

Negasjonens (u)mulighet

*En litterær analyse av Abo Rasuls roman
Unfun*

Amund Torp



Masteroppgave i nordisk, særlig norsk, litteratur og
språk i Lektorprogrammet
Institutt for lingvistiske og nordiske studier
Det humanistiske fakultet
UNIVERSITETET I OSLO

Høsten 2014

Negasjonens (u)mulighet

En litterær analyse av Abo Rasuls roman *Unfun*

© Amund Torp

2014

Negasjonens (u)mulighet

Amund Torp

<http://www.duo.uio.no/>

Trykk: Representeren, Universitetet i Oslo

Sammendrag

Denne oppgaven tar sikte på å analysere den norske kunstneren og forfatteren Matias Faldbakken alias Abo Rasuls roman *Unfun* (2008) i et negasjonestetisk perspektiv. Utforskningen av negasjon og negasjonens muligheter innenfor kunstinstitusjonen danner en rød tråd gjennom Faldbakkens kunstnerskap og Rasuls forfatterskap. Min tese er at *Unfun*, som den siste romanen i trilogien *Skandinavisk misantropi*, markerer et forsøk på å etablere en konsekvent og endelig negasjon. Problemstillingen min lyder derfor som følger: *Er det mulig å si at negasjonen Rasul utforsker i Unfun er annerledes enn i de to første romanene i Skandinavisk misantropi? Hvis dette er tilfelle, på hvilken måte kommer dette til uttrykk i romanen?*

Et premiss for problemstillingen er at *Unfun* både direkte og indirekte forholder seg til og kommuniserer med sine to forgjengere. I gjennomgangen av *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* viser jeg at negasjonen som utforskes der, i større grad er preget av en aktiv opprørstrang til omverden. Hovedpersonenes frenetiske jag etter nye og sjokkerende posisjoner å innta går sammen med et ønske om å bedrive subversive aktiviteter mot personer, fenomener og ting i samfunnet som irriterer dem.

Det sentrale omdreiningspunktet i *Unfun* er Slaktus' utvikling av dataspillet *Deathbox*. I forlengelsen av dataspillet diskuteres dataspilling som en non-produktiv og selvdestruktiv aktivitet. Dette er med på å gi negasjonen karakterene i *Unfun* utforsker et preg av en tilbaketrekning og selvnegasjon som skiller seg fra den opprørske negasjonen som karakterene i de to første romanene representerer.

Hovedpersonen Lucys ønske om å si "nei" til alt markerer dermed et behov om å finne frem til en endelig og ultimat negasjon. Når hun insisterer på å bry seg om ingenting gjør hun samtidig et forsøk på å fylle fraværet og det tomme med mening. Dette mener jeg gir ressonans til tematikken i Faldbakkens konseptuelle kunstinstallasjoner, noe som er grunnen til at jeg innledningsvis i oppgaven presenterer og analyserer noen av hans verker. Når Lucy i romanavslutningen tar livet av sine to barn, inntar hun ikke bare en posisjon som en moderne Medea – hun er også med på å gi negasjonen et element av selvnegasjon som tidligere ikke har vært så fremtredende i *Skandinavisk misantropi*.

Forord

Da jeg som 16-åring hadde gjort meg ferdig med den siste siden av Abo Rasuls roman *The Cocka Hola Company* (2001), satt jeg igjen med en opprømt følelse av at jeg hadde lest en type roman jeg aldri hatt vært borti før. Det frenetiske tempoet, de komiske ordspillene, de rare karakterene og de sjokkerende motivene representerte noe helt nytt for meg. ”Kan litteratur se *slik* ut? Kan *dette* være litteratur? Hvordan er det mulig å skrive noe så underholdende som samtidig er så smart?” var noen av spørsmålene jeg stilte meg. Da jeg mange år senere skulle skrive en masteroppgave i nordisk litteratur, var jeg aldri i tvil om at det var Abo Rasuls misantropiske univers jeg ville dykke ned i.

Først vil jeg takke Gitte Mose for jobben hun har gjort som veileder. Uten dine råd, innspill, utfordringer, hoderist, samtaler og tilbakemeldinger hadde denne oppgaven aldri blitt noe av. Hver gang jeg har bedt om hjelp, har jeg fått det. Det har alltid vært lett å stikke innom kontoret ditt for svar på store eller små spørsmål.

Videre vil jeg takke Matias Faldbakken for all kontakt vi har hatt i forbindelse med denne oppgaven. Jeg setter særlig pris på at han tok i mot meg i studioet sitt, og satte av god tid til et intervju. Hans refleksjoner rundt egen kunst og litteratur gjorde både researcharbeidet mitt enklere og forståelsen min for romanene bedre. Interessen han utviste for mitt prosjekt var veldig inspirerende.

Gilda Axelroud og Ester Muzquiz på STANDARD (Oslo) ga meg tillatelse til å integrere galleriets egne fotografier av Faldbakkens kunstverker i denne oppgaven. Jeg fikk også hjelp med å finne originale detalj- og materialebeskrivelser av verkene. Dette er jeg svært takknemlig for.

En takk rettes også til forlegger Herdis Eggen på Cappelen Damm, som alltid har besvart mine henvendelser angående *Skandinavisk misantropi* på en god måte.

Jeg vil også takke mine medstudenter Atle, Ingeborg, Karen, Frida, Jonas og Håkon for kaffekopper, lunsjer, middager, tilbakemeldinger, korrekturlesning og diskusjoner av faglig og ikke faglig karakter. Dere gjorde hverdagen på øvre Blindern mye bedre!

Til slutt vil jeg takke Gro og Sigurd for støtte, kjærlighet og glede hver dag.

Innholdsfortegnelse

1	Innledning.....	1
2	Kontekst: Om Matias Faldbakken.....	4
3	Tidligere forskning.....	9
4	Intro: “Om negasjon. En samtale med Seymore Snuff”.....	13
5	Teori.....	19
	Nihilisme.....	19
	Forstørrelse til intethet: nihilisme i dag.....	23
	Avantgarden og konseptkunst.....	28
6	<i>Skandinavisk misantropi 1 og 2</i>	31
	Konseptlitteratur i <i>Skandinavisk misantropi 1 og 2</i>	36
7	<i>Unfun</i> – et handlingsreferat.....	42
8	Analyse av den narrative strukturen i <i>Unfun</i>	44
	Narrative nivåer.....	44
	<i>Unfun</i> s paratekst.....	46
	Åpningskapitlet “TUCK”.....	48
	Dataspilling som negasjonsstrategi.....	51
	Dataspill versus tradisjonelle narrativer.....	55
	Sammenfallet av <i>Deathbox</i> ’ kollaps og den narrative strukturen i <i>Unfun</i>	57
9	Intertekstuelle forhold ved <i>Unfun</i>	62
	Identitetsproblematikk og “den andre”.....	62
	Lucys fluktuerende opphav.....	64
	Latter og humor i <i>Unfun</i>	68
10	Lucy.....	74
	Lucy og negasjon.....	74
	Barnedrap og dobbeltstemme.....	75
	Lucy som en moderne Medea.....	77
	Nei.....	79
11	Konklusjon.....	82
	Litteraturliste.....	84

1 Innledning

I katalogen til utstillingen *Nothing Doing* på kunstgalleriet STANDARD (Oslo) i 2007 skrev den norske kunstneren og forfatteren Matias Faldbakken ”If the eskimos have two hundred ways of saying ’snow’, I have three million ways of saying ’no’” (Faldbakken 2007). Mye av hovedtematikken i Faldbakkens kunstproduksjon kretser rundt spørsmål om negasjon og negasjonens muligheter innenfor kunstinstitusjonen. Negasjon i kunstnerisk terminologi anses vanligvis for å være en protesterende, destruktiv og avvisende holdning og handling. Samtidig kan man også se på negasjon som en positiv kraft, en strategi eller holdning man kan bruke og utnytte for å utfordre status quo. Kunstsribent og kurator Brian Sholis skriver i et forsøk på å nyansere negasjonsbegrepet at et ”nei” kan bety noe mer enn bare en avvisning. Det å avvise å arbeide under visse bestemmelser eller situasjoner impliserer også et ønske om og et behov for å forandre eller erstatte dem (Sholis 2007).

Denne oppgaven tar sikte på å analysere romanen *Unfun* (2008), skrevet av den norske kunstneren og forfatteren Matias Faldbakken alias Abo Rasul¹. Romanen utgjør den siste delen av trilogien *Skandinavisk misantropi*. Til tross for den relativt store oppmerksomheten Rasul oppnådde i forbindelse med lanseringen av de to første romanene, *The Cocka Hola Company* (2001) og *Macht und Rebel* (2002), gikk det relativt lang tid mellom den andre og den tredje romanen i *Skandinavisk misantropi*. I tidsrommet mellom utgivelsen av *Macht und Rebel* og *Unfun* har Matias Faldbakken etablert seg som en av Norges aller største samtidskunstnere. Derfor vil det være interessant å undersøke om ikke all kunstproduksjonen Faldbakken har stått for mellom utgivelsen av den andre og den tredje romanen i trilogien, også kan være med på å belyse *Unfuns* form og innhold. Min tese er at *Unfun* skiller seg fra de to første romanene i *Skandinavisk misantropi* på flere måter. Problemstillingen jeg ønsker å besvare gjennom denne oppgaven, er som følger:

Er det mulig å si at negasjonen Rasul utforsker i Unfun er annerledes enn i de to første romanene i Skandinavisk misantropi? Hvis dette er tilfelle, på hvilken måte kommer dette til uttrykk i romanen?

¹ Det er mange som ikke skiller mellom Matias Faldbakken og Abo Rasul, se for eksempel (Malvik 2014) og Andersen (2012). I denne oppgaven kommer jeg til å bruke Abo Rasul når jeg skriver om forfatteren av *Skandinavisk misantropi*-romanene og Matias Faldbakken når det kommer til all annen form for kunstnerisk produksjon, inkludert korttekster.

Denne oppgaven kommer ikke bare til å undersøke *Unfun* som en avsluttende del av en romantrilogi, den vil også bli lest sammen med og inn i resten av kunstproduksjonen hans – som en konseptroman. Hovedkorpus for denne oppgaven er *Unfun*, men to korttekster fra Faldbakkens korttekstsamling *Snort stories* (2005) skal også brukes som lesenøkler. I tillegg kommer Matias Faldbakkens kunstutstilling *Shocked into abstraction* (2008) til å tjene som både et eksempel på hvordan hans installasjonskunst ser ut, men også som et utgangspunkt for å forstå den litterære utformingen av *Unfun*.

Formålet med denne oppgaven er å analysere negasjonsbegrepets mange fasetter i *Unfun* på flere nivåer. For det første skal jeg undersøke negasjonen som utforskes gjennom Rasuls utforming av romanen. Samtidig må negasjon som livsanskuelse eller holdning analyseres. De fleste karakterene i *Unfun* og *Skandinavisk misantropi* som helhet er opptatt av å finne ulike måter å si ”nei” til verden på. Dette nei’et, denne negasjonen, kommer i mange forskjellige varianter, som om hver roman markerer et nytt steg nedover i utforskningen og letingen etter den ultimate negasjonsformen. I tillegg kan man lese en negasjonestetikk på romanens diskursive nivå, Rasul eksperimenterer med romanformen på ulike måter, via litterære grep som for eksempel flere former for intertekstualitet. Oppgavens metode vil være å etablere en lesestrategi som lener seg på perspektiver hentet fra filosofisk nihilisme, negativisme og avantgardeforskning. Den tyske filosofen Friedrich Nietzsches teorier om nihilisme brukes som utgangspunkt for å diskutere negasjonsbegrepet. Videre blir den danske professoren i idehistorie, semiotikk og vitenskapsteori, Frederik Stjernfelt, sitt essays om negasjon i samtidskunsten anvendt for å undersøke hvilke aspekter ved negasjon han mener gjør seg gjeldende i kunstintitusjonen i dag. Samtidig må jeg redegjøre for avantgarden og konseptkunsten som kunstneriske retninger, retninger som Matias Faldbakken på mange måter kan sies å arbeide ut fra (Dolen 2003).

I kapittel 2 presenteres Matias Faldbakken som kunstner. I og med at noe av premisset for denne oppgaven er at lesningen av *Unfun* kan berikes av en innsikt i Faldbakkens installasjonskunst, presenteres og analyseres tre av hans tidligere verker som en kontekstualisering av forfatter- og kunstnerskapet. I kapittel 3 presenteres tidligere akademisk litteraturforskning om Abo Rasul og *Skandinavisk misantropi*. Her kommer det blant annet frem at det på masternivå ikke har blitt publisert mange oppgaver om Rasuls verker, og at det hittil ikke har blitt publisert en masteroppgave som tar for seg *Unfun*. Mens denne oppgaven ble skrevet, ga imidlertid førsteamanuensis ved HiST, Anders Malvik, ut sin doktoravhandling om Matias Faldbakken. Denne har jeg etter beste evne forsøkt å sette meg

inn i og trekke observasjoner fra. I kapittel 4 blir kortteksten ”Om negasjon. En samtale med Seymore Snuff” fra *Snort stories* brukt som en slags omvei inn i den mer teoretiske diskusjonen av negasjonsbegrepet. Den mystiske anarkisten Snuff blir intervjuet av Faldbakken om hva negasjon er og kan være. I kapittel 5 diskuteres negasjonsbegrepet med utgangspunkt i Nietzsches forståelse av nihilismen, og videre inn i moderne samtidskunst med Frederik Stjernfelt. Den konseptuelle utformingen av kunsten som blant annet avantgarden representerer blir også analysert, noe som kan være med på å bidra til en bedre forståelse av hvordan *Unfun* er utformet. I kapittel 6 presenteres de to første romanene i trilogien *Unfun* går inn i, nemlig *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*. Når *Unfun* kort har blitt presentert i kapittel 7, begynner analysen av den narrative strukturen i romanen i kapittel 8. Her kommer det blant annet en diskusjon om dataspill som motsats til tradisjonelle narrativer og en analyse av romanens avslutning. Tilsynelatende sammenfaller en endring i romandiskursen med at dataspillet som karakterene i *Unfun* utvikler, kollapser. I tillegg utforskes dataspilling som en tilbaketrekning, som en måte å si ”nei” til omverden på. I kapittel 9 bruker jeg blant annet litteraturteoretiker Gérard Genettes bruk av begrepet intertekstualitet og intratekstualitet både for å analysere Rasuls integrering og manipulering av andre tekster i sine egne tekster, og for å kontrastere *Unfun* til *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*. I kapittel 10 leser jeg Lucy, hovedpersonen og fortelleren i *Unfun*, og hennes ”nei” som et forsøk på å etablere den konsekvente og endelige negasjonen i *Skandinavisk misantropi*. Når hun i romanens avslutning dreper sine sønner, som en moderne Medea, får negasjonen hun søker etter også et element av selvnegasjon. I konklusjonen kommer jeg frem til at negasjonen i *Unfun* mer bærer preg av å være tilbaketrekkende, konsekvent og inneholde et element av selvnegasjon, noe som gjør at den skiller seg fra sine forgjengere.

2 Kontekst: Om Matias Faldbakken

Den norske kunstneren og forfatteren Matias Faldbakken alias Abo Rasul (f. 1973) er utdannet kunstner ved *Kunstakademiet* i Bergen fra 1994-98, med et års opphold ved *Staatliche Hochschule für Bildende Künste, Städtelschule*, Frankfurt am Main (1996-97). Til tross for sin kunstutdannelse, var det likevel som forfatter av romanene *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* han slo gjennom. Bøkene vakte stor oppsikt, og forlegger Anders Heger gikk så langt som å sammenlikne Rasuls litteratur med norske opposisjonelle storheter som Jens Bjørneboe, Alexander Kielland og Hans Jæger (Bildén 2002). Fra midten av 2000-tallet etablerte imidlertid Faldbakken seg som en av Norges fremste samtidskunstnere, og var blant annet representert på Sydney-biennalen i 2004 og Venezia-biennalen i 2005. Sentralt i Faldbakkens kunstneriske produksjon står en særlig interesse for forskjellige motkulturelle uttrykk og subkulturelle fenomener, ofte i kombinasjon med det absurde og destruktive. Matias Faldbakken benytter ofte språk, bilder og temaer fra populærkulturen i kunsten sin, og hans arbeider kan bestå av materiale hentet fra tidsskrifter, TV og Internett. Han har blant annet stilt ut arbeider der hele gjenstander og veggen har blitt spraymalt. Et av signaturverkene hans er forskjellige varianter av aluminiumstape festet enten på lerret eller direkte på veggen.

Av soloutstillinger Faldbakken har stått for de siste årene, kan man blant annet nevne *All that fall*, STANDARD OSLO (2005), *Nothing Doing*, STANDARD OSLO (2007), *Shocked into Abstraction*, IKON Gallery Birmingham (2009) og *Matias Faldbakken: Portrait* *Portrait of of a a Generation Generation*, Wiels Contemporary Art Centre Brussel (2012). I tillegg til disse offentlig etablerte utstillingene var også Matias Faldbakken representert under *dOCUMENTA (13)* i 2012, kanskje den mest prestisjetunge begivenheten i samtidskunstverden. *dOCUMENTA (13)* hadde nesten en million besøkende i 2012. Hans bidrag var da *Untitled (Book sculpture)*, en installasjon på et barnebibliotek i Kassel. Installasjonen besto av mange bokreoler hvis innhold, altså bøkene, var revet ut til svære hauger av bøker på gulvet rundt reolene (Faldbakken 2012). Noe lignende hadde Faldbakken tidligere beskjeftiget seg med, i en tilsvarende utstilling på Deichmanske Hovedbibliotek i 2008 (Eik 2008). Ved siden av de ovenfornevnte utstillingene publiserte også Faldbakken flere korttekster, hvorav åtte ble oversatt og samlet i tekstsamlingen *Snort stories* (2005).

Nedenfor er det inkludert tre fotografier fra tidligere kunstutstillinger, for å illustrere hvordan Faldbakkens installasjoner er utformet.



Matias Faldbakken. 2009. *Abstracted Car*. Burnt out Mercedes Benz 1986 on aluminium rig with wheels / level straps. 201.5 x 149.5 x 450 cm / 79 1/3 x 58 1/3 x 177 1/4 in Unique / SOMF/S 2009-038. Courtesy of the artist and STANDARD (OSLO), Oslo. Photographer: Vegard Kleven.



Matias Faldbakken. 2009. *Untitled (VHS Stacks)*. VHS Cassettes in stacks. Variable configurations. Unique / SOMF/S 2009-029. Courtesy of the artist and STANDARD (OSLO), Oslo. Photographer: Vegard Kleven.



Matias Faldbakken. *Away from Sound*. 2005. Stack of 24 Marshall guitar amplifier dummies. 304 x 456 x 23 cm / 120 x 180 x 9". 1/3+1AP / SOMF/S 2005-019. Private collection. Courtesy of STANDARD (OSLO), Oslo. Photographer: Stein Jørgensen.

Noe av formålet med denne oppgaven er å bruke Faldbakkens kunstneriske produksjon for å bedre forståelsen for tematiseringen og utforskningen av negasjon i Rasuls litteratur. De tre ovenforstående fotografiene er ment å fungere som en illustrasjon av hvordan Faldbakkens kunst kan se ut. Det første fotografiet portretterer installasjonen *Abstracted car*. I rommet finner betrakteren en gammel, bil heist opp i et aluminiumsstativ. Bilen holdes på plass av kraftige, oransje festestroppe. Karosseriet på bilen er knust, det samme er både frontruter og frontlyslyktene. Hjulene på bilen er fjernet. I tillegg ser man tegn til at bilen har vært påtømt, noe som gir den en grå og matt farge. Når stativet bilen henger i også er grått, er det bare de oransje fargene på festestroppene som tilbyr fargekontraster i installasjonen. *Untitled (VHS-stacks)* befinner seg i et rom hvor en haug med gamle VHS-kassetter er plassert og stablet tilsynelatende skjodesløst i en haug midt på gulvet. I noen av kassetene er videobåndet revet ut. *Away from sound* består av et rom som er helt tomt, bortsett fra en hel vegg som er dekket av Marshall-høytalere fra gulv til tak. Innholdet, altså lydelementer, ledninger og andre elektriske bestanddeler i høytalerne er revet ut. Lyden og kraften de massive høytalerne i utgangspunktet tilbyr er fraværende, bare skallet står igjen – tømt for sin

egentlige funksjon.

Fellesnevneren for alle de tre nevnte installasjonene er at de består av objekter og containere av innhold som tradisjonelt forbindes med mainstreamkulturen og frihetsbegrepet. Marshall-høytalere brukes ofte på rockekonsserter, og kan gi assosiasjoner til rockemusikkens sterke opprørs- og frihetsetos. De største rockestjernene har i mange år benyttet seg av Marshall-høytalere på scenen, og mange av de mest ikoniske konsertbildene som er tatt fra konsserter med for eksempel The Beatles, Rolling Stones, Jimi Hendrix eller Bob Dylan, viser Marshall-høytalere i bakgrunnen. Hos Faldbakken er høytalerne tømte for sin funksjon, det er kun skallet som står igjen. Det samme gjelder videokassetene, som ikke lenger er formidlere av underholdende filmer. Hollywoods lettbevte underholdning er fraværende. Det eneste som er igjen, er et tomt og taust skall. Den danske kunstkritikeren Susanne Christensen skriver i et essay om *Shocked into abstraction* at uttømming av kontaineres innhold står sentralt i utstillingen. ”Videokassetene i stabler er bare et mønster, de er estetiske objekter, de inneholder ikke noe lenger. Gjenstanden er død, tømt, gjort taus. (Christensen 2011:70). Den svære bilen, for mange selve innbegrepet på frihet, ruller ikke nedover motorveien i høy hastighet. Hos Faldbakken representerer den hverken fart eller spenning. Den er redusert til et tomt skall, hvis opprinnelige funksjon er uttømt.

I 2009 var Faldbakken aktuell med en samleutstilling som bestod av en rekke utvalgte arbeider han til da hadde stilt ut. Tittelen på utstillingen var *Shocked into abstraction*, hvor både *Abstracted car* og *Untitled (VHS Stacks)* var inkludert. Tittelen kan kanskje være med på å gi assosiasjoner til den klassiske abstraktkunsten, der blant annet insisteringen på ikke å trekke identiske og automatiske linjer mellom det som portretteres og innholdet. Dette poenget blir kanskje best illustrert av den belgiske maleren René Magrilles tegning av en pipe med underteksten ”Ceci n’est pas une pipe” (*dette er ikke en pipe*). Imidlertid kan abstraksjonen i Faldbakkens verker tenkes å ligge nærmere ordets egentlige betydning, nemlig å trekke vekk eller trekke fra, og en *uttømming* av mening. Faldbakkens kunstneriske produksjon er verdt å ha med gjennom hele denne oppgaven, og kommer til å bli referert til i den litterære analysen av *Skandinavisk misantropi*.

