hero*, tredje upplagan, New York 1998 (1990)

”Life and Work”, *michaelende.de*. Hämtat från: http://michaelende.de/en/author/life-and-work 2021-05-27

Mason, Paul, ”Portraits of Archetypes - Joyce, Campbell’s Dark Glass and a Tourney of Critiques”, Nagoya 2007, Nagoya City University

van Nortwick, Thomas, *Somewhere I Have Never Travelled*, New York 1992