Som man kan se, både tematiserer og estetiserer Faldbakken uttømming, ødeleggelse, vandalisme og opprørets (u)mulighet i sin kunstproduksjon. I sin bok om norsk samtidskunst fra etter 1990 skriver professor emeritus i kunsthistorie Gunnar Danbolt at et sentralt trekk ved Faldbakkens kunstverker er fremkallelse av et fravær:

For Faldbakken var det også eit anna og like viktig poeng med denne installasjonen, nemleg at kunstobjekta er språkause og blir sett på med døde auge. Dei har inga meining i seg sjølv, ingen funksjon, ingen verdi. Dei er bilde av ingenting og refererer også til ingenting, og ikkje forsøker dei å gjere noko heller. Slik sett representerer dei fravær, negativitet (Danbolt 2014:101).

Som Danbolt er inne på, er kunsten Faldbakken produserer på mange måter taus og introvert, i den forstand at de i liten grad kommuniserer med betrakteren og i ganske stor grad avhenger av betrakterens forkunnskaper. Dette er også kunstkritiker Kjetil Røed inne på i en anmeldelse av utstillingen *Away from sound*, der han fremhever at Faldbakkens arbeider på mange måter bidrar til å demonstrere tegnenes tomhet. ”Denne analytiske distansen løses imidlertid aldri helt ut fra det konkrete. Han danner aldri noe nytt begrep om overskridelse eller opprør men nøyer seg med å påpeke dets tomhet” (Røed 2005). I og med at installasjonene kan betraktes som forsøk på å tømme ut all mening av symbolet gjenstanden kan tenkes å representere, blir betrakteren nødt til å forholde seg til verkene som tause og tomme.

3 Tidligere forskning

Skandinavisk misantropi har blitt bredt omtalt i den norske dagspressen helt siden lanseringen av *The Cocka Hola Company* i 2001. Denne oppgaven kommer ikke til å gjøre en grundig analyse av resepsjonen romanene har fått i dagspressen. Dette har allerede blitt gjort, i alle fall når det gjelder de to første romanene, i Christiane Jordheim Larsen (2005) sin masteroppgave om *Skandinavisk misantropi*. Hvis man ut fra hennes analyse skal beskrive resepsjonen i generelle vendinger, vil det være riktig å si at den stort sett var positiv. Veldig mange anmeldere trakk frem at romanene var morsomme og underholdende, samtidig som de intellektuelle sparkene romanene delte ut, var velfunderte. Bøkene vakte stor oppsikt på den norske litteraturscenen da de kom, og jeg vil anta at kombinasjonen av romanenes voldsomme utforming og tematikk – som jeg skal komme tilbake til i et senere kapittel av denne oppgaven – har bidratt til noen av de mer sensasjonspregete og tabloide oppslagene som kom i kjølvannet av de to første utgivelsene. At Abo Rasul kort tid etter den første romanens utgivelse ble ”avslørt” som Matias Faldbakken, sønn av den kjente norske forfatteren Knut Faldbakken, ga nok også grobunn for en del tabloide vinklinger i media².

The Cocka Hola Company og *Macht und Rebel* har ved noen anledninger blitt inkludert på pensumlistene ved UiO, fortrinnsvis på kurs som analyserer trender i den norske samtidslitteraturen. I kapitlet om kontemporær litteratur i Per Thomas Andersens *Norsk litteraturhistorie* blir *Skandinavisk misantropi* trukket frem som en av 00-tallets mest oppsiktsvekkende litterære verk (Andersen 2012). Likevel har det ikke vært voldsomt stor interesse for *Skandinavisk misantropi* i akademia. I DUO, nettsiden for digitale utgivelser ved Universitetet i Oslo, er det hittil kun blitt publisert to oppgaver om romantrilogien. Begge er gitt ut ved Institutt for Allmenn Litteraturvitenskap, og begge omhandler kun trilogiens to første romaner. I tillegg har det blitt levert en hovedoppgave i nordisk litteratur ved NTNU. Ut fra hva jeg kan finne, er det altså ikke blitt publisert masteroppgaver som har tatt for seg *Unfun*. Jeg skal kort gjennomgå de som har blitt publisert, og peke på noen poenger som er av interesse for min egen oppgave.

Christiane Jordheim Larsen sin masteroppgave *Skandinavisk misantropisk konseptualitet: om Abo Rasuls utfordring av den litterære institusjon* ble levert under Institutt for Allmenn litteraturvitenskap ved UiO i 2005. I masteroppgaven tar Larsen utgangspunkt i

² Faldbakken har bekreftet overfor meg i et intervju (2014) at han hele tiden hadde planlagt å skrive *Skandinavisk misantropi*-bøkene under pseudonym – det var aldri meningen at det skulle bli avslørt.

en grundig resepsjonsanalyse hun selv gjør av *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*. Hennes gjennomgang av mottakelsen de to romanene fikk i både dagspresse og andre litterære tidsskrifter, viser at til tross for at de fleste kritikere stilte seg positive, ga mange uttrykk for en usikkerhet rundt sin egen lesning av bøkene. Selv om mange fant bøkene både underholdende og tankevekkende, ble vanlige tradisjonelle kriterier for god litteratur i liten grad oppfylt. En av Jordheim Larsens hovedteser er at kritikernes usikkerhet i lesningen av romanene, skyldtes litteraturfagets manglende begreper og perspektiver i møte med litterære blandingsformer, slik Rasul for eksempel gjør når han blander elementer fra kunstverden inn i romanformen. Ved å lese romanene som konseptuell kunst, hun bruker begrepet *generisk kunst*, snarere enn som mediumsspesifikk kunst, får hun frem hvordan romanens ideer spiller en langt viktigere rolle enn tradisjonelt spesifikke litterære grep. Larsens oppgave er nyttig, både fordi den inneholder en grundig resepsjonsanalyse av romanene og fordi den er med på å etablere en forståelse av *Skandinavisk misantropi* som en del av Faldbakkens øvrige konseptuelle kunstproduksjon. Samtidig må det bemerkes at Larsens oppgave ble skrevet i 2005. Hun forholder seg kun til de to første romanene i *Skandinavisk misantropi*, og analyserer Faldbakkens kunstproduksjon fra før han virkelig slo gjennom som kunstner. Jeg har ikke plass til å analysere utviklingen i kunstnerskapet til Faldbakken i denne oppgaven, men kunstverkene mot slutten av 00-tallet, eksemplifisert i kapittel 2, slår meg som noe annerledes enn de Larsen bruker i sin oppgave. Med det mener jeg at de i langt større grad fremstår som introverte og non-kommunikative nå enn tidligere. På den måten mener jeg at denne oppgaven fyller et "hull" i Rasul-forskningen som Larsens oppgave ikke dekker.

Nina Elizabeth Dolen, nåværende universitetslektor ved NTNU, leverte i 2003 en hovedfagsoppgave i nordisk litteratur ved NTNU. Under tittelen *Ein posisjon bortanfor – opprørets mulegheiter i Skandinavisk misantropi* undersøker hun opprørsmotivet i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*. Blant annet leser hun romanene som problematiseringer av Herbert Marcuses begrep om repressiv toleranse og identitetsproblematikk knyttet til kjønnsroller. Et gjennomgående trekk ved Dolens oppgave er å lese Abo Rasuls arbeider inn i en avantgardistisk kontekst. Hun hevder blant annet at de to romanene kan leses som en videreføring av det avantgardistiske prosjektet. Den avantgardistiske tradisjonen kommer til å bli forklart og diskutert mer inngående senere også i min egen oppgave. Noe av poenget med min oppgave er å sammenlikne negasjonen Rasul utforsker i *Unfun* med de to forgjengerne *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*. Dolens lesning er med på å gi en forståelse av at negasjonen i de to første romanene i *Skandinavisk misantropi* bærer preg av et opprør

mot samfunnets repressive toleranse. Dette kommer jeg til å bruke som en slags kontrast til hvordan negasjonen i *Unfun* utforskes, i og med at min tese er at det fortøner seg noe annerledes her enn i de to første romanene.

I tillegg til Dolen (2003) og Jordheim Larsen (2005) har Kristin Buvik Sivertsen (2012) publisert en masteroppgave der hun sammenlikner *Macht und Rebel* med den franske forfatteren Michel Houellebecq's *Plattform* (2001). I oppgaven med tittelen *En avskyelig litteratur. Forakten som litterær strategi hos Michel Houellebecq og Abo Rasul* undersøker hun blant annet rasisme som virkemiddel i disse to romanene. Marianne Egerdal leverte i 2006 *Pseudonymeffekten og The Cocka Hola Company* (Egerdal 2006) ved institutt for Allmenn Litteraturvitenskap ved UiO, der hun analyserer mottakelsen av *The Cocka Hola Company* i et avsender- og mottakerperspektiv.

Til slutt må jeg nevne førsteamanuensis ved Høgskolen i Sør-Trøndelag Anders Malviks doktoravhandling *Grensesnittets estetikk. Om mediekultur og subjektsproduksjon i Matias Faldbakkens kunst og litteratur* (2014), som ble forsvart i juni mens jeg holdt på å skrive denne oppgaven. Malviks hovedanliggende er å flytte fokus vekk fra tidligere lesning av Faldbakken, som i stor grad har vært preget av å bruke outsiderposisjonen som grunnlag for å forstå *Skandinavisk misantropi*. Lesninger av denne typen inkluderer for eksempel både Dolen (2003) og Jordheim Larsen (2005), men også den metoden jeg anlegger i denne oppgaven. En slik kritisk-teoretisk lesning er ikke nødvendigvis feil, mener Malvik, men den går ofte glipp av noen aspekter ved hvordan Rasul/Faldbakken arbeider med og forholder seg til kunst. Malvik er først og fremst opptatt av *den mediale utformingen* av Faldbakkens kunst og litteratur. Han bruker blant annet begrepet ”Google-professoren”, hentet fra et essay skrevet av Faldbakken selv, som peker på hvordan dagens kunstnere arbeider på en måte som likner på en vanlig byråkrat: går på kontoret, sjekker mailer og gjør research på internett. Ut fra dette analyserer Malvik hvordan Faldbakkens multimediale kunstnerpraksis etablerer ulike konseptuelle *interfaces* eller kontaktflater:

Faldbakken lager store veggmalerier av Windows' verktøylinjer, han stiller ut IBMs mainframe-computer som en minimalistisk skulptur, lager montasjer ved hjelp av digitale billedredigeringsprogram, han omtaler vår tids kunstner som en Google-professor, lager aviser basert på Google bildesøk, og lager ”automatskrift” av datamaskinens loggføring av hans søkehistorikk i Google. Et raskt blikk på Faldbakkens kunstneriske praksis, på de teknikkene og materialene han benytter seg av, forteller oss noe som den kritisk-teoretiske resepsjonen ikke har fått tak i: Faldbakkens arbeider responderer på den digitalteknologiske mediekulturen de er en del av (Malvik 2014:9).

Selv om jeg var godt i gang med mitt arbeid da Malviks avhandling ble publisert (og forsvart i juni 2014), fant jeg det nødvendig å sette meg inn i den hittil eneste doktoravhandlingen om

Faldbakken da jeg ble gjort oppmerksom på den. Derfor har jeg etter beste evne forsøkt å flette inn noen av hans observasjoner og argumenter i min analyse av *Unfun*.

4 Intro: “Om negasjon. En samtale med Seymore Snuff”

Negasjonsbegrepet i Rasuls litteratur kan ha mange innganger. Som en slags omvei til denne oppgavens hovedanliggende, nemlig analysen av *Unfun*, skal jeg i det følgende presentere en tekst forfattet av Matias Faldbakken som kan fungere som en lesenøkkel og bistå i lesningen av romanen. I teksten, som er presentert som en dialog eller et intervju, diskuterer Matias Faldbakken negasjonsbegrepet med en mystisk, anarkistisk rabulist ved navn Seymore Snuff. ”NO! (On negation)” ble første gang publisert på engelsk i *Black Screen Book*, som blant annet var et av arbeidene Faldbakken stilte ut ved Biennale di Venezia i 2005. Senere ble teksten gitt ut på norsk i tekstsamlingen *Snort Stories* (2005), denne gangen ikke under pseudonymet Abo Rasul, men under Matias Faldbakken³.

Snort stories er en samling av Matias Faldbakkens korttekster som ble publisert mellom årene 2002 og 2005. Tittelen på tekstsamlingen kan leses som et ordspill med det engelske ordet for noveller, nemlig *short stories*. I tillegg er det en henvisning til en av tekstene i *Snort stories* med tittelen ”En hypnagog visjon av kunstneren som byråkrat”. I teksten forteller Faldbakken innledningsvis at han har snortet, altså sniffet, et kvart gram heroin før han begynte å skrive og at teksten er en uredigert versjon av den han skrev før han sovnet over tastaturet. Flere av tekstene i *Snort stories* gir seg ut for å være autentiske, for eksempel intervjuer med kjente popkulturelle aktører som de amerikanske filmregissørene, brødrene Tony Scott (1944-2012) og Ridley Scott (f. 1937), eller skuespilleren Edward Norton (f. 1969). I tillegg til intervjuer og samtaler inneholder *Snort stories* andre tekstformer. I essayet «Kvinnelig resignasjon – Jan Kjørstad» hevder Faldbakken å ha funnet en hjemmeprodusert trilogi signert Kjørstad, hvor den berømte norske forfatteren utreder sin (forholdsvis reaksjonære) kjønnspolitiske analyse. Det er ingenting i *Snort stories* som gir leseren grunn til å tro at de er oppdiktete. De gir seg ut for å være autentiske.

”Om negasjon” er tilsynelatende et intervju mellom Faldbakken og Seymore Snuff⁴.

³ Denne oppgaven kommer kun til å sitere fra den oversatte teksten som er å finne i *Snort stories* (2005). Den fulle norske tittelen på teksten er ”Om negasjon. En samtale med Seymore Snuff”. I denne oppgaven kommer jeg kun til å referere til teksten som ”Om negasjon”.

⁴ Malvik (2014:200) bemerker at navnet kan tenkes å være et ordspill med det engelske uttrykket ”See more snuff”, som på norsk blir imperativsetningen ”Se mer snuff”. Snuff er en undergrunnssjanger i filmbransjen, og betegner filmer som portretterer ekte drap uten pålagte lyd- eller bildeeffekter. ”Snuff” brukes ofte metaforisk for ”drap” på engelsk, og uttrykket stammer trolig fra handlingen å slukke et lys.

Dersom man kun skal forholde seg til teksten, forblir det uklart hvorvidt intervjuet faktisk har funnet sted. Imidlertid er det flere ting som tyder på at dette ikke er tilfelle. Litteraturlista som står bakerst i korttekstsamlingen, viser at Faldbakken har hentet store deler av ”Om negasjon” fra forskjellige anarkist-sider på internett. Det er kanskje derfor at Matias Faldbakken blir referert til som «MF» i intervjuet (en vanlig forkortelse i intervjuformen), mens Snuff sine sitater konsekvent refereres til som «Seymore Snuff»⁵. Teksten tar altså i utgangspunktet form som et intervju mellom «Faldbakken» og Snuff, men etter at Snuff innledningsvis forklarer hvor mye han misliker intervju-sjangeren, lar Faldbakken ham snakke mer eller mindre fritt om negasjon og anarkisme. Kanskje kan man således karakterisere teksten som en monolog, forkledd som et intervju eller en dialog.

Faldbakken presenterer innledningsvis Snuff for leseren, og beskriver ham blant annet som en anarkist hvis agenda og aktiviteter vanskelig lar seg definere. Til forskjell fra hovedpersonene i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*, vil ikke Snuff kalle seg selv misantrop. Til det beskjeftiger misantropi seg for mye med mennesket og menneskeverdet – det er å gi det for mye anerkjennelse og oppmerksomhet. Snuff uttrykker snarere et ønske om å avvise *alt*. ”Altfor ofte har jeg hørt folk si at det er lett å angripe alt, men jeg har tenkt på hvor vanskelig det egentlig er. Jeg vil helst angripe alt” (s.41). For Snuff handler det om å oppnå en form for eller følelse av frigjøring gjennom en total negasjon og motstand.

Grovt sett dreier hele ”Om negasjon” seg om uttrykksformer med best negasjonspotensiale – noe Snuff forteller han konstant jakter på. Innledningsvis i teksten diskuterer han for eksempel det klassiske anarkistsymbolet, nemlig det svarte flagget, med Faldbakken. Det som gjør det svarte flagget så spesielt, sier Snuff, er at det i utgangspunktet ikke ble til verken for å symbolisere eller representere noe som helst – tilblivelsen var kun motivert av en lyst og et ønske om en protest og negasjon.

Seymore Snuff: ... Flagget – ideen om det svarte flagget – er et resultat, ikke en representasjon. Det er et resultat av en følelse av ikke-troskap. Det er et fravær av lojalitet. Det svarte flagget er en hån mot alle andre flagg, mot alle typer håp, eller fantasier om enhet. Det er en negasjon av tilhørighet, av all kultur. Flagget forlanger den intellektuelle kraften til å *påstå* «ikke». Flagget omfavner ideen om en løsrivelse fra tilstedeværelsen gjennom fornektelse av den.

MF: Det er vanskelig å ikke forstå flagget som en representasjon på ett eller annet nivå?

⁵ Faldbakken (2014) bekreftet i et intervju med meg at Snuff er en fiktiv karakter.

Seymore Snuff: Nei, det er ikke vanskelig. Det svarte flagget er det første og eneste flagget som ikke kan misforstås. Eller sagt på en annen måte: det er flagget som ikke kan forstås, som ikke skal forstås, forklares, tolkes, dechiffreres. Hvis det forstås, som tegn, som symbol, er det misforstått. Det er et tegn som nekter å betegne. En representasjon som nekter å representere (Faldbakken 2005:40).

Som det fremkommer av utdraget ovenfor, er Snuffs argumentasjon full av oksymoroner og paradokser: tegn som nekter å betegne, representasjon som nekter å representere.

Tankegangen hos Snuff gir resonans til tegnteorier som har utviklet seg i moderne litteraturforskning. Den franske filosofen Jaques Derrida kritiserer for eksempel Fernand de Saussures påstand om at tegnet består av de to likeverdige sidene signifikat (innholdssiden) og signifikant (uttrykkssiden) som relaterer symmetrisk til hverandre i essayet "Différance" (Derrida 2006). Noe av hovedpoenget til Derrida er at en slik forståelse av tegnet er for statisk og underslår det spillet av forskjeller som hele tiden blir skapt av signifikanten. "Det som skrives som *différance*, vil altså være den spillbevegelse som, gjennom noe som ikke er en ren aktivitet, "produserer" disse forskjellene og forskjellsvirkningene" (Derrida 2006:108). Derridas problematisering av det dynamiske og glidende forholdet mellom signifikat og signifikant kan være med på å gi en innsikt i negasjonstematikken i Faldbakken og Rasuls verker. Når Snuff gir uttrykk for at det svarte flagget er den ultimate negasjonsformen som nekter å betegne og representere, er det samtidig en erkjennelse av at tegnenes fluktuerende karakter også er et problem for den som ønsker å markere en permanent mostand. Snuff gir også uttrykk for det Gunnar Danbolt beskrev som sentralt ved Faldbakkens kunst, nemlig at de representerer et fravær og en negativitet.

Det er en dobbelt slagside ved negasjonstankegangen til Snuff som går igjen i mye av Faldbakkens verker. Eksplisitt uttrykkes et ønske om å finne en ultimat og vedvarende negasjon, samtidig som det implisitt erkjennes at dette kanskje aldri vil være mulig å oppnå. Når alt kommer til alt, er det slik at den reneste formen for negasjon er vanskelig å finne, og enda vanskeligere å opprettholde. Det er det mange grunner til. For eksempel har negasjonen etablert seg som en vanlig figur i hovedstrømmen, ikke bare i kunstverden, men også i andre deler av samfunnet. Snuff gir uttrykk for at et permanent «nei», et vedvarende opprør og en vedvarende negativitet langt på vei utgjør «fundamentet for vår del av verden» (s.48). Snuff erkjenner altså at negasjon og negativistiske handlinger ikke nødvendigvis er en utfordrende posisjon å innta. Ofte blir den inkorporert i den trygge hovedstrømmen på innsiden av folden. Til tross for denne erkjennelsen gir Snuff uttrykk for at man ikke kan slutte av den grunn. Man må fortsette.

Underliggende i Snuffs verdensanskuelse finnes en forståelse av det postmoderne

samfunnet som et samfunn der alt dreier seg om intellektuelle posisjoner, holdninger, tegn, perspektiver og ideer. I et negasjonsaktivistisk perspektiv er det flere problematiske aspekter ved en slik situasjon. For eksempel er det en utfordring at alle tegn og posisjoner allerede er inntatt og utforsket, og dermed ufarliggjort. Alt er relativt til noe annet: I en verden der alt er like gyldig, blir alt likegyldig. I den sammenhengen kan det fysiske og det kroppslige fort fungere som en mulig forløsende motsats til den intellektuelle og kunstneriske posisjonskampen. Et motiv i *Unfun* er nettopp forholdet mellom det intellektuelle og det kroppslige. Akkurat dette er Snuff også inne på når han diskuterer negasjon som selvnegasjon.

En viktig del av negasjonen er selvnegasjon. Enhver eskalert frihetsjeger med et minimum av forståelse for sin egen posisjon ender alltid opp med å skifte fokus fra undertrykkende samfunnsstrukturer til begrensningene i sine egne fysiske og mentale strukturer. Hva skal man med sosial og samfunnsmessig "frihet" når man sitter *stuck* inne i den body-bagen man kaller en "kropp"... Samfunnsmessig avvisning innebærer på den måten konsekvent motarbeidelse av seg selv... (s.42).

Den konsekvente motarbeidelsen av seg selv er noe denne oppgaven kommer til å vende tilbake til ved flere anledninger, og er på mange måter noe av det som gjør at *Unfun* skiller seg fra *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*. Som analysen av *Unfun* og hovedpersonen Lucy skal vise, skiller hun seg fra hovedpersonene i de to første romanene i *Skandinavisk misantropi* på den måten at avvisningen, opprøret og negasjonen i større grad vender innover mot selvet enn mot ting som irriterer hennes ved omgivelsene rundt seg.

Det beste tilbudet til et vedvarende opprør, ved siden av det svarte flagget, kommer fra underholdningsindustrien, mener Snuff. Både mainstreamfilmer og dataspill forfekter et anarkistisk budskap, samtidig som tematikken ofte dreier seg om å bekjempe en eller annen form for autoritet. Særlig dataspillet tilbyr en form for flukt og avvisning av hverdagslivet som har et enorm negasjonspotensiale i seg. Det ligger, skal man tro Snuff, et langt bedre potensial for negasjon i folk som bruker all sin våkne tid på å forsvinne inn i en spillverden, enn tradisjonelle demonstrasjoner mot det etablerte – enten det er MacDonald's eller USA's regjering. Noe av poenget til Snuff er at millioner på millioner av mennesker frivillig slipper seg selv i en alternativ virkelighet. Snuff ser med det en overgang fra konsument til konsumert.

Man må få orden på begrepene "virkelighetsflukt", "eskapisme" og "flukt" i forhold til ideen om en negerende avskjed til det produktive arbeidet. Bevisst eller ikke, men uansett med hån, lukker underholdningsindustrien døren for et tradisjonelt "håp", ved like ut å produsere en *ersatz*-virkelighet. Samtidig åpner den for et massivt og selvdestruerende "nei". (s.49).

Den non-produktive ”aktiviteten” dataspilling kan tilby, tiltaler altså Snuff. Negasjonen får et element av selvnegasjon, i og med at Snuff anser dataspillingen som selvdestruktiv. Samtidig innebærer dataspilling en ny form for tilbaketrekning fra verden som tradisjonell fiksjon ikke tidligere har vært i stand til å tilby. Der narrasjonsformer som litteratur og film tillater leseren eller seeren en form for eskapisme, tilbyr dataspillet spilleren en *erstatningsvirkelighet* som er altomfattende på en helt annet måte. Negasjonen, og kanskje særlig selvnegasjonen, det er å gå inn i denne erstatningsvirkeligheten, har et potensiale som Snuff nesten virker begeistret over.

Snuffs entusiasme overfor underholdningsindustrien gjør at han på mange måter stiller seg side om side med flere av Faldbakkens litterære karakterer. I sin iver etter å finne en utenforliggende posisjon eller et vedvarende opprør, blir han blind for potensielle fallgruver ”prosjektet” hans innehar. Malvik kaller disse fallgruvene for ”subjektiveringsmekanismer i mediekulturen” (Malvik 2014:200). For å underbygge argumentene sine, henviser han blant annet til studier om immaterielt arbeid som viser hvordan mennesker som bruker hele tiden sin på å spille dataspill, ikke uten videre kan kalles ikke-produktive. Enten spilleren er med på å laste ned gratis betaversjoner av spill, registrerer seg med personopplysninger og kredittkortnummer eller bygger sosiale relasjoner i den fiktive spillverden, er han eller hun produktiv og delaktig i oppbyggingen av den sosiale infrastrukturen til et kommersielt selskap (Malvik 2014). Snuffs entusiasme for dataspillets negasjonspotensiale kan med andre ord modifieres litt.

Dersom man skal lese ”Om negasjon” som en slags inngang til problemstillingen denne oppgaven forsøker å svare på, er det flere aspekter ved teksten som kan være verdt å merke seg. For det første reflekterer Snuffs jag etter den endelige og ultimate negasjonen ambisjonene de litterære karakterene i *Skandinavisk misantropi* har. Det er for eksempel beskrivende hvordan svarene Snuff gir, alltid begynner med et ”nei”. Hver gang ”Faldbakken” går inn med et forsøk på å forstå eller nyansere det Snuff har sagt, blir tolkningsforsøket kontant avvist, før Snuff fortsetter videre med sine utlegninger om negasjon. Dette demonstrer den negative ryggmargrefleksen i Faldbakkens kunst og litteratur: Nei’et kommer alltid først. Det er også verdt å merke seg allerede her at flere av negasjonsformene Snuff diskuterer med ”Faldbakken” i ”Om negasjon”, kommer igjen i ulike varianter i *Unfun*. I denne sammenhengen kan både det kroppslige som en motsats til det intellektuelle og dataspillets anarkistiske utforming nevnes som eksempler på litterære motiver i *Unfun*.

For det andre fungerer ”Om negasjon” som et godt eksempel på hvordan Faldbakken og Rasul forholder seg til tekstbegrepet og andre ”faste” størrelser som for eksempel sjangre innenfor den litterære institusjonen. Det at teksten gir seg ut for å være noe den ikke er, altså et intervju, er én ting. Det er som om Faldbakken bruker intervjuformen som et laboratorium for å diskutere forskjellige ideer. Det samme kan sies om hvordan Rasul eksperimenterer med romanformen i *Skandinavisk misantropi*. Noe annet er at ”Om negasjon” er full av utklipp fra andre tekster. I *Snort stories* er kildene oppgitt i en litteraturliste, men slik er det ikke alltid i *Unfun*, selv om flere passasjer der også er hentet fra andre tekster. Som analysen av *Unfun* skal vise senere i denne oppgaven, kan de mange intertekstuelle referansene til andres eller egne verker være med på å åpne opp forståelsen av tematikken i romanen.

5 Teori

Nihilisme

For å kunne analysere *Unfun* i et negasjonsestetisk perspektiv, må negasjonsbegrepet klargjøres og nyanseres. I denne delen av oppgaven vil jeg vise og argumentere for at negasjonsbegrepet har røtter tilbake til den tyske filosofen Friedrich Nietzsche og hans bruk av nihilisme-begrepet. Her vil jeg argumentere for at hans bruk av nihilisme ikke bare er en *tilstandsbeskrivelse* av et samfunn med oppløste verdier, men også *strategier* i møte med en slik verden. Videre vil jeg benytte perspektiver på negasjon i moderne kunst hentet fra Frederik Stjernfelt, dansk professor i idehistorie og semiotikk ved Universitetet i København. Han gir både en god innføring i negasjonsbegrepets opphav, samtidig som han retter et kritisk blikk på negasjon i dagens samfunn og kulturliv. Deretter vil jeg forsøke å knytte negasjonsbegrepet opp mot estetiske idealer i avantgardekunsten, som Faldbakken om ikke akkurat er en del av *per se*, så i alle fall forholder seg til i stor grad.

Rent etymologisk kan ordet ”negasjon” knyttes til nektelse og avvisning⁶. Men negasjonsbegrepet kan også utvides til betydninger som overskridelse, ødeleggelse, tilsidesettelse og tilintetgjørelse. Negasjon som en grunnleggende filosofisk grunnfigur har eksistert like lenge som filosofifaget. Det samme kan sies om negasjon på det kunstneriske og estetiske feltet. Nyskapelse har alltid vært tett forbundet med ”ødeleggelse”. Den tyske filosofen Friedrich Nietzsche uttrykker det på denne måten: ”Den som må være en skaper, tilintetgjør alltid.” (Nietzsche 1999:60). Det går en rød tråd fra negasjonsbegrepet tilbake til nihilismebegrepet. Nihilisme som filosofisk begrep kan kobles til flere personer og retninger. Denne oppgaven bruker Friedrich Nietzsche og hans arbeider om nihilisme som utgangspunkt. Det foreligger en mengde tolkninger av Nietzsche og hans begreper om nihilisme. Det vil verken være mulig eller formålstjenlig å sette meg grundig inn i og presentere alt i denne oppgaven. Snarere er mitt anliggende å bruke nihilisme *som en vei inn* i negasjonsformen jeg ønsker å finne i *Unfun*.

”Nihilisme” stammer fra det latinske *nihil*, som betyr intet eller ingenting. Utgangspunktet for nihilismebegrepet er Nietzsches forståelse av og refleksjoner rundt verdikategorier som i den vestlige kulturen ble ansett for å være objektive og absolutte.

⁶ ”Av latin *negatio*, avledet *negare* ”nekte”, som går tilbake til *nec* ”ikke”, som er beslektet med norsk *nei*” (De Caprona 2013:948)

Påstanden ”Gud er død”, som blant annet blir fremsatt i *Slik talte Zarathustra* (Nietzsche 1999:90), blir ofte lest som en ren religionskritikk. Samtidig blir dette utsagnet også forstått i en langt bredere sammenheng, og kan dermed også innbefatte en kritikk av og skepsis mot langt flere verdikategorier enn kun de religiøse. I grove trekk retter Nietzsches kritikk seg mot alle kategorier som utgir seg for å være universelle og selvgyltige:

Det som menneskeheten hittil har tatt alvorlig, er ikke engang realiteter, men blott innbilninger, strengt tatt *løgn* ut fra de syke, i dypeste forstand skadelige naturers dårlige instinkter – alle begrepene *Gud, sjel, dyd, synd, hinsides, sannhet, evig liv...* (Nietzsche 2009:46)

Som en følge av han ikke anser disse verdikategoriene for å være verken sanne eller objektive, begynner Nietzsche å nærme seg begrepet nihilisme. Det er viktig å få frem at mye av Nietzsches tanker rundt nihilisme-begrepet stammer fra den posthumt utgitte notatsamlingen *Viljen til Makt*. Han bruker begrepet i forskjellige sammenhenger, og ofte med noe ulike betydninger og assosiasjoner, men begrepet er alltid negativt formulert. Noe av grunnen til at begrepet forstås så forskjellig, kan være hvordan de blir formulert. ”De fleste av bøkene hans [Nietzsches] er bygd opp av mer eller mindre løst organiserte tekststykker, ofte kalt aforismer, på alt fra to, tre linjer til halvannen side” (Christensen 1999). For eksempel uttrykker han det slik: ”What does nihilism mean? *That the highest values devalue themselves*” (Nietzsche 1968:9)⁷. Selv om Nietzsche bruker begrepet om nihilisme på forskjellige måter, kan man uansett fastslå at det hele tiden defineres negativt. Det er *ingenting* som er sant eller absolutt i den moderne vestlige kulturen.

Den norske filosofiprofessoren Trond Berg Eriksen (1989) karakteriserer Nietzsches nihilisme som tredelt. Den er både erkjennelsesteoretisk, moralsk og religiøs. Det vil si at han verken tror at erkjennelsen, moralreglene eller Gudstroen er objektiv eller sann. Nietzsche bruker ”nihilisme” både som en *beskrivelse* av en prosess, og som *strategier* i møte med nihilismen.

Dels bruker Nietzsche ”nihilisme” om en helt bestemt historisk prosess, nemlig den platonsk-kristelige nedvurderingen av det dennesidige, som førte til at alle store verdier ble skjøvet over i det usynlige og hinsidige. Dels bruker han ”nihilisme” om sin egen avsløring og fremvisning av at de verdiene som ble produsert på den måten – gjennom metafysiske og teologiske spekulasjoner – er uten grunnlag. Når han taler om ”nihilismen”, kan det altså både være gjenstanden for hans angrep og selve angrepet han snakker om. For tydelighets skyld kaller han det siste for den ”aktive” nihilisme (Berg Eriksen 1989:71).

⁷ Siden Nietzsches *Wille zur Macht* ikke er tilgjengelig i en norsk oversettelse, blir jeg nødt til å referere til den tilgjengelige engelske oversettelsen fra 1968.

Nihilisme er en *tilstandsbeskrivelse* Nietzsche gjør av det moderne samfunnet. Sentralt i denne beskrivelsen ligger verdibegrepet. Nihilisme innebærer en nedvurdering ikke bare av kristendommens troverdighet, men av den europeiske sivilisasjonens hittil høyeste verdier. Nihilisme er en beskrivelse av ”en tilstand hvor mennesket ikke lenger er ledet av absolutte verdier, eller hvor det benekter eksistensen av noe absolutt verdifullt” (Hareide 1996:471). Den nietzschianske nihilismen er i sitt vesen grunnleggende antimetafysisk. Det er heller ingen forskjell mellom løgn og sannhet, mellom rett og galt.

Det er som jeg nevnte ovenfor viktig å få frem at Nietzsche bruker ”nihilisme” både om den *tilstanden* han beskriver, men og som *strategier* i møte med den nihilistiske tilstanden (Berg Eriksen 1989). Nihilismen er i seg selv tvetydig mellom to former: aktiv og passiv. Den passive nihilismen kjennetegnes av en tilbaketrekning i møte med meningsløsheten, og som ”decline and recession of the spirit” (Nietzsche 1968:17). Nietzsche mener det klareste uttrykket for passiv nihilisme kan sammenliknes med buddhismen, en nihilisme som er så slapp og utslitt at den ikke lenger evner å angripe eller gjøre noe med tilstanden den befinner seg i: ”A sign of weakness” (Nietzsche 1968:18). I et litteraturforskningsperspektiv er dette interessant. Det finnes mange eksempler på litterære verk hvor protagonistene demonstrerer og tar i bruk denne strategien.

Litteraturkritikker Ane Farsethås (2012) mener å se et slags nullpunkt i den norske samtidslitteraturen på 00-tallet, der det postmoderne, sosialdemokratiske samfunnet er med på å frembringe en følelse av et eksistensielt tomrom. Det er viktig å presisere at Farsethås aldri bruker ordet nihilisme *per se*, men jeg mener den eksistensielle tomheten som males frem i 00-litteraturen har mye til felles med det Nietzsche kalte passiv nihilisme. Farsethås trekker i denne sammenhengen blant annet frem forfattere som Karl Ove Knausgård, Gunnhild Øyehaug, Carl Frode Tiller og – interessant nok – Abo Rasul. Felles for romanene disse har skrevet på 00-tallet, er at de er befolket av litterære skikkelser som lever i kanskje verdenshistoriens best utviklede samfunn, men som paradoksalt nok likevel er fylt av en følelse av resignasjon og tomhet. Ved første øyekast virker det kanskje merkelig å stille Rasul sammen med Knausgård og Øyehaug. Grunnen til at Farsethås likevel velger å gjøre det, tror jeg ligger i verdensanskuelsen til hovedpersonene i *Skandinavisk misantropi*. De er numne og resignerte til tross for at de egentlig ikke skulle ha noe å klage på. Rebel, hovedpersonen i *Macht und Rebel*, tar seg selv i å fantasere om å oppleve ekte lidelse. ”Jeg har gått lei av å fantasere om krig. Jeg trodde lenge det var eneste utvei. At man burde gi krigen en sjanse” (Rasul 2002:17). Jeg mener likevel at det er en forskjell på Rasul og de ovenfornevnte

forfatterne Farsetås sammenligner ham med. Karakterene i *Skandinavisk misantropi* deler muligens den passive nihilismen med litteraturstudenten Sigrid i *Vente, blinke*, et av eksemplene Farsetås trekker frem. Imidlertid kjennetegnes Simpel og Rebel av en voldsom, rå og destruktiv vilje til å bryte ut av nihilismen på, noe som skiller dem fra de fleste andre litterære skikkelser i norsk samtidslitteratur på 00-tallet.

Den aktive nihilismen fungerer i motsatt fall engasjerende og gir en ”increased power to the spirit” (Nietzsche 1968:17). På sitt aller sterkeste kan den aktive nihilismen nå et nivå hvor den blir en ”violent force of destruction” Nietzsche 1968:18). Aktiv nihilisme er altså destruktiv, men på et paradoksalt vis samtidig skapende. Nietzsche lanser altså en vei ut av nihilismen, en slags vei videre eller en ny retning. Selv om han har avslørt og dekonstruert metafysikkens tradisjonelle verdier og normer, er ikke dette en ønskelig tilstand. Den norske filosofiprofessoren Jon Helleenes knytter aktiv nihilisme til overskridelse av seg selv.

Nietzsche stiller opp eit alternativ: den aktive nihilismen. Den inneber ei feiring av at den moralske livstolkinga går i oppløysing. Den aktive nihilisten tar imot utfordringa; han driv nihilismen til sine ytste grenser for så å få den til å overskride seg sjølv. Han vil vinne over nihilismen ved å fullende den. Når han etterlyser frie ånder, nye filosofar og overmenneske, er det for å få gjennomført dette. I følge han finst det altså ingen gitte verdier, langt mindre nokon standard for vurdering. *Men ein kan setje sine verdier sjølv gjennom aktiv vilje* (Helleenes 2001)⁸.

Aktiv nihilisme blir i denne sammenheng en søken etter intet i betydningen aktiv selvdestruksjon. Et sentralt poeng for mange av karakterene i *Skandinavisk misantropi* er hvordan negasjonen henger sammen med selvnegasjonen. Dette kommer noen steder til uttrykk i de to første romanene. Rebel blir for eksempel sammen med en 14 år gammel jente i *Macht und Rebel* og beskriver følelsen når han våkner opp etter en ellevill fest som kulminerer i et samleie med jenta på denne måten: ”Jeg våkner opp med vilt dårlig samvittighet. Og det føles godt” (Rasul 2002:166). Likevel er det min oppfatning at dette elementet av negasjonen fremheves betraktelig i *Unfun*, sammenliknet med de to første romanene i *Skandinavisk misantropi*. I analysen av hovedpersonen i *Unfun*, Lucy, kommer Helleenes poeng til å kunne belyse blant annet hvordan utforskningen av negasjon blir tatt til et annet nivå i *Skandinavisk misantropis* siste roman, sammenliknet med sine to forgjengere. Et sentralt poeng i så måte er at den voldsomme aggresjonen og forakten som karakterene i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* utviser, går like mye ut over deres omgivelser som seg selv. I *Unfun* kan det se ut som om Lucy representerer en annen og kanskje mer konsekvent måte å si ”nei” til omverden på enn sine misantropiske forgjengere.

⁸ Min kursivering

Forstørrelse til intethet: nihilisme i dag

Nietzsches begreper om nihilisme ble nedskrevet på slutten av 1800-tallet. Likevel er det noen som hevder at begrepet fortsatt danner et godt utgangspunkt for å diskutere negasjon, dog noe annerledes enn slik den ble beskrevet av Nietzsche selv. Frederik Stjernfelt og den danske forfatteren Søren Ulrik Thomsen har sammen gitt ut *Kritik af den negative opbyggelighed* (2005), en essaysamling der de retter et kritisk blikk mot negasjonen som ideologi, og som estetisk ideal i moderne kunst. I grove trekk mener de to at negasjon, som i utgangspunktet er en bevegelig posisjon som hele tiden nivellerer andre perspektiver, har blitt en statisk og ufarlig posisjon å innta. I denne oppgaven kommer jeg til å benytte Stjernfelts essays til å belyse to aspekter ved negasjon. For det første bidrar hans gjennomgang av negasjonens historie i essayet ”Lille negationshistorie” fra tidlig kristendom til dagens moderne kunst- og samfunnsliv til en økt forståelse av negasjon som ideologi. For det andre lanserer Stjernfelt i essayet ”Overskridelsens vulgærmetafysik. Den negative æstetiks erstatningskriterier” fire ulike aspekter ved negasjon som kan være fruktbare som en modell for analyse av hvordan negasjonen kommer til uttrykk i Abo Rasuls litteratur.

I essayet ”Forstørrelse til Intethet” trekker Stjernfelt opp det han mener er hovedlinjene i negasjonens historie. Han mener det gir mening å karakterisere negasjon som vår tids nihilisme, og trekker frem noen faser i utviklingen av negasjon. Det er viktig å få frem at Stjernfelt er opptatt av å bruke negasjonsbegrepet som en ideologi, ikke kun i ordets basale betydning (nektelse, avvisning, overskridelse og så videre). Likevel forsøker han å spore negasjonsbegrepet tilbake til sine røtter. Tittelen på essayet har Stjernfelt hentet fra den argentinske forfatteren Jorge Luis Borges, som bruker utsagnet ”forstørrelse til intethet” på en figur han mener å ha identifisert i den tidlige kristendommen. Det skjedde en forvandling i teologiens karakterisering og beskrivelse av Gud. I tidlig middelalder inneholdt de mest benyttede adjektivene for å skildre Gud det greske prefikset *omni*, alle: Gud er allmektig, allvitende og så videre. Gudsbeskrivelsen var således voldsom, overveldende og mett med superlativer. Likevel skjedde det en forskyvning i det 9. århundre da den hittil ukjente forfatteren av *Corpus Dionysiacum* – oversatt av iren Johannes Erigena, gikk vekk fra denne typen beskrivelser. Han argumenterte for at å beskrive Gud ved hjelp av superlativer og adjektiver med prefikset *omni* kunne bidra til å trekke Gud ned på et for lavt nivå.

”Han er ikke vidende, Han er mere end vidende, Han er ikke god, han er mere end god, uransageligt overskrider og afviser Han alle attributer.” Følgelig anvender Erigena til at definere ham ordet *nihilum*, han er ny selve den intethet, hvoraf alting fremstår (Stjernfelt 2005b:34).

Ut fra dette konkluderer Borges at dersom man er én ting, er man nødvendigvis *ikke* alle andre ting. Dermed blir Gud paradoksalt nok forstørret til ikke å være. Denne innsikten har i følge den argentinske forfatteren ført til at mennesket har begynt å fremheve at det å ikke være er mer enn å være noe, og at det å ikke være på et sett blir å være alt.

Forstørrelsen til intethet har selvfølgelig vært gjenstand for utvikling både på det estetiske og det filosofiske planet de siste hundre årene. I tråd med sin egen kritikk av negasjonen går Stjernfelt videre med å lansere en slags ”vei ut” av negasjonsideologien han mener å finne i det moderne kunstfeltet. Som hjelp til argumentasjonen, bruker han den tyske filosofen George Friedrich Hegels begreper om dialektikk, at enhver tese blir avløst av en antitese. Utgangspunktet for Hegel er den nederlandske filosofen Baruch de Spinozas velkjente sitat: ”Omnis determinatio est negatio” – enhver bestemmelse er negasjon. ”Enhver sådan bestemmelse ved negation er igen svanger med sin egen negation, således at enhver tilblivelsesproces består af en successiv række av negationer” (Stjernfelt 2005b:36). Altså enhver ny posisjon oppstår ved å negere det etablerte. Dette er dog ikke tilfredsstillende, for hvem som helst kan avvise noe allerede bestående og kalle seg en geni (Stjernfelt 2005b:51). For at negasjonen skal kunne være tilfredsstillende, eller noe annet enn bare en benektelse av noe, må dialektikkens siste moment med: syntesen. Stjernfelt refererer til Hegels begrep om *negasjonens negasjon*, som utgjør en faktisk bevegelse – slik Stjernfelt holder frem at negasjonen *bør* være. Den opprinnelige motsetningen blir opphevet og innlemmet i en mer komplisert (og positiv) enhet (Stjernfelt 2005b:37). Det sentrale her er altså at syntesen *tar opp i seg* den tidligere motsetningen. Den fører oss ikke bare tilbake til start. På den måten kan negasjon faktisk være produktiv og sånn sett henge sammen med det Nietzsche kaller ”aktiv nihilisme”.

Stjernfelt gir ikke bare en presentasjon av negasjonsbegrepets historikk og opprinnelse. Essaysamlingen inneholder også en analyse av negasjon i dagens kultur og samfunnsliv. I essayet ”Overskridelsens vulgærmetafysik” presenterer Stjernfelt en moderne kulturkritikk mot det han karakteriserer som ”den negative oppbyggelighet” – et uttrykk som også er å finne i essaysamlingens tittel. Det er et uttrykk Stjernfelt bruker om det han mener er en negativ vending i samfunnslivet generelt og i kunstinstitusjonen spesielt. Stjernfelt kommer aldri selv med en egen definisjon av kunstinstitusjonen, men jeg forstår det som at han ikke bare mener kunstgallerier og kunstorganisasjoner. Publikum, kritikere, kunstverk, regler, normer og konvensjoner som styrer diskursen rundt hva kunst skal og bør være må

også regnes inn i kunstinstitusjonsbegrepet⁹. Stjernfelt analyserer negasjonsbegrepet i en større kontekst, som en ideologi. Derfor oppretter han et skille mellom *negasjon*, i ordets basale betydning – overskridelse, nektelse og avvisning – og *negativisme* som en større ideologi eller forestilling på et høyere nivå. Han argumenterer for at (det kunstneriske) verket og dets egenskaper ikke lenger er det viktigste studieobjektet, men at det å bryte normer og regler *i seg selv* har blitt et mål og et kriterium for kvalitet og suksess. Dermed blir den indirekte konsekvensen slik at dersom kunstneren bryter regler – er negativ nok – så er det positivt. (Stjernfelt 2005a:10). Den negative oppbyggeligheten innehar dermed en paradoksal dimensjon: Det negative og destabiliserende blir gjennomgående anerkjent som noe positivt og oppbyggelig. Oppbyggeligheten Stjernfelt refererer til, blir dermed at kunstnere som følger denne ”negativisme”, blir opphøyet som gode og dyktige i kunstinstitusjonen.

Denne negativisme – forestillingen om, at det afgørende æstetiske kriterium ligger i overskridelsen af givne kunstneriske, kulturelle, politiske eller andre normer – er blevet vor tids kulturelle pænhed, den forestilling, som forener både kunstner, kunstinstitution, offentlighed og kulturpolitik (Stjernfelt 2005a:14)

For å bygge opp under argumentasjonen sin, bruker Stjernfelt flere eksempler. Ett av dem er en artikkel om maleren Georgia O’Keefe i danske *Politiken*, som beskriver hvordan kunstneren gikk sine egne veier og brøt alle regler. Hva slags regler det er snakk om, blir aldri diskutert i artikkelen. Den underforståtte logikken som Stjernfelt stiller seg kritisk til, er den at hun blir sett på som dyktig *fordi* hun brøt alle normer og regler. *Kriteriene* for om kunstverket er interessant og godt har blitt erstattet av hvorvidt kunstneren har overskredet noen regler. Et viktig aspekt ved negativismen i følge Stjernfelt at den ikke ”anerkjender noget kriterium for sandt” (s.15). På den måten slekter negativismen på Nietzsches nihilisme, som nivellerer alle verdier og normer. Forskjellen er likevel at negativismen oppretter flere *metakriterier*, og det er disse som gjør at fokuset i kunstinstitusjonen forskyves fra verk til person og fra utsagn til utsigelse. De to sentrale punktene blir dermed kunstneren selv og *hvordan* han eller hun utformer kunsten sin.

I det tomrum, der åbnes af kriterienes påståede forsvinden, oppretter negativismen uvægerligt og konsekvent en række *erstatningskriterier*, og det er dem, der systematisk tillader fokus at glide fra sag til person, fordi disse kriterier er bundet til selve afsigelsen av værdidommen i stedet for til det den afsiget om, til udførelsen av værket i stedet for værket selv (Stjernfelt 2005a:15).

⁹ Gran (2001) inkluderer disse i sin forståelse av kunstinstitusjonsbegrepet. Danbolt diskuterer ”kunstsystemet” ut fra de fire polene kunstner, virkelighet, verk og tilskuer (Danbolt 2014:32).

Her er det viktig å få frem hva ”domsavsigelsen” betyr. Domsavsigelsen kan referere til publikum, kritikere eller akademikere sine reaksjoner når de betrakter kunstverket. Men det kan også forstås som kunstnerens egen, i og med at Stjernfelt fremhever at han eller hun feller dommer over egne eller andres verker og utsagn, gjerne gjennom sine verker. Ethvert kunstverk er altså en domsavsigelse. Han lister opp fire underkategorier av negativismen, avhengig av hva slags kjennetegn domsavsigelsen har: bevegelig, sterk, konsekvent og følsom. De ulike kriteriene innehar flere momenter som står i motsetning til andre kriterier. Før jeg går videre, vil jeg bemerke at jeg i denne oppgaven bruker Stjernfelts metakriterier på en litt annen måte enn han selv gjør. Han bruker kriteriene for å analysere negativisme i samtidskunsten. I min oppgave ønsker jeg å bruke kriteriene som ulike aspekter ved negasjon, og således bruke de som en slags modell til å undersøke negasjonen i Rasuls *Unfun*.

Domsavsigelsen som bruker *bevegelighet* som kriterium, knyttes av Stjernfelt til Nietzsches nihilistiske kaos. I dette tilfellet felles det en positiv dom over kunstnere som hele tiden fluktuerer, søker nye veier eller aldri gjør som forventet – dette har blitt kriterier i seg selv. Hvorvidt de nye veiene faktisk er av interesse eller fører noe steds hen, havner imidlertid i bakgrunnen. Motsetningen til den bevegelige kunstner blir dermed den stillestående og tradisjonsbundne kunstneren, som hele tiden kretser rundt de samme motivene og temaene.

Når *kraften* brukes som kriterium, forutsettes det at budskapet fremsettes på en kompromissløs, intens og uforbeholden måte. Stjernfelt knytter også dette metakriteriet til Nietzsches overmenneske og dets overlegne handlinger, slik det for eksempel blir beskrevet i *Slik talte Zarathustra* (1999). Om dommen er avsagt med kraft som kriterium viser seg ofte ved om den møter motstand eller ikke. Stjernfelt viser her til Doktor Stockmanns berømte sitat fra *En folkefiende*: ”sterkest er den som står alene” (Ibsen 2005:101). Derfor må kunstneren oppsøke et standpunkt eller utforme et kunstnerisk grep som er så upopulært som overhode mulig. Ironisk nok gjør *den negative oppbyggeligheten* at kunstneren, den moderne nihilist, mottar anerkjennelse for nettopp dette.

Konsekvensen som kriterium ligger relativt nært kraften på den måten at domsavsigelser som er kraftige også kan være konsekvente, i betydningen uforbeholdne over lang tid. Dersom en kunstner inntar et standpunkt eller en stil og opprettholder den, er det i følge Stjernfelt de facto noe positivt. Dette kriteriet knytter han til kunstinstitusjonen, som ofte anvender dette kriteriet på noen som har klart å skape seg et navn. Når en kunstner først er anerkjent, gjelder det å holde på det uttrykket som har gitt ham et navn blant kuratorer og gallerister. Det at domsavsigelsen er konsekvent vil i så fall telle positivt, siden den da ligner

på og gir (positive) assosiasjoner til nettopp det som gjorde kunstneren berømt og populær i utgangspunktet.

Den siste formen for domsavsigelse, er den som er *følsom* – og den knyttes mest av alle kriteriene til persepsjonen. Her kan kvaliteten på kunstverket betrakteren vurderer være så godt det bare vil; dersom det ikke fremkaller en god *følelse* hos betrakteren, er det ikke godt. Dette kriteriet er, som man kanskje skjønner, lite etterprøvbart i og med at det eneste man kan måle det på, er personene som er involvert i domsavsigelsen.

Mye av grunnen til at Stjernfelt lister opp disse metakriteriene, er for å få frem et poeng om hvilken rolle kunstverket *i seg selv* spiller opp mot andre størrelser, som for eksempel kunstinstitusjonen, kunstneren selv eller betrakteren (publikum). Metakriteriene fungerer dermed som en underbygging av påstanden om at selve kunstverket har blitt skjøvet vekk som det mest interessante momentet til fordel kunstneren og hans (borgerlige) publikum.

[D]et drejer sig egentlig slet ikke om at skelne mellom bedre og dårligere værker, men om at skelne de få – bevægelige, kraftfulde, konsekvente eller følsomme – subjekter fra den brede masse, fra borgerligheden: fra *de andre*. Derfor handler disse kriterier mest af alt om den dømmende selv og de sociale distinktioner, der rejses i og med dommen (Stjernfelt 2005a:23).

Stjernfelt essay kan leses som en kritikk av en stillestående og trygg negasjonestetikk i kulturinstitusjonen og samfunnslivet for øvrig. Da boken *Kritik af den negative opbyggelighed* kom, mottok den også kritikk fra flere hold. Stjernfelt og Thomsen ble blant annet beskyldt for å være reaksjonære og altfor generelle i sin argumentasjon (Heiberg 2005). Kritikerne i Danmark påpekte at selv om gjennomgangen av negasjonsbegrepet og negasjonens historie er god, ble Stjernfelts negasjonsmodell aldri anvendt på en grundig måte. Enkelstående sitater sakset ut av en kunstanmeldelse eller et eksempel fra en kunstutstilling er ikke nok.

Til tross for at Stjernfelt mottok kritikk for essaysamlingen (mye av kritikken gikk også på Thomsen, som det ikke er anledning til å gjennomgå i denne oppgaven), er det to ting som gjør boken om negasjon interessant for denne oppgaven. For det første presenterer Stjernfelt hvilke røtter negasjon har som idehistorisk og filosofisk figur. For det andre er Stjernfelts fire estetiske metakriterier interessante dersom man leser dem mer som *aspekter* av negasjonestetikken enn som argumenter i en kulturkritikk. Senere i oppgaven skal derfor metakriteriene anvendes som en modell for å forstå en kunstner eller forfatter, i dette tilfellet Matias Faldbakken alias Abo Rasul, sitt verk i et negasjonsperspektiv.

Avantgarden og konseptkunst

Ovenfor ble negasjonsbegrepet som filosofisk trope diskutert. Dette er relevant for å forstå tematikken i *Skandinavisk misantropi*. Samtidig er romanenes litterære form påvirket av forskjellige strømninger innenfor kunsthistorien som Faldbakken forholder seg til og arbeider ut fra. Først og fremst gjelder dette avantgarden og konseptkunsten. Negasjon av de etablerte estetiske normene ble så å si mantraet for dadaistene og surrealistene tidlig på 1900-tallet. Avantgarden som kunsttradisjon og –retning har blitt forsøkt definert og omdefinert utallige ganger. Ordet ”avantgarde” ble tatt i bruk i den franske kunstinstitusjonen tidlig på 1800-tallet. Opprinnelsen stammer fra militær terminologi, og betyr direkte oversatt ”fortropp”. Fortroppen gikk foran for å rekognosere det forestående terrenget, en langt farligere oppgave enn for de soldatene som kom etter i hovedtroppen. Som metafor for kunstnerisk virksomhet ble den benyttet på kunstnere som testet, brøt med og overskred institusjonelle grenser og konvensjoner – som var *foran* tradisjonen så å si. Den amerikanske kunstkritikeren Clement Greenberg (2004) trekker opp en distinksjon i essayet ”Avant-garde and Kitch” (for første gang på trykk i 1939 i *Partizan Review*) mellom avantgarde og kitch, hvor noe av poenget er at avantgarde-kunsten alltid har stått i opposisjon til den lettfordøyelige og mekaniske mainstream-kunsten.

Den tyske professoren i litteraturvitenskap, Peter Bürger, gir en historisk fremstilling av avantgardetradisjonen i boken fra 1974 med tittelen *Om avantgarden*. Den sentrale argumentasjonen i Bürgers bok kretser rundt definisjonen av begrepet avantgarde. Avantgarden ble kjennetegnet av radikale formeksperimenter og angrep på de etablerte og dominerende kunstinstitusjonene. De tidlige avantgardekunstnerne søkte å fjerne kunsten sin fra institusjonelle krav og få den ut av museene:

Dadaismen, den mest radikale bevegelsen innenfor den europeiske avantgarden, kritiserer ikke lenger de retningene innen kunsten som går forut for den, men selve *kunstinstitusjonen*, slik den har utviklet seg i det borgerlige samfunnet. Med begrepet kunstinstitusjon forstår jeg her både det apparatet som produserer og distribuerer kunst, og de herskende forestillinger om kunsten i en gitt epoke som vesentlig bestemmer resepsjonen av verkene” (Bürger 1998:38).

I tillegg vektlegger Bürger avantgardens negasjon, eller avvising, av både den individuelle produksjon og resepsjon av kunst. Han bruker den franske kunstneren Marcel Duchamps berømte utstilling av et pissoar, *Fontene*, i 1913 som eksempel. Ved å sette sitt navn (pseudonymet R.Mutt), et tegn på individualitet, på en masseprodusert gjenstand som et pissoar håner Duchamp alle tidligere oppfatninger av individuell skaperkraft. Samtidig blir

det også en provokasjon mot kunstinstitusjonen, hvor navnet på kunstneren blir viktigere enn selve kvaliteten på kunstverket. En slik bruk av hverdagsgjenstander i en ny kontekst, i dette tilfellet kunstmuseet, får etter hvert tilnavnet *readymades*. I sin bok om modernisme skriver professor i litteratur Per Thomas Andersen at Duchamps *Fontene* kan fungere som et eksempel på en ”avmaterialisering av kunsten” (Andersen 2008:72). Avmaterialiseringen av kunsten kan knyttes til en annen kunstretning, nemlig konseptkunsten. Professor emeritus i kunsthistorie Gunnar Danbolt skriver at den konseptuelle kunsten oppstod i USA og Europa i perioden mellom midten på 1960-tallet og 1970-tallet. Danbolt knytter ikke konseptkunsten til en bestemt –isme eller retning, men skriver at den hadde noen fellestrekk.

Alle dei kunstnarane som høyrde til pionérgenerasjonen [...] gjekk inn for å skjile ideen eller konseptet frå realiseringa av det i kunstverket. For dei var konseptet likeverdig med det ferdige arbeidet. Det hadde som konsekvens at dei tekniske og handverksmessige aspekta ved kunstverket blei sett på som likegyldige (Danbolt 2014:87)

Det sentrale i konseptkunsten blir dermed ikke å betrakte kunsten som et objekt eller som et medium, men at publikum og betrakteren forsyner verket med en ny idé ettersom gjenstandens hovedfunksjon som regel er satt ut av spill. Det er også et poeng at gjenstanden blir til kunst i kraft av å bli stilt ut i en kunstinstitusjon. Den estetiske nytelsen er med andre ord ikke viktig, men konseptet verket tilbyr betrakteren (Andersen 2008:72). Denne avmaterialiseringen av kunsten fungerte åpenbart som en voldsom provokasjon i sin samtid, og for mange blir derfor Marcel Duchamp stående som den ultimate avantgardist – i alle fall et referansepunkt for kunstens utvikling helt frem til våre dager.

Likevel er det ikke til å komme utenom at forholdet mellom original og kopi, utside- og hovedstrømsposisjonen er en helt sentral problemstilling for mange kunstnere. Et perspektiv som man stadig vender tilbake til i avantgardeforskningen, er hvordan ”det nye” hele tiden blir inkorporert i mainstreamen og tradisjonen – ofte referert til som *avantgardens paradoks* (Backström m.fl. 2011). I dette perspektivet ligger en erkjennelse av at avantgarden er aldri avantgarde i en lang periode. Det som i utgangspunktet var opprørsk, grenseoverskridende og sjokkerende blir etter hvert inkorporert i en ny tradisjon. Som eksempel kan man bruke venstresidens frihetssymbol Che Guevara, hvis portrettbilde ble et ikon for frigjøring over hele verden på 70-tallet. I dag selger det multinasjonale konfeksjonsselskapet *Hennes & Mauritz* t-skjorter til kr 49,-, sydd av underbetalte arbeidere i Asia, med trykk av nettopp Che Guevara-portrettet. Som en konsekvens av denne erkjennelsen, og for hele tiden å kunne stake ut en ny kurs i opposisjon til det allerede bestående, må dermed avantgardens kunstnere finne nye måter å overskride grenser på, nye

måter å eksperimentere med tradisjonelle og allerede eksisterende former på, nye måter å sjokkere majoriteten på, slik at kunsten kan bevege seg videre. Dette ser vi henger sammen med det Stjernfelt kalte ”bevegelse” som kriterium, altså at det blir viktig for kunstnere å arbeide på en fluktuerende måte.

Matias Faldbakken både forholder seg til og posisjonerer seg ut fra avantgardetradisjonen og konseptkunsten i sine verker. Både *Away from sound*, *Abstracted car* og *Untitled (VHS Stacks)* består av gjenstander som er frarøvet sin opprinnelige funksjon. Høytalerne, bilen og videokassetten blir gjort til kunst gjennom at de blir stilt ut i et rom som er knyttet til kunstinstitusjonen, og at betrakteren forsyner verkene med ny mening ettersom deres primære funksjon er satt ut av spill. Gunnar Danbolt knytter Matias Faldbakken til begrepet *nykonseptualisme*, en gruppe kunstnere som tar opp i seg og arbeider ut fra konseptkunsten fra 1960- og 1970-tallet (Danbolt 2014:89).

Det samme kan sies om Abo Rasul som forfatter. Faldbakken og Rasul både gjentar, siterer og resirkulerer strategier som ble anvendt i det Bürger kaller den historiske avantgarden. For eksempel gjør tematiseringen av provokasjon som kunstnerisk verktøy i *Skandinavisk misantropi* at flere leser den som en neo-avantgardistisk institusjonskritikk (Dolen 2003). Samtidig som at tematikken i Rasuls litteratur trekker på neo-avantgardistiske strategier, bærer selve utformingen av romanene preg av å være konseptlitteratur. Bruken av readymades er gjennomgående i trilogien, og foruten å identifisere dem, må man også som leser eller betrakter stille seg spørsmålet hva slags funksjon de fyller i teksten.

6 *Skandinavisk misantropi 1 og 2*

Noe av målet med denne oppgaven er å lese *Unfun* som en avsluttende del av en romantrilogi. De tre romanene som utgjør *Skandinavisk misantropi* deler utvilsomt flere fellestrekk, både i form og innhold. Likevel er det flere aspekter ved *Unfun* som gjør at den skiller seg fra de to første romanene i trilogien. Min tese er at dersom man leser romantrilogien i et negasjonsestetisk perspektiv, markerer hver roman et nytt steg mot en utforsking av negasjonens grenser. I denne utforskningen blir *Unfun* på mange måter stående som et punktum. I analysen av *Unfun* kommer derfor *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* til å bli trukket inn, både ved å undersøke intertekstuelle referanser innad i trilogien og ved å sette opp noen kontraster for å fremheve visse poenger i min lesning av *Unfun*.

Intertekstualitet er et begrep brukt om ulike former for tekstlige forbindelser. Begrepet ble opprinnelig lansert i Julia Kristeva, som i en analyse av Mikhail Bakhtin beskriver hvordan tekster hele tiden tar opp i seg andre tekster og utgjør en slags tekstmosaikk. Gérard Genette (1997) skiller mellom flere ulike former for tekstforbindelser. Han bruker intertekstualitet slik Kristeva gjør det, om direkte koblinger mellom tekster, det være seg sitater eller allusjoner (Genette 1997:1). Det er dog verdt å merke seg at Genette er mer opptatt av de direkte sammenhengene, mens Kristeva bruker det for å analysere alle former for språkkonstruksjoner. Samtidig bruker Genette begrepet *hypertekstualitet* for å beskrive tekster som forholder seg til tidligere verker. Det vil si alle tekstlige forhold som knytter én tekst til en annen, på en slik måte som gjør at det ikke er en kommentering. Det er altså ikke nødvendigvis slik at tekst A *direkte* behøver å forholde seg til tekst B for at man skal kunne kalle det en hypertekstuell binding, men det sentrale er at tekst B ikke kunne ha eksistert uten tekst A. (Genette 1997:5). Senere i boken bruker Genette begrepet *intratekstualitet* om flere tekster som på forskjellig vis refererer til hverandre (Genette 1997:207). I og med at Genettes definisjon på hypertekstualitet er noe ”streng” (det er for eksempel mulig å se for seg *Unfuns* eksistens uten de to forgjengerne), og det faktum at det er en romantrilogi *Unfun* går inn i, kommer jeg til å bruke Genettes begrep om intratekstuelle forbindelser når jeg leser *Unfun* sammen med og i kontrast til *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*. I denne oppgaven er det fruktbart å lese Rasuls tekstforbindelser på begge disse måtene. For det første kan man bruke begrepet intertekstualitet for å beskrive hvordan Rasul integrerer alle sitatene, allusjonene og ordspillene i romanene sine. For det andre bør man lese *Unfun* i et intratekstuell øyemed, det vil si hvordan Rasul lar romanen implisitt og eksplisitt forholde seg

til sine to forgjengere i romantrilogien.

Skandinavisk misantropi kretser rundt avantgardistiske spørsmål om originalitet, tegn og posisjoner. Ane Farsethås beskriver originalitetsproblemet som tematiseres i *Skandinavisk misantropi* som en frykt for klisjeen: ”Når verden er mettet med *fortellinger, vinklinger og perspektiver*, hvordan vet vi at det vi sier, blir noe mer enn en blek etterlikning?” (Farsethås 2012:41). I forlengelsen av dette blir mange kunstnere stående med en emmen fornemmelse av at man kanskje ikke lenger har noe å komme med, at uansett hva man tilfører det kulturelle feltet i form av ulike kunstbidrag, så er det ”oppbrukt”. Dette er på mange måter en hovedproblemstilling i *Skandinavisk misantropi*: Hvordan er det – i dagens tolerante og selvrefleksive Skandinavia – mulig å finne frem til symboler, tegn, meninger, perspektiver, vinklinger som ikke allerede er benyttet og resirkulert til døde utallige ganger? Ordet misantropi har etymologiske røtter fra gresk. Det er satt sammen av *misos* (hat) og *antrophos* (menneske) og betyr dermed menneskehat eller –forakt. Forakten for mennesker og institusjoner er den gjennomgående grunnholdningen som inntas av samtlige hovedpersoner i *Skandinavisk misantropi*. Det kommer dog til uttrykk på forskjellige måter. Hovedpersonen i *The Cocka Hola Company*, Simpel, beskriver sine misantropiske prosjekter slik:

De [prosjektene] har jo på et generelt plan dreid seg rundt begrepet misantropi... eller menneskefiendtlighet. Jeg tar utgangspunkt i de tingene som plager meg, hvilket er *det meste* for å være ærlig... og så gjør jeg noe med dem. Misantropien min er generell mistro til menneskelige bedrifter og konstruksjoner. For å si det enkelt har jeg i bunn og grunn ikke tro på at det folk driver med kommer til å føre frem. All erfaring tilsier det. (Rasul 2001:451)

Mens Rebel, hovedpersonen i *Macht und Rebel*, uttrykker det på denne måten:

Og hva gjør jeg nå? Kanskje jeg studerer historie, kanskje jeg er performancekunstner, kanskje jeg jobber på 7-11, kanskje jeg er arbeidsledig, kanskje jeg er aktivist, kanskje jeg er sykemeldt, kanskje jeg er pedofil og speedfreak, kanskje jeg har doktorgrad i cellebiologi – hvilken hælvetes rolle spiller det egentlig her i Skandinavia hvor alt fungerer og i en tid da alle – hver student, hver taper, hver junkie, hver lønnsarbeider, hvert statsmenneske og hver... MUSIKER – tenker likt, er like subversive og like oppfinnsomme, like *on the edge*, hvilket vil si like DRITKJEDELIGE alle sammen. Det spiller INGEN rolle hva jeg gjør. Og det spiller i bunn og grunn INGEN rolle hva jeg tenker. (Rasul 2002:11)

På bakgrunn av utdragene som er nevnt ovenfor, vil det være mulig å slå fast at misantropien som skisseres i *Skandinavisk misantropi* har to sider. Den vender for det første utover, i en forakt og et hat mot alt og alle som omgir hovedpersonene, slik Simpel og Rebel gir uttrykk for. Men den vender også innover i et selvhat: ”Jeg er så drittlei meg selv og min egen surfing at jeg holder på å spy. Det har blitt så å si umulig å surfe på *sin egen måte*. Det er alt for mange som surfer – AKKURAT slik jeg surfer” (Rasul 2002:8). Denne doble misantropien gir grobunn til to grunnleggende tilstander for romanenes hovedpersoner: opprørstrang og

resignasjon. Disse to tilstandene står hele tiden og vipper på en knivsegg. Gjennom hele *Skandinavisk misantropi* balanserer hovedpersonene mellom en voldsom opprørstrang og vilje til revolt på den ene siden og en enormt frustrerende opplevelse av at uansett hva de gjør og foretar seg, så er det til ingen nytte. Denne opplevelsen gir seg ofte utslag i en resignert og tilbaketrukket likegyldighetsholdning, men noen ganger gir det seg utslag i en lyst til handling. I kapitlet om nihilisme som en grunnstein til negasjonsbegrepet ble det blant annet pekt på at Trond Berg Eriksen skiller mellom nihilisme som en både tilstandsbeskrivelse og strategier i møte med en verden oppløst for mening. Den doble misantropien karakterene i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* utviser, blir på mange måter en variant av den nietzschanske nihilismen, som enten er aktiv eller passiv.

Alle hovedpersonene i de to første romanene i *Skandinavisk misantropi* setter seg fore å bedrive subversiv aktivisme mot det som irriterer dem i det skandinaviske velferdssamfunnet. Blant annet vil det si en irritasjon over den velmenende og lammende tolerante korrektheten som, slik de opplever det, gjennomsyrer alt og alle som omgir dem. Den numne og apatiske tilværelsen har blitt så altoppslukende at Rebel, i et forsøk på å fremkalle en følelse av *et eller annet*, stapper en agurk opp i anus mens han onanerer i *Macht und Rebels* åpningsscene. Opprørstrangen mot den klamme korrektheten gir seg videre utslag i en rekke provoserende motiver i romanene. For eksempel beskjeftiger karakterene seg med nazisme, vold mot kunstkuratorer, sex med mindreårige, barnedrap – bare for å nevne noe. Denne aktivismen blir et slags siste desperat forsøk fra hovedpersonene på å stille seg på siden og utenfor i en verden der ”hver posisjon, hver livsstil, hver holdning, hvert oppfylte ønske og hvert feilskjær er så jævlig flaut” (Rasul 2002:170).

Simpel driver et pornoproduksjonsselskap som finansierer intervensjoner og aksjoner mot ting som irriterer ham i samfunnet – hvilket vil si alt og alle. Det går ut over alt fra lærere til kulturarbeidere. Til slutt blir Simpel arrestert av politiet for å ha dopet ned en tekstilkunstner og tatovert inn FASCINATION på magen hennes¹⁰. Da får han tilbud av Peter Nilsen om å stille opp i et tv-intervju for å forklare sitt prosjekt. Simpel har nemlig forklart Nilsen, en far i sønnens skoleklasse, om sitt prosjekt på en juleavslutning. Peter Nilsen, som gir sterke assosiasjoner til NRKs talkshow-konge Fredrik Skavlan, aner et skup. Underveis i intervjuet, som utgjør romanens sluttscene, viser det seg at publikum har stor sans for Simpels

¹⁰ Tatoveringsskriften kan tenkes å være en allusjon til introduksjonsscenen i *Taxi Driver* (1976), der protagonisten Travis Bickle kjører forbi et neonskilt med påskriften ”FASCINATION”. Forakten Travis Bickle utviser for andre mennesker og omverden gir resonans til Simpels misantropiske livsanskuelse.

misanthropiske samfunnskritikk finansiert av pornopenger. De ler, klapper, jubler og trykker ham til sitt bryst. Sempel må motvillig innse at hans protester blir bejublet av hovedstrømmen:

Peter Nilsen: Hør på publikum! Du er tydeligvis ikke alene i verden...?

Sempel: ...

Peter Nilsen: ... Godtakelse, Sempel? Publikum elsker deg! Hva med godtakelse? Hva om du blir godtatt av folk? Hva om prosjektet ditt blir godtatt.

Sempel: Godtakelse er Satan selv...

Peter Nilsen: Satan?

Sempel: ... å bli godtatt er det samme som... evig fordømmelse. Godtas du så har du tapt. Du er død.

Peter Nilsen: Publikum?

Publikum: JAAAAA! (Rasul 2001:461)

Rebel er i åpningen av *Macht und Rebel* engasjert i et venstreradikalt miljø som har spesialisert seg på Adbusting¹¹, antakelig i Oslo – leseren får aldri vite dette helt sikkert – under ledelse av Frank ”Feiten” Leiderstam. I romanen kommer dog Rebel etter hvert til en erkjennelse av at den ”subversive” og ”ødeleggende” aktivismen Adbusters representerer, for det første bare har blitt en egen tradisjon og posisjon, og overhode ikke er et opprør mot noe som helst. For det andre har opprøret ikke oppnådd annet enn å faktisk bli en del av den symbolkarusellen som opprøret skulle rette seg mot. Forvrengningen av logoer og merkevareslagord blir bare bidrag til reklamebransjen: ”Han [Feiten] er så tjukk i huet at han ikke fatter at det er SAMARBEID han driver med, ikke motstand” (Rasul 2002:138). Rebel gir dermed opp hele venstresiden og møter Macht, som jobber som konsulent for ulike markedsavdelinger i det private næringslivet. Macht blir portrettert som den hyperrefleksive virkelighetens übermensch: en som behersker alle koder, tegn, ideer og perspektiver til fingerspissene. Han sirkulerer i undergrunnsmiljøene, og plukker opp alle tendenser og trender av interesse. De tar han videre med seg til det multinasjonale selskapet T.S.I.V.A.G. – *Thomson, Smithson, And Immhauser Values Alimited Googol*, som betaler ham meget godt for å komme frem med ”nye, subversive og spennende ideer” som kan brukes i salgsstrategier for deres produkter. Macht og Rebel finner hverandre i et felles ønske om å ødelegge for det de oppfatter som det slappe venstreaktivistiske miljøet. Rebels ønske om å ”gi Feiten noe å

¹¹ Adbusters er en non-profit, anti-kapitalistisk aktivistbevegelse som blant annet manipulerer kjente merkevarer sine logoer og reklamer med den hensikt å latterliggjøre og parodierte originalens budskap (Baldersheim 2005)

tenke på” sammenfaller nemlig med et arbeidsoppdrag Macht har fått av T.S.I.V.A.G.. Sammen infiltrerer de Feitens planlagte ”demonstrasjon” mot T.S.I.V.A.G. sine lokaler. Under aksjonen fristes Feiten til å ha sex med Thong (som har blitt instruert i dette av Macht og Rebel på forhånd), den 14 år gamle kjæresten til Rebel, mens det hele direktesendes på internett. Aksjonens klimaks nås idet Feiten blir fotografert stående i en Jesus-liknende positur foran firmalokalene som har blitt dekket med enorme bannere som sier ”Aksjonér med T.S.I.V.A.G. og jødene mot korporativ amoral!”. Macht og Rebel vinner og Feiten taper. I romanens sluttscene blir seierherrene sittende selvtilfredse på et nachspiel og forteller slappe vitser om øl. Et sentralt trekk ved negasjonen i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* er altså den forsøksvis subversive og undergravende aktivismen. Dette kommer jeg til å komme tilbake til i analysen av *Unfun*, for å undersøke hvorvidt negasjonen som utforskes der kan sies å ha andre trekk.

Mange kritikere og akademikere, for eksempel Andersen (2012) og Dolen (2003) har lest *Skandinavisk misantropi* som en tematisering av det den tyske sosiologen Herbert Marcuse (1969) kaller *repressiv toleranse*. Begrepet er hentet fra essayet med samme navn og beskriver det Marcuse mener er en mekanisme i det moderne samfunnet som konserverer status quo gjennom toleranse.

[Essayet] kommer til den konklusjon at skulle toleransens mål bli nådd, ville det kreve intoleranse overfor de politiske strømninger, de holdninger og de meninger som råder i dag, og en utvidet toleranse overfor de politiske strømninger, de holdninger og de meninger som nå er ulovlige eller undertrykt. I dag viser med andre ord toleransen seg som det den var opprinnelig, i begynnelsen av den moderne tid – et partisk mål, et begrep og en praksis som er undergravende og frigjørende. Omvendt tjener i mange av sine mest effektive ytringer det som blir utropt og praktisert som toleranse i dag, undertrykkelsens sak (Marcuse 1969:100).

Toleransen blir dermed, paradoksalt nok, undertrykkende overfor opposisjonen og de som ønsker å gå inn for andre former for samfunnsorganisering enn den bestående. Noe av hovedpoenget til Marcuse er at toleransen i det moderne samfunnets implisitte krav om et samfunn uten undertrykkelse og eksessiv maktutøvelse, forutsetter og antar en *intoleranse* overfor de mekanismene og holdningene som gir befolkningen en annen bevissthet enn ønsket om å konservere status quo. Marcuse mener den repressive toleransen har to aspekter ved seg. For det første er det en passiv toleranse av eksisterende ideer, perspektiver og holdninger. For det andre innehar den en aktiv toleranse av det offentlige, en aktiv toleranse som går på tvers av høyre-venstre-aksen i politikken (Marcuse 1969:105). Malvik (2014:9) stiller i innledningen av sin doktoravhandling spørsmål om hvorvidt Marcuses over 40 år gamle teorier er presise nok til å beskrive tematikken i *Skandinavisk misantropi*. Det kan hende at

han er inne på noe, men jeg mener at dersom man leser Marcuses begrep om repressiv toleranse som vår tids politiske korrekthet, så vil relevansen i sammenheng med Rasuls litteratur fortsatt stå seg.

Konseptlitteratur i *Skandinavisk misantropi 1 og 2*

Ovenfor ble tematikken og karakterenes livsanskuelser i de to første romanene av *Skandinavisk misantropi* beskrevet og analysert. Men utformingen av romanene er minst like interessant, og bringer straks inn spørsmål om Matias Faldbakken som kunstner. Er det mulig å se likhetstrekk mellom hans kunstneriske produksjon og Abo Rasuls litteratur?

Avantgardens konseptuelle kunst, som ble beskrevet tidligere i oppgaven, kan kanskje også trekkes inn i en diskusjon om *Skandinavisk misantropi* som konseptlitteratur.

I boka *Litterær analyse. En innføring* (2012) diskuteres dette under samlebetegnelsen *sammensatte tekster*. Sammensatte tekster er et begrep som betegner alle tekster som er sammensatt av to eller flere modaliteter til én helhet. Modalitet refererer til en bestemt måte å uttrykke mening på, som for eksempel skrift, illustrasjoner, fotografier og så videre (Bakken m.fl. 2012). En underkategori av sammensatte tekster er *interart*, et samspill mellom forskjellige kunstformer. Det er viktig å få frem at Faldbakken ikke opererer i et vakuum eller er den første forfatteren eller kunstneren som blander kunstformene. I skandinavisk sammenheng trekkes kunstnerskapet til den danske performancekunstneren Claus Beck-Nielsen/Das Beckwerk/Nielsen ofte frem som kanskje det beste eksemplet på hva *interart* eller *konseptlitteratur* kan være. Blant annet har han gitt ut sin egen ”biografi” med tittelen *Claus Beck-Nielsen (1963-2001). En biografi*. I boka fastslår forfatteren gjennom kilder fra aviser, leserinnlegg og tekster fra harddisken til Beck-Nielsen blant annet kunstnerens død, men især hans *identitets* død. Prosjektet ble så videreført under navnet ”Das Beckwerk”, før det bokstavelig talt ble begravet under Beck-Nielsens iscenesatte begravelse – Fungus Imaginarium – av seg selv i 2010. ”Claus Beck-Nielsens, Helge Billes, Das Beckwerks multimediale verk overskrider, integrerer, kombinerer og transformerer mange modaliteter (Bakken m.fl 2012:179).

I beskrivelsen av kunsten til Matias Faldbakken i kapittel 2, blant annet eksemplifisert gjennom *Shocked into abstraction*, kom jeg frem til at den både er konseptuell og gjennomført ved hjelp av såkalte readymades. *Skandinavisk misantropi* kan sies å ha trekk av

begge deler. Rasuls litterære stil kan beskrives som energisk, rå, voldsom og humoristisk. Hele *Skandinavisk misantropi* er utgitt av Matias Faldbakken under pseudonymet Abo Rasul. Selv om pseudonymet ble ”avslørt” etter utgivelsen av *The Cocka Hola Company*, er det fortsatt bevart i utgivelsen av de to siste romanene. Det later til at flere litteraturkritikere og litteraturforskere ikke bryr seg om dette, og omtaler ofte forfatteren av bøkene som Matias Faldbakken¹². Selv om det naturligvis stemmer at det er Matias Faldbakken som har forfattet bøkene, betyr ikke dette at pseudonymet ikke lenger er viktig. Snarere tvert imot mener jeg at det fortsatt bør knyttes til forfatterens utsigelsesposisjon. Pseudonymet kan leses som en understreking av den anti-litterære stemmen. Rasul-navnet er nemlig inspirert av den kriminelle gjenglederen Shahid Rasool, og kan på den måten leses som en identifisering med mennesker som stiller seg, eller gjør et forsøk på å stille seg, utenfor samfunnet. Pseudonymet kan også gi assosiasjoner til rabul, eller rabulist – en oppvigler med kontroversielle meninger. I tillegg kan Abo Rasul gi assosiasjoner til uttrykket *tabula rasa* (lat: *ren tavle*), som enten kan henlede oppmerksomheten til uttrykkets sammenfallende betydning på norsk med ”å gjøre rent bord” – noe flere kritikere har ment at Rasul har gjort i den norske litterære offentligheten.

Den litterære grunnfiguren i *Skandinavisk misantropi* er hyperbolen, eller overdrivelsen. Språket har hyppige innslag av det man kan kalle ”stygge” effekter, i alle fall hvis man skal bruke tradisjonelle estetiske kriterier for hva god språkføring er. Romanene er gjennomgående fulle av lydmalende effekter, både gjennom bruk av muntlig slang, kursivering, store bokstaver og utropstegn (særlig i dialogene). I tillegg er grafiske elementer og lange lister inkorporert i romanteksten, noe som gir den et høyst fragmentarisk preg. De lange listene forekommer kanskje hyppigst i *The Cocka Hola Company*, ofte er det Simpels ideer til navn på aksjonene sine eller filmtitler i forbindelse med produksjoner i DESIREEVOLUTION. Listene er i hovedsak enten aforistiske utsagn eller humoristiske ordspill, ofte på engelsk. I det følgende utdraget beskrives kontoret til Simpel, hvor det blant annet henger en mengde post-it-lapper på vinduet med sitater og ordspill:

EVERYTHING INFINITE SUCKS

I’M HIP-NOTIZED

AMERICANIZATION

12 Se f.eks. Vassenden (2004), Andersen (2012) og Malvik (2014) Tar man i tillegg et søk på Cappelen Damm sine nettsider, får man ingen treff på ”Abo Rasul”. Alle *Skandinavisk misantropi*-bøkene har oppgitt ”Matias Faldbakken” som forfatter.

SO PUT YOUR OPINION IN THE AIR, AND WAVE IT LIKE YOU JUST DON'T CARE.
 EVERYTHING IS WRONG. EVERYTHING IS OK
 JEG KJEDER MEG OVER EN HVILKEN SOM HELST IDE ETTER CA. 30 SEKUNDER. DENNE
 INKLUDERT.
 BLACK POWER = WHITE POWDER
 FUCK ALL YOUR PROTESTS
 BEST CASE SCENARIO
 LIKE A MONKEY IN THE BANK
 LIVE NUDES. DEAD NUDES
 BIT HÅNDEN SOM MATER. DRIT I MUNNEN SOM SNAKKER DIN SAK
 MODERN FUCKING
 DEPRIMERENDE Å SOVE FOR MYE. DEPRIMERENDE Å SOVE FOR LITE.
 KNOCK ON WOOD-IMITATION
 SURVIVAL OF THE HIPPEST
 FIVE WORDS IN VIOLENT NEON
 MC DEPTH (TCHC s. 75)

I *Macht und Rebel* implementeres grafiske elementer, hovedsakelig adbuster-logoer av kjente merkevarenavn i romanen:



(Rasul 2002:148)



(Rasul 2002:149)

Et annet kjennetegn på ”stygge” språklige effekter i *Skandinavisk misantropi*, er hovedpersonenes trang til å skrike ut sin forakt. I teksten blir dette som regel fremstilt med versaler (store bokstaver) og utstrakt bruk av utropstegn. Dette forekommer hyppig i romanene, for eksempel når Simpel står og krangler med en ansatt i en fotobutikk som ikke har fremkalt bildene på timen slik garantien deres lover. Det ender med en hissig diskusjon,

hvor Sempel etter hvert hisser seg voldsomt opp. Den ansatte klarer ikke å holde seg lenger, og serverer sin misfornøyde kunde følgende retoriske spørsmål:

–Vet du at banning er verbal utilstrekkelighet som følge av stort følelsespress? sier han

– HÆ? HVAVARDETDUSA? HÆ? HAR DU NOE Å UTSETTE PÅ MEG SOM KUNDE? JEG SKAL FAENMEG LANGT INN I FITTHØLET LÆRE DEG NOE OM BANNING, DITT JÆVLA KUKKHUE! DU SKAL FÅ FØLELSESPRESSET MITT SÅ LANGT OPP I RASSHØLET AT DU FAEN IKKE FINNER DET IGJEN SELV OM DU HYRER FEMHUNDRE SØRAFRIKANSKE GRUVEARBEIDERNIGGERHOMOER TIL Å BORE SEG INNOVER! JEG SKAL SATAN FITTE TA MEG... (TCHC s. 290)

I tillegg blandes ofte engelsk inn i dialogen fordi flere av bipersonene ikke snakker norsk. *Unfun* har så mange engelskspråklige karakterer at store deler av romanen faktisk er skrevet på engelsk. Det flyter over av fagspråk, popkulturelle referanser og sitater. For eksempel er det i *The Cocka Hola Company* inkludert en konvensjon over hva som er lov og ikke lov å foreta seg før, under og etter innspilling av en pornofilm. Alt dette er noe som er med på å gi teksten en konstruert fremtoning og et fragmentarisk preg. Konvensjonen, som i romanen strekker seg over seks sider, er kursivert og inneholder en rekke termer fra pornoindustrien (Rasul 2002:199-205). I *Macht und Rebel* beskrives Rebels utseende ved å referere til hovedpersonen Travis Bickle i Martin Scorseses *Taxi Driver* (1976).

Men det hyperbolske gjelder ikke bare i selve språket, det kommer også til uttrykk i tematikken. Trilogien har tittelen *Skandinavisk misantropi*, men ved første øyekast er det ikke mye gjenkjennelig ved det skandinaviske som portretteres. Så er kanskje ikke en nøyaktig gjengivelse av det samfunnet vi lever i eller ”troverdige” karakterer siktemålet med *Skandinavisk misantropi* heller. I stedet for realisme er det en surrealistisk, karikert og nesten alternativ versjon av det skandinaviske som rulles ut i *Skandinavisk misantropi*. Visse aspekter ved det typisk skandinaviske blåses opp og overdrives – andre blir dysset ned eller ignorert for effektens skyld. For eksempel er adbustermiljøet i *Macht und Rebel* også karikert til de grader. Det er ikke bare tematiske aspekter som overdrives. Karakterene i romanene er for eksempel ikke heller ment å være ”troverdige” eller ”realistiske”. Snarere kan de kanskje best beskrives som typer eller representanter for ideer og posisjoner i samfunnet. Karakterenes navn er overtydelige med sikte på å få frem dette poenget: Rebel (på konstant søken etter opprørsposisjoner), Macht (rik og vellykket konsulent for næringslivet), Slaktus (voldelig) og så videre¹³.

13 Dolen (2003) har identifisert de fleste allusjonene som gis gjennom karakterenes navn i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*.

Samtidig inviterer denne anti-litterariteten flere til å lese *Skandinavisk misantropi* ikke bare som ren litteratur, men som konseptlitteratur, for eksempel Andersen (2012) og Vassenden (2004). Snarere enn frittstående romaner bør de heller leses inn i eller sammen med Faldbakkens øvrige kunstprosjekt. Det er flere ting ved *Skandinavisk misantropi* som gjør at jeg mener man bør forholde seg til kunstprosjektet. Det er først og fremst forståelsen av Rasuls litteratur som litterære installasjoner, hvor spillet mellom ulike ideer, stemmer og perspektiver i en readymade-form står sentralt. Som med Duchamps *Fontene* er ikke estetisk nytelse eller identifikasjon med karakterene nødvendigvis poenget med *Skandinavisk misantropi*.

Det er også grunn til å stoppe opp ved et par utenomtekstlige aspekter ved romanene. Gérard Genette bruker begrepet *paratekst* om all tekst som ikke direkte er en del av handlingen eller diskursen i en roman. Det kan for eksempel være titler, forfatternavn og omslaget på romanen (Genette 2001). Omslaget på samtlige av romanene i *Skandinavisk misantropi* er utformet av Matias Faldbakken selv, og kanskje er det *Macht und Rebel* som er mest interessant i så måte. Romanittelen er i seg selv en allusjon til nazistenes bortføringsstrategi *Nacht und Nebel* under andre verdenskrig. På siden før første kapittel er det også inkludert et sitat fra den tyske feltmarskalken Wilhelm Keitel, der han i et internt nazistnotat forklarer ”natt og tåke”-strategien utførlig. Romanomslaget alluderer på sin side til Adolf Hitlers selvbiografi *Mein Kampf* (1927), ved å ta i bruk den ikoniske designen med rød bakgrunn, en hvit og sentrert sirkel og den samme fonten som Hitlers bok. På denne måten tar Rasul aktivt i bruk omslaget for å sette tonen for romanens tematikk. Det kan være verdt å merke seg at designen på omslaget av *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* likner mye på hverandre. Begge omslagene har rød bakgrunn og titlene er skrevet sentrert på siden i svarte bokstaver. Grunnen til at det er interessant, er at de skiller seg kraftig fra designen på *Unfun* sitt omslag. Et av poengene til denne oppgaven er å lese *Unfun* i forhold til sine forgjengere, og i analysen av *Unfun* vil parateksten være ett av flere momenter som peker i retning av at den skiller seg fra sine forgjengere.

I kapitlet ovenfor ble Frederik Stjernfelts fire aspekter ved negasjon beskrevet. Ut fra analysen av *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* mener jeg det er riktig å si at negasjonen i *Skandinavisk misantropis* to første romaner først og fremst kjennetegnes av bevegelse og kraft. Karakterene jager frenetisk etter nye posisjoner, tegn og perspektiver som ennå ikke har blitt tatt i bruk av andre. Det handler om å være konstant på utkikk etter nye negasjonsformer. Som Simpel uttrykker det i romanens sluttscene, er det viktigste å ikke bli

godtatt eller akseptert – altså unngå å bli fanget i en statisk posisjon. Dette jaget fører til voldsomme og til dels ”sjokkerende” og ”provoserende” handlinger. For i det hele tatt å vekke oppsikt i det subversive aktivistmiljøet ser ikke Rebel noe annet valg enn å beskjeftige seg med nazisme og pedofili. Samtidig er romanene, og kanskje særlig *Macht und Rebel*, i seg selv utformet på en så kraftfull måte som mulig. Den hyperbolske stilen og den aktive nihilismen som kjennetegner karakterene, er med på å gi negasjonen i romanene et kraftfullt uttrykk.

Summen av alt dette har fått flere litteraturkritikere til å diskutere hvorvidt Rasul skriver godt, og som blant annet Malvik (2014) bemerker, har det nærmest blitt en klisje å si at Faldbakken skriver bevisst dårlig. Readymade-litteratur er et begrep også akademikere tyr til når de skal beskrive Rasuls stil (Andersen 2012). Likevel mener jeg at man skal vokte seg litt for å bruke readymade-begrepet for bastant på Rasuls litteratur, særlig fordi det ofte kan virke reduserende eller forenklerende overfor verkene og arbeidsmåten hans. Readymades er først og fremst et begrep som er hentet fra kunstinstitusjonen. Det betegner, som jeg viste i kapitlet om konseptkunst og i kapitlet om Faldbakkens kunstproduksjon, hverdagsgjenstander som settes inn i en ny kontekst – nemlig kunstinstitusjonen. Faldbakkens *Abstracted car* kan være et eksempel på dette. Tekstutdragene, internettvisdommen, ordspillene og vitsene i *Skandinavisk misantropi* er ofte klippet og limt fra internett. Men like ofte er de bearbejdede fraksjoner som installeres i en ny kontekst (romanformen), noe som kanskje blir underkommunisert dersom man kaller *Skandinavisk misantropi* for readymade-litteratur eller Matias Faldbakken for en readymade-forfatter. Dessuten har litteraturvitenskapen flere begreper som kan beskrive de samme fenomenene, for eksempel ulike former for intertekstualitet, som kan være mer fruktbart å bruke om de tekstlige forbindelsene i romanene hans.

7 *Unfun* – et handlingsreferat

Handlingen i *Unfun* kretser rundt romanens forteller og hovedperson, Lucy Parsons, en selverklært anarkist med gener fra ik-stammen i Uganda, og hennes voldelige eksmann Slaktus. Handlingen er lagt til Oslo i en tenkt nær fremtid. Sammen har Lucy og Slaktus tvillingsønnene Atal og Vataman. Familieforholdet kan beskrives som mildt sagt dysfunksjonelt, og det fremgår at Slaktus besitter et voldsomt raseri, som ved flere anledninger har ført til både psykisk og fysisk mishandling av Lucy og sønnene. Dette har han imidlertid klart å holde i sjakk ved hjelp av beroligende medisiner og regelmessige besøk hos psykolog.

Det sentrale omdreiningspunktet i *Unfun* er Slaktus' utvikling av dataspillet *Deathbox*. Spillet var i utgangspunktet forfattet som et filmmanus med tittelen *Mbo – Avenging Congo*, men Slaktus bestemmer seg etter hvert for å endre medium fra film til spill. *Deathbox* er planlagt å være et såkalt *first person shooter*-spill, der protagonisten, som har beholdt navnet Mbo fra filmmanuset, er en kongolesisk veiarbeider som går amok med arbeidsredskapen sin i Paris' gater. Tanken Slaktus har bak spillet, er å pervertere det tradisjonelle maktforholdet mellom afrikanske land og europeiske kolonimakter.

Til tross for den åpenbare skeivheten i maktforholdet i familien, hjelper likevel Lucy og sønnene til med småoppgaver i forbindelse med utviklingen av dataspillet. Når handlingen i *Unfun* begynner, er Lucy for eksempel på vei hjem fra Paris med en steinøks som spillets protagonist skal ha som drapsvåpen. Samtidig er den amerikanske skuespilleren Dan Castellaneta¹⁴ på vei til Norge for å legge stemme til spillets protagonist. Den nigerianske skuespilleren Taiwo Jolayemi er også leid inn, og hans oppgave er å stå modell i utformingen av Mbo. Samtidig er programmeringsselskapet som har fått i oppdrag å utforme spillet, *Rapefruit*, i full gang med å skape en så hyperrealistisk grafisk representasjon av Paris som overhode mulig.

Det oppstår derimot et problem når sønnene oppdager en bugg (feil) i spillets grafikk mens de prøvespiller en testversjon. Dette fungerer som en katalysator for en rekke hendelser i historien. Slaktus mister til slutt kontrollen han inntil nå har hatt over sinnet sitt. Han blir rasende, og juler opp både Lucy, sønnene og programmererne i *Rapefruit* når han innser at

¹⁴ Dan Castellaneta (f. 1957) er en virkelig person som faktisk også er skuespiller. Han er mest kjent for å ha gitt stemmen til Homer Simpson i den amerikanske animasjonsserien *The Simpsons*. Malvik (2014) bemerker at Taiwo Jolayemi er oppdiktet.

ideen hans likevel ikke er mulig å gjennomføre. I tillegg blir Lucy voldtatt på grovt vis. Lucy, som til nå har forholdt seg passiv og likegyldig til både utviklingen av spillet og Slaktus' mishandling av henne, får imidlertid siste ord da hun i romanens avslutning dreper både sin eksmann, sine sønner, familiens fastlege, to programmerere, Dan Castellaneta og Taiwo Jolayemi med en svær japansk kjøkkenkniv.

Både karakterene, historien og historiefremstillingen fremstår som spesielle. Persongalleriet er ikke bare en blanding av fiktive og faktiske skikkelser i populærkulturen, mange av karakterene i *Unfun* har en eller annen form for blandet opphav – noe som henger sammen med den postkoloniale tematikken i Slaktus' dataspill. Samtidig ler mange av karakterene hele tiden, og ofte ler de uten at det er noe som helt å le av. Motivene som tegnes opp, er nemlig påtagelig frastøtende, alt fra voldelige dataspill til barnedrap og voldtekt. Samtidig har fremstillingsformen et fragmentarisk preg.

8 Analyse av den narrative strukturen i *Unfun*

Narrative nivåer

Det er et par formelle narratologiske aspekter som må klargjøres og diskuteres før analysen av *Unfun* kan begynne. Narrative teorier undersøker hvordan fortellingen fortelles og struktureres, blant annet gjennom bruk av ulike perspektiver, fortellerstemmer, kronologisk organisering og så videre. Jeg kommer til å bruke teorier og perspektiver fra Gérard Genette for å vise at den narrative strukturen i *Unfun* er med på å gi romanen konseptuelle trekk. Samtidig skal jeg vise at karakterenes ideer og konsepter, som for eksempel en negasjon av tradisjonelle narrativer, blir utforsket av Rasul på et annet nivå. Det er for eksempel påfallende hvordan romanteksten i *Unfun* vrenses inn i en dataspilleestetikk når *Deathbox* kollapser i romanavslutningen.

Det første narratologiske aspektet ved *Unfun* som er verdt å undersøke, er *fokaliseringen*. Det vil si hvor perspektivet til den eller de som forteller historien, er plassert. Gérard Genette (1980:189), en av narratologiens viktigste teoretikere, fremhever skillet mellom narrativt perspektiv (hvem som ser) og narrativ stemme (hvem som snakker). Det er vanlig å skille mellom intern og ekstern fokalisering. Ved intern fokalisering sammenfaller perspektivet og de øvrige sansene hos en av karakterene i historien med det som formidles i fortellingen. Intern fokalisering kan for eksempel være en indre monolog gjengitt av en fortellerinstans som har tilgang til en av karakterenes indre. Ved ekstern fokalisering befinner perspektivet og de andre sansene seg på et punkt utenfor karakterene i det fiktive universet. Man må skille mellom fokalisering, altså perspektiv, og fortellerstemme. Fortelleren kan være mer eller mindre synlig i en tekst, samtidig som han eller hun kan ha en distanse fra hendelsene eller karakterene det fortelles om.

I *Unfun* veksles det mellom intern og ekstern fokalisering. Man finner eksempler på tydelig intern fokalisering, hos for eksempel Lucy, Slaktus og Dan Castellaneta, samtidig som flere passasjer inneholder gjengivelse av dialog, karakterers handlinger og stedsbeskrivelser fra et ytre punkt. Det er ikke alltid klart hvor fokaliseringen ligger, og ved flere anledninger kan leseren bli usikker på hvem som faktisk har perspektivet. Fortellerstemmen veksler mellom å være Lucys i førsteperson og en mer distansert forteller i tredjeperson. Heller ikke

med fortellerstemmen er det alltid tydelig hvem det er som fører ordet. Som jeg skal vise litt senere i oppgaven, i analysen av åpningskapitlet, blir vekslingen av fokalisering og fortellerstemme – og den usikkerheten det skaper hos leseren – i seg selv et poeng. Leser man *Unfun* som konseptlitteratur, slik jeg gjør, blir måten leseren eller betrakteren stiller seg til verket sentralt.

Det andre narratologiske aspektet som må klargjøres før analysen av *Unfun*, er skillet mellom de narrative nivåene. Gérard Genetes skiller mellom *historie* og *diskurs*. Historien refererer til de faktiske og bestemte hendelsene (i det fiktive universet) det blir fortalt om. Diskursen, eller det diskursive, er *fremstillingen* av historien – altså hvordan historien blir fortalt. Diskursive aspekter kan for eksempel gjelde kronologi, karakterisering av personer, steder og rom, narrative stemmer og perspektiver og gjengivelse av dialoger. Det er for eksempel få konkrete beskrivelser i *Unfun* som er med på å gi et inntrykk av hvor handlingen er lagt til, annet enn at det kommer frem at man befinner seg i Skandinavia. Det er kun to forekomster av at det refereres til Oslo i romanen. Den første gangen skjer det eksplisitt ved at Lucy sier at hun på vei tilbake fra Paris og nærmer seg Oslo (s. 15). Den andre gangen skjer det implisitt ved at Slaktus ringer Lucy og forteller henne hvor han befinner seg når bilen hans stopper på vei tilbake fra flyplassen. ”Du, drittbilen har gitt seg. Kunne du... ok, takk. Nei, det er ute på... ja, ved Sharif, der. Femti meter før busslomma. Kult, takk” (s. 69). Sharif’s (sic) er et faktisk bilverksted som ligger mellom Oslo og Oslo Lufthavn Gardermoen. I og med at dette er de to eneste gangene det blir referert til faktiske steder i romanen, kan man si at Rasul nok ikke tar sikte på å gjengi et realistisk portrett av Oslo, Norge eller Skandinavia i *Unfun*. Det er først og fremst *ideen* eller *konseptet* om Skandinavia, og Skandinavia som en motpol til Afrika i diktomien ”vest-sør” som er av interesse i *Unfun*.

Et poeng i den litterære utformingen av *Unfun* er kronologien og tidspresentasjonen. En ting er hvordan kronologien i fremstillingen ofte hopper tilbake til ting som har skjedd tidligere gjennom analepser. Blant annet forteller Lucy i kapitlet ”Svart skog” om da hun ga fødsel til Atal og Vataman langt inne i en dyp og mørk skog. Bortsett fra disse analepsene fortelles historien i presens. Det gis altså et inntrykk av at det som fortelles, skjer samtidig med den fortalte tiden. Likevel finnes det passasjer og deler i det diskursive som kan være med på å gi inntrykk av at det som skjer allerede er forutbestemt. For eksempel gir Lucy noen steder inntrykk av å vite hva som skal komme til å skje, allerede før det har skjedd. Dette er blant annet med på å så tvil hos leseren på hvorvidt det er Lucy som forteller og om hun er troverdig eller ikke.

I tillegg til de ovenfornevnte tidsaspektene kan det være hensiktsmessig å trekke frem hvordan det på noen steder i romanen gis hint om at handlingen er lagt til en tenkt nær fremtid. For eksempel senker Slaktus seg ned i svære plasmatanker for å restituere musklene og kroppen etter å ha løftet vekter på treningssenteret *The Meat Packing District*. Samtidig gis det små hint om at omverden er i ferd med å kollapse. Mens Slaktus trener, vises bilder av enorme flommer og jordras i Europa på en tv-skjerm i treningsrommet. De samme bildene dukker også opp på en tv-skjerm i bakgrunnen når Atal og Vataman oppdager buggen i *Deathbox*. En annen gjenstand som bidrar til å sette romanen i et futuristisk univers, er dna-skanneren Dan Castellaneta må gå gjennom på flyplassen. Disse dystopiske trekkene er med på å forsterke følelsen av at en destruktiv avslutning er i vente, både når det gjelder det fiktive universet i *Unfun* og romantrilogien *Skandinavisk misantropi* i sin helhet.

Unfuns paratekst

Før de første setningene i hovedteksten kan analyseres, bør man henlede oppmerksomheten til romanens paratekst. I avsnittet om den konseptuelle utformingen av *Skandinavisk misantropi* 1 og 2 ble det blant annet bemerket at omslagene gir de to romanene visuelle fellestrekk, særlig når det gjaldt den kraftige rødfargen som benyttes som bakgrunn. *Unfun* skiller seg fra sine forgjengere allerede på omslaget. På kolofonsidene kan man lese at det også denne gangen er utformet av Matias Faldbakken. Bakgrunnen på omslaget er helt hvit, og brytes bare opp av at noen små felt i hjørnene er markert med de fire forskjellige fargene rosa, gul, grønn og blå. Tittelen er ikke lenger sentrert, den er plassert litt nede til venstre på siden. Fonten er klar, ren og uten seriffer. ”Abo Rasul”, ”**Unfun**”, ”Skandinavisk misantropi” og ”Cappelen Damm” står alle i lik skriftstørrelse, og det eneste som gjør at tittelen skiller seg ut fra de andre, er at den står i fet skrift. Allerede her er det altså mulig å se at Rasul markerer et skille mellom *Unfun* og sine to forgjengere, noe jeg mener inviterer til å undersøke hvilke andre aspekter ved *Unfun* som gjør den annerledes.

Unfun åpner med en dedisering (”Til Siri”) før man kan finne en kapittelinnledning¹⁵. En liste over kapitler finner man hverken i *The Cocka Hola Company* eller *Macht und Rebel*, og det er i det hele tatt noe uvanlig å inkludere en slik liste i romaner. I *Unfun* fremstår listen ved første øyekast som noe merkelig. Muligens indikerer Rasul ved å starten boken på denne

¹⁵ Faldbakkens daværende samboer.

måten at man allerede her kan lese en slags eksperimentering med romanformen, uten at dette bør tillegges alt for stor vekt. Under tittelen ”Kaptiler” (sic) er hvert kapittel, dets tittel og sidetall angitt¹⁶. Hvert kapittel i *Unfun* har titler skrevet i versaler. Titlene er korte, ofte bestående av bare ett ord og ofte på engelsk, samtidig som de er konkrete og tydelige. De fungerer dermed som konsentrerte nøkkelord for det som skal skje. Kapittel 7, ”DEATHBOX”, handler for eksempel om Slaktus’ utvikling av ideen han har om å utviklet dataspillet *Deathbox*. Etter kapittelinnstillingen kommer en side som kun inneholder et kursivert sitat fra den amerikanske abstraktkunstneren Ad Reinhardt (1913-1967). Sitatet levner ingen tvil om romanens ambisjon: *Stay with the negative. All the time*. Det er interessant å merke seg at Reinhardt-sitatet kun inneholder ett verb, det engelske ordet for ”å bli”, altså å holde seg til noe. Kanskje markerer Rasul allerede her en ambisjon om at negasjonen skal være konsekvent og endelig, ikke fluktuerende og kraftfull som i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*

I tillegg til dette, kan det bemerkes at hvert kapittel innledes med et kursivert sitat som er ment å sette tonen for det forestående. Karakteren på sitatene varierer. De kan være ironiske, som Celine Dion-sitatet (*This is getting serious*) før kapitlet om IK-stammen. De kan være alvorlige, som Samuel Beckett-sitatet (*Yes, there it is, it's time it ended and yet I hesitate to - [he yawns] - to death*) i kapittel 6. Eller de kan være (ufrivillig) komiske, som Bill Clinton-sitatet (*African Americans watch the same news at night that ordinary Americans do*) i kapittel 16.

”TUCK” er tittelen på kapittel 1 i *Unfun*. Det innledes med et sitat fra en dialog fra science-fiction thrilleren *Blade Runner* (1982) regissert av Ridley Scott: Tyrell: ”What ... what seems to be the problem?” Batty: ”Death” (Rasul 2008:11)¹⁷. Sitatet er interessant på flere måter. For det første setter den tonen for hva som skal skje, ikke bare i kapittel 1, men i hele romanen. *Blade Runner* er en dystopisk fremtidsvisjon av verden anno 2019, hvor menneskene har genavlet frem en rase androider, eller ”replikanter”, som er designet for å fungere som arbeidskraft utenfor Jorda. Det er ulovlig for dem å oppholde seg på Jorda, og Blade Runners er politibetjenter som har spesialisert seg på å spore opp og utrydde replikantene. I tillegg til å portrettere ekstremt voldelige scener, stiller filmen blant annet spørsmål ved hva det vil si å være menneske, og menneskets trang til å skape noe eller noen

¹⁶ Faldbakken (2014) bekreftet i et intervju overfor meg at dette rett og slett er en skrivefeil som har blitt oversett i korrekturen, og innehar således ingen skjult eller dypere mening.

¹⁷ Alle videre henvisninger til *Unfun* kommer kun til å bli skrevet med sidetall i den løpende teksten i denne oppgaven.

som er likeverdige seg selv. Allusjoner til populærfilmer forekommer hyppig i *Skandinavisk misantropi* og Faldbakkens kunstproduksjon for øvrig. For eksempel beskrives Macht i *Macht und Rebel* (Rasul 2002:83) som en moderne utgave av Martin Scorseses berømte antihelt Travis Bickle fra filmen *Taxi Driver* (1976). Filmmediet blir i seg selv et studieobjekt i *Unfun*, både gjennom Slaktus' adaptasjon av Joseph Conrads *Mørkets hjerte* (1899) til et slasherroman og senere som en representant for tradisjonell narrativ fiksjon kontrastert med spillmediet. Som et frempek på hva som skal skje i *Unfun* kan *Blade Runner*-sitatet både henlede oppmerksomheten til den mørke, rå og voldelige fremstillingen på romanens diskursnivå, men også til hovedinteressen til Slaktus, nemlig kultfilm – som senere utvikles til en interesse for dataspill.

Åpningskapitlet “TUCK”¹⁸

Åpningskapitlet i *Unfun* innledes med et avsnitt hvor fortelleren, som gjennom indre fokalisering og førstepersonsstemme står og betrakter et rom i en leilighet. Rommet tilhører fortellerens to sønner Atal og Vataman. Der og da er det ingenting som er med på å avsløre fortellerens identitet, og som jeg skal vise i et senere kapittel, er det i seg selv et poeng. Likevel bemerker jeg her at leseren etter hvert får vite at den som innehar førstepersonsperspektivet i romanen, er Lucy. Avsnittet lyder som følger:

Dette er et absurd rom. Dette er stedet for usammenhengende oppførsel. Døden står skrevet på veggene. Jeg blir slapp på høyre side av ansiktet. Leiligheten stinker. En *Deathbox*-plakat og en *Not Life*-plakat henger på hver side av en *Born to Die*-poster som har undertittelen *I am the U in Suicide*. Sunne gutter. For noen gener. Man burde kanskje avslutte familielinjen her. (s.11)

Det er flere ting å merke seg med åpningsavsnittet i *Unfun*, både på grunn av alle frempekene som blir lagt ut, men også fordi fortellerstemmen og fokaliseringen kan være vanskelige å identifisere. Lucy skuer utover rommet til sine sønner og spekulerer i hvorvidt hun ikke bør drepe sønnene sine først som sist. De to første setningene er interessante fordi de kan tenkes å ha en flertydig dimensjon ved seg. Man kan selvfølgelig lese det som at Lucy anser sønnenes rom *i seg selv* som absurd, en karakteristikk resten av beskrivelsen av rommet i alle høyeste grad er med på å underbygge. Alle plakatene som henger på veggene, portretterer mer eller mindre morsomme ordspill. Alle tematiserer også død og destruksjon på en eller annen måte. Lucy går i det neste avsnittet i romanen videre med å beskrive den vonde og innestengte

¹⁸ Deler av dette kapitlet deler noen av de samme observasjonene som Anders Malvik (2014) gjør i kapittel 5 ”Deathbox’ algoritme: om Unfuns materielle substrat”.

lukten i rommet. I tillegg ser hun flere produkter som tyder på et voldsomt underholdningskonsum, for eksempel svære tv- og dataskjermer, spillkonsoller og en mengde filmer. Rommet er ekstremt rotete, det ligger matrester og søppel overalt. I tillegg finner hun haugevis med kontanter som ligger og slenger.

Dersom man tenker tilbake på hvordan Matias Faldbakkens kunstinntallasjoner ser ut, vil det være mulig å se for seg at rombeskrivelsen i *Unfunns* åpningskapittel kan falle sammen med hvordan rommene i kunstutstillingene hans ser ut. I *Shocked into abstraction* kunne betrakteren for eksempel gå inn i et rom som var tomt bortsett fra en haug med VHS-kassetter som lå midt på gulvet. Kassettenes ser ut til å være tilfeldig plassert i rommet, og noen av dem er ødelagt ved at kassettenes innhold er revet ut. Ikke bare kan installasjonene hans virke absurde og usammenhengende, slik Lucy beskriver rommet til Atal og Vataman. Installasjonene gir ofte inntrykk av å være tilfeldig plassert i rommet, på en nesten skjødesløs måte. Samtidig gir alle gjenstandene som symboliserer underholdningskonsum, også assosiasjoner til hvordan Faldbakken bruker, forvrenger og destabiliserer popkulturelle symboler, som for eksempel de tomme høytalerne i *Away from sound*. Kort fortalt beskriver Lucy et rom hvor hedonistisk livsførsel står sentralt. Det er ikke rart at rommet fremkaller en nummen og kvalmende følelse hos Lucy, men det gir også leseren en følelse av ubehag. Det er nok også grunnen til at hun fremsetter et ønske om å tilintetgjøre sitt eget avkom. ”Man burde kanskje avslutte familielinjen her” er et tydelig frempek mot hva som skal skje videre i romanen. Kvinner som dreper sine barn er et litterært motiv som går helt tilbake til gresk mytologi. I et senere kapittel om Lucy skal jeg blant annet trekke frem myten om Medea, for å se om Rasul muligens skriver frem Lucy som en moderne Medea.

Men det er også mulig å lese romaninnledningen på et annet nivå – et metanivå. Kan det være at åpningssetningen som artikuleres i *Unfun* er selvrefleksiv, altså at den beskriver selve romanen leseren holder i? ”Dette er et absurd rom. Dette er stedet for usammenhengende oppførsel” kan også henviser til romanens fragmentariske fremstillingsform. Dersom man godtar en slik tolkning, får også avsnittets siste setning om å avslutte familielinjen her en ny mening. Det kan være at romanen *i seg selv* skal fungere som laboratorium for ideene karakterene lanserer. I en slik lesning er det også mulig å se det som at det er romanformen som skal avsluttes. Som jeg skal vise senere, henger denne tolkningen sammen med utviklingen av *Deathbox* utover i historien. En slik lesning innebærer at Rasuls negasjon av romanformen eller utforskningen av negasjonens grenser, kommer til uttrykk på flere nivåer i romanen.

Samtidig kan det være grunn til å stoppe opp ved de to første setningene og studere fokalisering og fortellerstemme. ”Dette er et absurd rom. Dette er stedet for usammenhengende oppførsel. Døden står skrevet på veggene” gir inntrykk av å være Lucys ord, og det gis inntrykk av at det er hennes perspektiv som er inntatt. Samtidig er det ikke gitt at det er tilfelle. Det går an å se for seg at de tre første setningene er fortalt av en forteller i tredjeperson, og at fokaliseringen er ekstern, før det flyter over til Lucy i setningen etter. På den måten kan man se det som enda et eksempel på hvordan Abo Rasul eksperimenterer med romanformen på. Det er i så fall ikke unaturlig, dersom man tenker seg hvor dynamisk og flytende mange av de andre arbeidsmetodene hans er.

Etter det første avsnittet i *Unfun*, som ble beskrevet og analysert ovenfor, fortsetter Lucy med å betrakte rommet. Grunnen til at hun befinner seg i guttenes rom, er fordi hun leter etter noe. Slaktus har bedt henne om å finne en katalog over steinøkser fordi hun senere skal reise til Paris for å hente den steinøkse som skal brukes som modell for Mbos drapsvåpen i *Deathbox*. Navnet på steinøks-modellen de skal bruke heter Tuck, derav navnet på kapitlet. Mens hun leter etter katalogen, finner hun en bok som hun blir sittende og lese i. Boka tilhører Slaktus og heter *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*¹⁹. Plutselig brytes den diskursive teksten opp flere steder av kursiverte passasjer på engelsk som presenteres som utdrag fra boka. Sitatene omhandler *Final Girl*-konseptet i slasherfilmer. Kort fortalt er *final girl* en gjennomgangsfigur i slasherfilmer. Det er en ung og uskyldig jente, som blir den siste til å konfrontere morderen – den siste overlevende som kan gjenfortelle historien.

Jeg husker den, faen, er det Slaktus sin gamle kopi? Jo, her har han skrevet navnet sitt på kolofonsiden, tosken, som om han noensinne kommer til å få se boken igjen. Et par prinsipper som diskuterer *final-girl*-begrepet er brettet og lagt inn ved kapittel 4, teksten er full av internettvisdom. Jeg leser mens jeg fortsetter å ringe Atal og Vataman etter tur.

The reason that the Final Girl can emerge victorious at the end of a slasher movie is that she remains a girl – a child who does not take any independent steps toward adulthood. The traditional acts "punished" by the slasher are drinking, smoking and sex – all of the fun things that adults are allowed to do and children aren't. (s.12)

Dermed peker romanåpningen ikke bare frem mot historien om utviklingen av et slasher-spill. Det legges også ut tydelige frempek om Lucy som romanens *final girl*. Som flere har påpekt, blant annet Farsethås (2012) og Malvik (2014), demonstrerer romanene i *Skandinavisk*

19 Boka eksisterer i virkeligheten, og er skrevet av Carol J. Clover (1993). Malvik (2014:133) bemerker at de engelske sitatene ikke er å finne i Clovers bok, men at de antakelig stammer fra fansider og filmblogger om slasher-sjangeren på Internett.

misanthropi hele tiden sin egen selvrefleksivitet. I utdraget ovenfor bruker Lucy begrepet ”internettvisdom” eksplisitt for å beskrive Slaktus’ egne notater. Samtidig som det åpenbart er en beskrivelse av Slaktus’ notater, vil det være vanskelig ikke å tenke på det som en beskrivelse av romanen i seg selv – altså at *Unfun* er tuftet på Abo Rasuls egen bruk av internettvisdom. I kapitlet om Lucy litt senere i oppgaven kommer en grundigere analyse av hvordan ulike intertekstuelle referanser, allusjoner og direkte sitater anvendes som litterær strategi hos Rasul, men allerede i romaninnledningen demonstreres en selvrefleksivitet rundt romanens urene form.

Det er også verdt å merke seg Lucys foraktfulle kommentar i utdraget ovenfor ”...tosken, som om han noensinne kommer til å se boken igjen”. Dette kan åpenbart leses som at hun planlegger å stjele boken. Men det kan også leses som en trussel Lucy fremsetter mot Slaktus, og dermed et frempek om at hun kommer til å drepe ham. Samtidig er det også med på å så tvil rundt tidsforholdene i romanen. Har hun allerede tenkt til å drepe Slaktus før historien begynner? I delen om narratologiske forhold i *Unfun* ble det blant annet pekt på at forholdet mellom tid og fortalt tid kan virke dynamisk og at tidsfølelsen er flytende.

Dataspilling som negasjonsstrategi

Hovedmotivet i *Unfun*, og det som driver hele historien fremover, er Slaktus’ idé om utviklingen av dataspillet *Deathbox*. Leseren får tidlig vite om Slaktus’ interesse for slasher- og splatterfilmer. Slasher er en undersjanger av thriller-filmer, som kjennetegnes av at det som regel er en psykopatisk morder som jakter og dreper mange ofre. Som navnet tilsier portretteres ofte eksplisitt vold, og ofte bruker morderen kniv, øks eller lignende skjæreredskaper som drapsvåpen. Flere slasher-filmer har fått kultstatus, som for eksempel *Halloween* (1978) og *Scream* (1996). Imidlertid har de samme filmene også mottatt mye kritikk for glorifisering av vold – ofte mot kvinner²⁰. Forskjellen på slasher og splatter, er at volden i den sistnevnte skliir over i det parodiske og komiske. Opprinnelig har Slaktus lyst til å lage en film, noe som resulterer i manuset til slasher-filmen *Mbo – Avenging Congo*. Som det ble nevnt i presentasjonen av *Unfun*, ser Slaktus for seg at slasher-filmen skal fungere som en pervertert utgave av maktforholdet som tradisjonelt forbindes mellom afrikanske land og europeiske koloniland. Ved å ta utgangspunkt i Joseph Conrads roman *Heart of Darkness* (1899), og vende universet på hodet, mener Slaktus han har et godt utgangspunkt for et

²⁰ Clover (1993) sin bok, som Lucy i *Unfun* finner et eksemplar av på rommet til Atal og Vataman, handler nettopp om vold mot kvinner i skrekkfilmer.

slasherspill. Joseph Conrads protagonist, Marlow, reiser oppover den store afrikanske elven Kongo. Langs elveseilasen får Marlow et innblikk i og en skyldfølelse for koloniale undertrykkelser hans egen kultur og sivilisasjon er ansvarlig for. Ved elvens utspring møter han Kurtz, en av elfenbensjegerne som er ansatt i samme selskap som Marlow. Kurtz har vært så lenge i jungelen at han kan ses på som både et produkt av den europeiske sivilisasjonen og den dype og mørke villmarken har oppholdt seg i²¹.

Tanken Slaktus har bak *Mbo – Avenging Congo*, er å snu hele det conradske universet på hodet. Mbo, filmens protagonist, er en veiarbeider med røtter fra Kongo og går berserk i Paris med steinøksa si. Slaktus ser for seg Mbo som en av migrasjonens store tapere, for ikke å si slaver. Mens han står stille og arbeider i det øredøvende støyet fra steinøksa, med støvmaske, øreklokker og hjelm på, yngler ikke-arbeidende og pent kledte parisere forbi til sine lunsjvtaler. Dette er et perfekt utgangspunkt for tilblivelsen av en slasher-helt, mener Slaktus i en samtale med Taiwo:

”You know. Michael Myers²². But contrary to these outsiders ... you know, these characters who are hiding, living on the border of society or reality or wherever they’re fucking living, this guy would represent, you know, the outsider *within*. See? The camouflaged threat...” (s.71)

Sentralt for Slaktus’ utvikling av en slasherhelt er outsiderposisjonen. Outsiderposisjonen har blitt grundig utforsket i *Skandinavisk misantropi 1 og 2* (Dolen 2003). Forskjellen i *Unfun* er at outsiderposisjonen ikke er noe man prøver å oppsøke, slik for eksempel Simpel eller Rebel gjør. I *Unfun* er outsiderposisjonen noe karakterene allerede *har*, i kraft av genetisk og kulturelt opphav. Filmideen til Slaktus må likevel legges på is. For det første bruker Lucy mye tid på å fortelle leseren hvor passé og dødt hun mener tradisjonell narrasjon og filmmediet er.

”Han ville lage film. Jeg vil også lage film, liksom. Hallo? NÅ? Etter alt dette? Du skal ikke like gjerne slenge deg på web-designen, da? Informasjonsalderens koldnålsradering? Eller hva med å bli redaktør for et litterært tidsskrift? Det er det vi trenger nå, i dag, i en situasjon som denne. Filmmaker, din jævla tosk” (s. 62).

I tillegg mangler han finansiell støtte fra filmfond. Alle manuskonsulenter han sender manuset til, mener at den koloniale ”systemkritikken” man eventuelt kunne ha lest ut av filmen, drukner i rasisme. Samtidig bruker Lucy mye tid på å avvise det tradisjonelle narrative og

²¹ Fortelleren bemerker i *Unfun* at Conrad alltid har vært så populær å videreføre fordi konstruksjonen kan utvides på så mange forskjellige måter samtidig som den Conradske kjernen blir bevart (s.75). I populærkulturen er den kanskje mest berømte adapteringen av *Mørkets hjerte* Francis Ford Coppolas *Apocalypse Now!* (1976), der handlingen er flyttet fra Kongo til Vietnam. Hovedpersonen, kaptein Willard, blir sent opp elven for å hente general Kurtz, som har blitt gal.

²² Hovedpersonen i slasher-klassikeren *Halloween* (1978).

filmmediet.

Det er ikke før han tenker på ideen i et nytt medium at prosjektet virkelig tar fart. Slaktus ser nemlig sine sønner sitte dagevis i strekk foran dataskjermen. ”Denne totaleskapismen, forsto Slaktus, representerte en ny måte å si nei til verden på” (s.72). Dataspillet, og dermed også *dataspilling*, lanseres altså som en negasjonsstrategi med stort potensiale, på flere nivåer. Negasjonsmulighetene som Slaktus ser i dataspilling, skiller seg en del fra tidligere former for negasjon i *Skandinavisk misantropi* – den bærer et preg av et ønske om å melde seg ut, en tilbaketreking fra verden snarere enn å aktivt protestere mot den. Det er som man hører ekko av Seymore Snuff i ”Om negasjon”, som påstår at det ligger et stort potensiale for negasjon i mennesker som melder seg ut av den virkelige verden og inn i et fiktivt erstatningsunivers – noe moderne dataspill gir muligheten til²³. Således virker det som om søken etter negasjon i *Unfun* trekker mer mot det konsekvente: Et ”nei” som er endelig og definitivt, og som har et element av selvnegasjon ved seg. Som det skal vise seg, fungerer ikke Slaktus’ plan like godt. Den kollapser faktisk. Det endelige ”nei” finnes kanskje i *Unfun*, men man må til andre steder enn dataspillet og dataspilling for å finne det.

Når Slaktus innser at ideen hans fungerer dårlig i filmmediet, men godt i dataspillmediet, begynner arbeidet med å overføre ideen fra ett medium til et annet. Han ser at Mbo-karakteren er perfekt som protagonist i et first person-shooter-spill. I den forbindelse følger en passasje som diskuterer narrativ fiksjons (manglende) evne til å tilby leseren eller betrakteren tradisjonelle former for eskapisme.

Sønnene hans levde på et liv nummer to og nummer tre i onlinecommunities som tilbød alt man kunne ønske seg; de hadde venner, penger, materielle goder av alle slag, problemer, sex, konflikter og utfordringer – et liv og *vel så det*. Og dette *vel så det* interesserte Slaktus. *Vel så det* nummer én var at livet i spillet oppfylte det umulige ønsket om menneskelig kontakt gjennom fravær av mennesker. Dette var et viktig filosofisk poeng for Slaktus. *Vel så det* nummer to var at ersatzlivet var mer *open ended* enn livet selv, ikke en gang døden betyr slutten i en online eksistens. Forestillingen om at livet har likhet med den komponerte narrativiteten (filmen, boken), i og med at utgangspunktet for protagonisten, både i en narrativ fiksjon og et liv alltid er forutbestemt (forfatteren har bestemt utgangen for protagonisten slik døden er utgangen for mennesket), fikk, ifølge Slaktus’ resonnement, et skudd for baugen. Gamingen er, til forskjell fra både den komponerte narrativen og livet selv, en evig improvisasjon og en evig reformulering, den representerer en evig fjerning av hindringer og innskrenkninger, på en måte som verken livet eller narrasjonen klarer å oppfylle. (s.72-73).

Utdraget ovenfor kan fungere som bevis på hvordan negasjonen tematiseres på ulike måter i *Unfun*. Gjennom karakterene, i dette tilfellet Slaktus, tematiseres og utforskes ulike

²³ Den eneste formen for negasjon som ligner dataspilling tidligere i *Skandinavisk misantropi*, er alkoholikerprosjektet i regi av Simpels aktivistselskap DESIREVOLTUION i *The Cocka Hola Company*, hvor Speedo i et forsøk på å melde seg totalt ut av samfunnet lar seg tvangsalkoholisere.

negasjonsstrategier, i dette tilfelle tilbaketrekning gjennom dataspilling. Man kan se at utdraget består av en beskrivelse av en tredjepersonsforteller, men med en intern fokaliserings hos Slaktus. Det er tilsynelatende Slaktus som resonnerer i størsteparten av utdraget, men ser man på de tre siste linjene, er det mulig å tenke seg at det er fortelleren selv som kommenterer Slaktus' tanker. Dette blir nok et eksempel på hvor glidende og dynamisk fokaliserings og fortellerstemmen i *Unfun* er. Det skaper en viss usikkerhet hos leseren, i tillegg til at det er med på å demonstrere hvordan betrakterperspektivet benyttes aktivt av Rasul.

Retter man oppmerksomheten tilbake til den ovenforliggende passasjen, ser man at negasjon som livsstrategi diskuteres på flere måter. For eksempel antydes det at totaleskapismen som tilbys i onlinecommunities, altså internettsamfunn, gjennom dataspill, innehar et nytt negasjonspotensiale: en konsekvent tilbaketrekning fra den virkelige verden. Dette skiller seg fra de tradisjonelle narrative fiksjonene som film og litteratur, som alltid har vært i stand til å tilby eskapistiske sprang vekk fra tilstanden seeren eller leseren har befunnet seg i, det vil si virkelighetsflukt. Dataspillets utfordring av hverdagslivet ligger i følge Slaktus på et helt annet nivå. På grunn av de omfattende og realistiske universene dataspillene har å tilby, kan man i stedet snakke om virkelighetserstatning. Helt siden midten av 00-tallet har såkalte MMOG blitt mer og mer populært i spillbransjen. MMOG er et akronym for *Massive Multiplayer Online Games* (Jansen 2014). Det kanskje mest populære MMOG er *World of Warcraft*, som har rundt 7 millioner registrerte spillerkontoer. Dette er spill hvor mange spillere kobler seg til et univers gjennom internett for å spille med og mot hverandre, og denne typen spill generer ofte egne nettsamfunn hvor spillerne møtes for å diskutere progresjonen i spillet. For å vende tilbake til denne oppgavens innledning, ser man at mye av Slaktus' resonnementer sammenfaller med hva Seymore Snuff sier i "intervjuet" med "Matias Faldbakken". Slaktus ser også et negasjonspotensiale i den paradoksale tanken om menneskelig kontakt gjennom fravær av mennesker, altså å sitte alene foran datamaskinen samtidig som man interagerer med mange andre via internett. Denne formen for negasjon er som sagt av en annen art enn hva man tidligere har sett hos karakterene i *Skandinavisk misantropi*, som hele tiden vipper mellom en passiv resignasjon og en aktiv opprørstrang, som Nietzsches passive og aktive nihilisme. Negasjonen i *Unfun* bærer i langt større grad et preg av en tilbaketrekning, avvisning og selvnegasjon.

Dataspill versus tradisjonelle narrativer

I tillegg til at *Deathbox* blir brukt som springbrett for en lansering av ideen om dataspilling som negasjon av hverdagslivet, som en non-produktiv og tilbaketrekkende handling, blir dataspillet også brukt som utgangspunkt for en diskusjon om dataspillet opp mot *ideen* om den mer tradisjonelle narrative fiksjonen. Jeg kursiverer ideen nettopp fordi det er et så sentralt aspekt av konseptlitteraturens vesen hos Faldbakken – at romanformen brukes til å utforske forskjellige ideer. I *Unfun* er det gjennom Slaktus' refleksjoner om dataspillet som et alternativt fiksjonsmedium at narrative prinsipper diskuteres. For Slaktus representerer dataspillet nye aspekter ved fiksjon som er den tradisjonelle narrative fiksjonen overlegen. Som han selv sier i utdraget ovenfor, så kjennetegnes det blant annet av fravær av hindringer og at verbalisering blir overflødig. For det første er dataspillet ikke-linært, det som skjer i dataspillet er en konstant rekonstruksjon av handlingsforløpet. Til og med når protagonisten dør, er ikke spillet over. Man kan simpelthen begynne på nytt. For det andre representerer ikke dataspillet et uttrykk for *mening* som spilleren skal ta inn over seg. Det er et umiddelbart og rent underholdningskonsum som er formålet med dataspilling. Slaktus uttrykker det aldri eksplisitt i *Unfun*, men det at dataspill sjelden oppfattes som kunstnerisk kulturprodukter på høyde med film og litteratur, må også utgjøre en tilleggsverdi for ham.

Dette henger også sammen med en konstant negasjon av romanformen og det litterære på syntagmenivå. Malvik (2014) bruker for eksempel kapitlet ”The Censor Ship” for å vise hvordan flere setninger og avsnitt anslagsvis antar litterær form, før de brytes helt ned av fortellerinstansen. *The Censor Ship* er navnet på den forlatte ferga Atal og Vataman har anektert som sitt tilholdssted. Der bruker de blant annet tiden sin på å trykke opp falske penger. Navnet ferga har fått spiller åpenbart på det engelske ordet for ”sensur”, og kan leses som en konsentrert utgave av det nihilistiske universet i *Skandinavisk misantropi*, der ingen verdier lenger synes å være absolutte, autentiske eller objektive.

Ferga ser ut som en kulisser der den ligger mot grå himmel, det er vær så god å forestille seg synet av fartøyet som hviler tungt i vannet, også det grått, skillet mellom det mørke skroget og den rødmalte linjen er nesten visket ut av brune rust-renner, slitasjen, skildring, skildring, arrene på baugen vitner om mang en mang en reise, bla-bla, ferga er trøtt, den brukes ikke lenger, den er tom og tomheten synes på utsiden, og det ene ordet etter det andre. Som med alle pensjonerte båter hviler det noe nesten spøkelsesaktig over den, etc. etc. (s. 97).

Malvik påpeker hvordan fortellerstemmen glir fra å beskrive hva guttene ser til å beskrive hvordan leseren bør se det for seg. ”Beskrivelsen av fergen er grunnleggende ironisk. Leserhenvisningen ber oss om å forestille oss noe, samtidig som den gjør oss oppmerksom på

at forestillingen er illusorisk, en språklig konstruksjon (Malvik 2014:180). Fortellerinstansen bryter inn og nærmest latterliggjør sine egne forsøk på både sine egne beskrivelser, men også hvordan tradisjonell narrasjon produserer litterære motiver. Det er som om man kan høre fortelleren si: Jeg kunne fortalt deg mer, men jeg gidder ikke. Eller: Du skjønner det, jeg trenger ikke si mer. Det språklige og litterære er ikke bare en konstruksjon, det er også overflødig og unødvendig. Samtidig viser det ovenfornevnte utdraget også hvordan den ustabile og skiftende fokaliserings og fortellerstemmen hele tiden gjør seg gjeldende i *Unfun*. I tillegg til å være et godt eksempel på hvordan Rasul harselerer med den tradisjonelle narrative fiksjonen, mener jeg at passasjen ovenfor har likhetstrekk med Faldbakkens kunstinntallasjoner. For meg kunne det vært en beskrivelse av hvordan det er å gå inn i et rom på en utstilling av Faldbakken. Ferga kunne for eksempel vært *Abstracted car*, som også har blitt fravristet sin opprinnelige funksjon. Den er bare et ødelagt skall.

Harselasen med tradisjonell narrasjon kommer ikke bare til uttrykk gjennom fortellerinstansens spydige og ironiske innskytelser. Det språkliges tilkortkommenhet kommer også til uttrykk i flere av dialogene i *Unfun*. Flere steder i romanen blir dialogen gjengitt på en så påfallende kronglete måte at det ikke er til å unngå å legge merke til. Nedenfor kan man se hvordan dialogen mellom Vataman og Taiwo ser ut, idet Taiwo kommer inn i rommet hvor guttene tester ut betaversjonen av *Deathbox*.

”So who’s playing?” spør han [Vataman]

”What?” sier Taiwo og løfter headsettet fra det ene øret.

”Who’s playing?”

”The Who.”

”The what?”

”The Who.”

”What’s that?”

”A band.”

”Oh... Old?”

”Mhm.” Taiwo nikker. ”And what’s this?” spør han.

”Your game.”

”Aha.”

”It’s fucked.”

”I see.”

”You do?”

”Mhm.” Taiwo nikker, mer ettertenksomt nå, ”bug?”

”Bug,” smiler Vataman (s.152)

Samtalen ovenfor blir en harselas med språket, det verbaliserte og dialogen. Ikke bare gjengis den på engelsk. Den bidrar overhodet ikke til en gjensidig forståelse av hva man snakker om, og karakterene snakker tilsynelatende ikke om det samme engang. Samtidig peker den frem mot et element av romanen jeg skal analysere senere i oppgaven, nemlig hvordan det komiske og humoristiske aspektene hele tiden forvrenses og punkteres.

Sammenfallet av *Deathbox*' kollaps og den narrative strukturen i *Unfun*

Slaktus tar kontakt med et spillutviklingselskap for å få satt ideen sin ut i livet. Valget faller på *Rapefruit*, som arbeider under mottoet ”Høy, høy, teknologi og lav, lav moral (s.131). Et meget viktig poeng for Slaktus er at grafikken i *Deathbox* skal være så realistisk som overhodet mulig, helt ned til minste detalj. Det hyperrealistiske spill-universet er ment å gi en perfekt representasjon av Paris. Etter mye research og forarbeid foreligger til slutt et utkast. Slaktus blir gitt en såkalt betaversjon av spillet, en demonstrasjonsutgave, hvor han kan streife rundt med førstepersonsperspektivet og lete etter ting som kan forbedres. Det er dog ikke før Atal og Vataman finner spillet på besøk hos Lucy, at buggen blir oppdaget. Buggen fungerer som romanens vendepunkt og som en katalysator for en serie voldsomme hendelser. Slaktus blir så sinna når han blir gjort oppmerksom på feilen at han (etter å ha forsøkt å finne ro i alkohol, trening og hos psykolog – alle uten suksess) selv blir ”buggy” og hevner seg voldsomt på alle rundt seg. Både programmererne, sønnene og Lucy får gjennomgå i form av juling og voldtekt. Dette blir en slags oppvekker for Lucy, som frem til dette har sittet som en passiv tilskuer og mottaker av alt Slaktus har gjort med henne. I det siste kapitlet, ”Final Girl”, vrenses både Lucy og romandiskursen inn i dataspillmodus.

Alle frempekene som ble lagt ut i åpningskapitlet realiseres, både for Lucy og for den narrative strukturen i romanen. Lucy sier det slik:

Det som skjer nå, skjer liksom etter at språket har lukket seg. Jeg skal si hva som skjer uten å snakke, det er vel egentlig bare bilder igjen. Lucy2 har dratt, Lucy1 forsvinner også, kjenner jeg, jeg har bare øyne, jeg er ei linse, bare et blikk liksom, et blikk som beveger seg rundt, en slags bevissthet med øyne i front. Jeg bestemmer meg, uten språk, for å rydde opp, livet mitt vrenger seg, så å si, som om jeg også er blitt buggy, høyre er blitt venstre, jeg vil ikke at de som omgir meg, skal omgi meg lenger. Nå er innsiden ute. Jeg er anarkist, og for å være anarkist, må jeg kvitte meg med pårørende. Hvis jeg skal ta

konsekvensen av disrespekten jeg føler i forhold til liv, så må jeg konfrontere mine pårørende. Hvis min eksistens er en slags rendring, så vranger denne rendringen seg nå, ideene mine blir fakta. Det er nå ondskapen tar bolig, som man sier i splatter-genren. Nå blir det episk her. (s.232-233)

Utdraget ovenfor viser hvordan Lucy forvandles til ”en linse” uten språk. Rollen som dataspilletets *final girl* realiseres på alle måter. Begrepet rendring er hentet fra dataprogrammeringsterminologien, og beskriver hvordan et dataprogram genererer bilder eller animasjoner ut fra matematiske funksjoner i en 3D-modell. Fra og med denne passasjen i *Unfun*, forvandles Lucys perspektiv til førstepersonsperspektivet Slaktus har planlagt for hovedpersonen i *Deathbox*. Der Mbo, kontrollert av spilleren, skulle gli gjennom Paris’ gater får leseren av romanen i stedet følge Lucys glidende blikk mens hun utfører sin hevn mot alle i sin nærhet. Med den 17 centimeter lange japanske kjøkkenkniven dreper hun Slaktus. Scenen fremstilles i romandiskursen gjennom hennes perspektiv, i en stil som best kan karakteriseres som realistisk, kjølig og klinisk. Knivdrapet beskrives detaljert og utførlig. Det er som om alle følelsene til Lucy er skåret vekk, og passasjen fremkaller på grunn av dette et ubehag hos leseren. Mens Slaktus ligger og spreller på sofaen som følge av alle stikkene, brytes romandiskursen opp av en lang og kursivert passasje. Det er en gjengivelse av manuset til introduksjonsfilmen til *Deathbox*, skrevet på engelsk, som tilsynelatende ”kjøres” gjennom romanen.

White screen. A high pitched beeping noise. Fade to:

EXT. SHOPPING STREET, PARIS – NOON

From above the rooftops we close in on a busy shopping street in Paris. The sun is bright; it is the middle of summer. Cars, Vespas, and pedestrians float in both directions. On a stretch of sidewalk, construction workers strip the asphalt and replace it with stone. The high beeping noise constantly interferes with the image.

We close in on one of the workers. He is bent over, cutting stone with a hand held stone cutter. He wears ear muffers and a white dust mask, in addition to the standard outfit of a Parisian construction worker. Beneath a light green reflector vest, he wears a white t-shirt. His pants are brown with grey reflector bands around the legs.

We hear Mbo’s voice as though it is resonating within the ear muffers or inside his head; we hear the sound of his tongue smacking inside his mouth, the sounds of swallowing, breathing and his pulse, in addition to the unbearable beeping noise. He has an African accent and a deep negroid voice (s. 235-236)

Hovedteksten i manuset brytes opp av sidetekst som beskriver hvordan Mbo hoster og hvordan hørselen hans forstyrres av en intens tinnitus-piping. Både hostingen og tinnitusen er fysiske reaksjoner og symptomer på det harde kroppsarbeidet Mbo har gjennomført – og resultat av dårlige arbeidsforhold og manglende beskyttelsesutstyr. Passasjen er påfallende

filmatisk fremstilt, og perspektivet zoomer inn og ut av Paris' gater med en detaljert beskrivelse av omgivelsene, både arkitektur og fotgjengere som befolker fortauene. Sammenliknet med skildringen av *The Censor Ship*, hvor fortellerstemmen nærmest latterliggjør sine egne forsøk på litterære tilløp, skiller denne passasjen seg på mange måter. Den ironiske avstanden som oppstår der den distanserte fortellerstemmen punkterer romandiskursen, erstattes i denne delen av et nærvær og et oppriktig forsøk på en litterær skildring av spillintroduksjonen. Som et ekko av Løytnant Kurtz i Conrads *Mørkets hjerte* blir Mbo til slutt stående og mumle "the French... The French" før spilleren er fri til å navigere seg rundt i det fiktive universet: " *We are Mbo now, stone cutter in hand. To our left, the three students disappear down the street. We are free to act*" (s. 241). Perspektivet i romandiskursen i *Unfun* flyttes tilbake til Lucy, noe som er med på å gi følelsen av at realiseringen av Lucy som *final girl* kan begynne. Det blir som et startskudd for en voldsom hevnakt, og med *Deathbox*-introduksjonen friskt i minne, er dette med på å gi inntrykk av at handlingen i *Unfun* har blitt vrent inn i et dataspill-skjema. Det første som skjer etter at fokaliseringen har blitt flyttet tilbake til Lucy, er at hun drar til Hotel Domino og rom 309²⁴ for å drepe Castellaneta, Jolayemi og flere av *Rapefruit*-programmererne. Deretter oppsøker hun sønnene Atal og Vataman, som også blir drept. For leseren av romanen forblir det noe usikkert hvorvidt Lucys hevnaksjon finner sted i spilluniverset eller i romanuniverset. Den narrative strukturen i *Unfun* og den narrative strukturen i *Deathbox* faller tilsynelatende sammen. Det er noe paradoksalt over at romandiskursen i *Unfun* antar mest litterær form idet den sklir over i en dataspilleestetikk. Samtidig er det viktig å huske på at det bare er *anslaget* i dataspillet som blir portrettert. Dette kan tenkes å henge sammen med at Lucy fremhever innledningen som det eneste ordentlig interessante ved et tradisjonelt narrativ (s.124).

Dataspillet kolliderer, og prosjektet til Slaktus mislykkes. Derfor blir Slaktus, som flere av de andre karakterene i *Skandinavisk misantropi*, litt for entusiastisk på sitt eget negasjonsprosjekts vegne. I sin iver evner han ikke å se de potensielle fallgruvne. Anders Malvik karakteriserer dette som *Slaktus' blinde flekk* overfor dataspillets algoritme²⁵. Slik jeg leser Malvik, mener han at Slaktus blir, uten å se det før det er for sent, en fange av systemet

²⁴ Rom 309 kan tenkes å være en allusjon til Quentin Tarantinos svarte komedie, novellefilmen *Four Rooms* (1995). I filmen, som viser partneren Teds arbeidsskift på (det fiktive) hotellet Mon Signor en nyttårsaften, har den ene novellefilmen tittelen "Room 309 – The misbehavers". I novellefilmen etterlater et foreldrepar sine to sønner på rommet, og Ted blir satt til å holde et øye med dem. Så fort han drar, vandaliserer sønnene rommet og skaper et stort kaos på hele hotellet.

²⁵ Malvik bruker Goeffey (2008) og definerer en algoritme som "beskrivelsen av et sett trinnvise operasjoner for utføringen av en oppgave" (Malvik 2014:148).

– av mediekulturen han selv eksisterer i og forholder seg til. Malvik (2014) bruker blant annet teorier og perspektiver fra analyser av utformingen av dataspill for vise hvordan dataspill i seg selv er bygget opp med egne narrative strukturer og grenser. For eksempel trekker han frem formelle narrative strukturer som storylines og dataspillets basale algoritmer.

Simpel ser ikke hvordan hans DESIREVOLUTION legemliggjør en eksemplarisk kommunikasjonsbedrift, Feiten evener ikke å gripe sin egen rolle i det nettverket av teknologiske, konseptuelle og sosiale relasjoner som Macht og Rebel vikler ham inn i, og Slaktus, som altså tror at dataspillet og den digitale tilværelsen tilbyr en grenseløs motsats til narrativiteten og livet, evener ikke å se at den digitale medieteknologien tilbyr et langt mer sofistikert skjema for administrasjon av liv enn forestillingen om liv som narrasjon gjør. Slaktus tar altså ikke bare feil når han skiller dataspillet fra narrasjonen, men hans forestilling om gamingens ”fravær av begrensninger” ser ut til å behøve noen sobre nyanseringer. Der hvor en fortelling i en bok kan realiseres gjennom et potensielt sett uendelig antall forskjellige og subjektive fortellinger, kan dataspillets fortelling kun realiseres ved at subjektet utfører operasjoner i henhold til spillets algoritme (Malvik 2014:148).

Deathbox kollapser, og dermed også negasjonsprosjektet til Slaktus. Likevel blir ikke *gaming* som sådan avvist. Dataspilling avhenger åpenbart av mediet, men gaming som non-produktiv aktivitet som samtidig avviser hverdagslivet, blir jo stående – dette forholder ikke Malvik seg til. Malvik har helt rett i at negasjonsprosjektet til Slaktus kollapser, og derfor er det naturlig å lese ham inn i rekken av mislykkede negasjonsaktivister i *Skandinavisk misantropi*. Imidlertid er det slik at det er én karakter som blir stående i romantrilogien, og det er Lucy.

Malvik og Farsethås påpeker at Lucy ikke kun kan leses som en skikkelse, men mer som en realisering av *final girl*-begrepet. Hun gjør bare det algoritmen i slasher-universets logikk tilsier at hun skal gjøre. Likevel mener jeg det er andre trekk ved Lucy enn kun *final girl*-begrepet. Ja, hun blir også et ”offer” for systemets indre logikk, spillets algoritme, som Malvik sier. Men det er jo interessant at hun dreper Slaktus *før* dataspill-introen ”kjøres” i romandiskursen. Dessuten er hun ikke akkurat det en *final girl* skal være. Studerer man sitatene om *the final girl* fra Slaktus’ bok innledningsvis i *Unfun*, ser man at det ikke stemmer helt med Lucy:

The reason that the Final Girl can emerge victorious at the end of a slasher movie is that she remains a girl – a child who does not take any independent steps toward adulthood. The traditional acts ”punished” by the slasher are drinking, smoking and sex – all of the fun things that adults are allowed to do and children aren’t (s. 12)

Her fremheves det at det springende punktet for *the final girl* er at hun holder seg ren – altså fri fra hedonistiske handlinger som drikking og sex. Lucy oppfyller ikke alle kriteriene for *the final girl*. For eksempel gjennomfører hun i romanens andre kapittel et samleie med en ukjent kvinne på Kiel-ferga, etter å ha drukket flere drinker fra baren. Og selv om det er Taiwo som

tar initiativet, velger Lucy helt frivillig å la seg forføre i kapitlet ”Rapefruit” (s. 140). Malvik legger vekt på at Lucy beskriver seg selv som en linse før hun går inn i *the final girl*-modus. Samtidig som det er riktig, fremheves *bevisstheten* hennes bak øynene. Ja, hun kan på en måte leses som en realisering av *final girl*-frempeket som spilles ut i romaninnledningen. Men jeg mener at det i alle fall ikke er riktig å ”avfeie” Lucy som *bare* en *final girl*. Malviks observasjon er unektelig god; Hun er en *final girl*, ja, men hun er også noe mer. Hun er den eneste karakteren i *Skandinavisk Misanropi* med en viss form for psykologisk dybde. Og hun blir stående som negasjonens siste representant.

9 Intertekstuelle forhold ved *Unfun*

Identitetsproblematikk og “den andre”

I kapitlet om *Skandinavisk misantropi* som konseptlitteratur ble det bemerket at begrepet *intertekstualitet* kan brukes for å utforske Abo Rasuls litterære stil, all den tid han integrerer sitater, popkulturelle referanser, allusjoner og ordspill i romanene sine. I dette kapitlet kommer Lucys fortelling om sitt eget opphav til å fungere som et eksempel på hvordan Rasul arbeider intertekstuell i *Unfun*. Samtidig bør *Unfun* også leses *intratekstuell*, fordi den både implisitt og eksplisitt relaterer seg til de to andre verkene i romantrilogien. I denne delen av oppgaven skal jeg trekke frem tre ting ved *Unfun* som gjør at den skiller seg fra sine forgjengere. For det første representerer Lucy-karakteren en ny dimensjon ved *Skandinavisk misantropi*, både fordi hun skiller seg så markant fra de tidligere misantropene som har utgjort persongalleriet i romantrilogien, og fordi hun er i besittelse av en viss form for psykologisk dybde. For det andre kan det se ut som om spillet mellom de intellektuelle distinksjonene Simpel og Rebel beskjeftiget seg med i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* ikke lenger spiller en like sentral rolle i *Unfun*. I stedet kan det se ut som om det kroppslige, det fysiske og det umiddelbare blir lansert som en forløsende motsats til det intellektuelle. For det tredje blir humor og latter som litterære grep benyttet på en litt annen måte i *Unfun* enn i de to første romanene i trilogien. Der *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* både var morsomme og underholdende, er *Unfun*, som tittelen indikerer, ikke lenger like morsom. Min tese er at disse tre aspektene gjør at *Unfun*, som et punktum i romantrilogien, kan leses som et forsøk på å nærme seg den rene og ultimate negasjonen.

Noe av det som kjennetegner karakterene i *Skandinavisk misantropi* best, er deres frenetiske jag etter nye posisjoner, perspektiver, ideer og meninger. Det er imidlertid få av dem som opplever å faktisk oppnå det de leter etter. Romanene undergraver konsekvent alle forestillinger om at en ny posisjon er mulig å oppnå, noe som er med på å gi det litterære universet et nihilistisk preg. Ane Farsethås skriver som tidligere nevnt i sin bok om 00-tallets samtidslitteratur *Herfra til virkeligheten* at *Skandinavisk misantropi* kan leses som et nullpunkt for 00-tallets klaustrofobiske relativisme og selvbevissthet (Farsethås 2012:41). Hun leser alle karakterenes eksperimentering med den ene holdningen og livsstilen drøyer enn den andre som et forsøk på å heve seg over eller stille seg utenfor en virkelighet der alt og alle valg allerede er inntatt av noen andre. I *Unfun* fortøner dette seg noe annerledes, i og med

at outsiderposisjonen ikke er noe karakterene kan *velge* å innta. Outsiderposisjonen har genetiske forklaringer – den er allerede *blitt tildelt*. I *Unfun* kommer dette kanskje best til uttrykk gjennom leken med og negasjonen av ulike forestillinger om ”den andre”. ”Den andre” er et begrep som brukes i litteraturforskningen for å vise til det fremmede, det som er annerledes. For eksempel undersøker Edward Saids *Orientalisme* (1994) og Simone de Beauvoirs *Det annet kjønn* (2000) stereotype forestillinger om ”oss” og ”dem” i henholdsvis et postkolonialt og et feministisk perspektiv. Det beste utgangspunktet for å studere dette i *Unfun*, er Lucys fortelling om seg selv. Parallelt med hovedhistorien om utviklingen av *Deathbox* blir Lucys livshistorie fortalt gjennom analepser, altså kronologiske hopp tilbake i historien. Hver gang er det Lucy som forteller sin egen historie. Historien om Lucys opphav kan leses på flere måter. For det første kan hun leses som en diametral motsetning til alle tidligere karakterer i *Skandinavisk misantropi*. For det andre blir historien om Lucys ik-gener viktig for å forklare ”latteren” og ”humoren” i *Unfun*. For det tredje demonstrerer Lucys livshistorie hvordan Abo Rasul tar i bruk litterære grep som intertekstualitet i verkene sine.

Det er enklest å beskrive Lucy *negativt*, altså å undersøke hvem hun *ikke* er. For å ta en omvei om spørsmålet om hvem hun er, kan det være fruktbart å gå via Faldbakkens korttekst om den amerikanske skuespilleren Edward Norton fra *Snort stories*. I teksten, som går under tittelen ”Edward Nortons WASPVILLE”, undersøker Faldbakken den hvite, heterofile manns ”problem”. Begrepet WASP betegnet i utgangspunktet den delen av den amerikanske befolkningen med røtter fra Nord-Europa. Den senere tiden har begrepet utvidet og endret seg, og anvendes nå på hvite mennesker som ikke tilhører en minoritet. Den (fiktive) teksten i *Snort stories* beskriver Nortons ”oppvåkning” som Gen-X’er og hans negative opplevelser knyttet til sitt opphav som hvit middelklassemann²⁶. Teksten er fremstilt som en historie om at Norton, på et styremøte i The Enterprise Foundation, lanserer et samfunnsgeografisk forslag som innebærer å skape en by, forstad eller samfunn der hvite, heteroseksuelle personer skal slippe å være representanter for mainstreamen – derav navnet WaspVille. Gjennom sitt arbeid som skuespiller i de amerikanske spillefilmene *American History X* og *Fight Club* begynte Edward Norton, som selv hadde hatt en problemfri oppvekst i Columbia, Maryland, å innse at han og hans generasjon var sinte og frustrerte uten egentlig å ha noe å klage på. Samtidig med dette, oppstår en erkjennelse av hvor viktig det kan være å ha

26 Begrepet betegner generasjonen, ”Generation X”, som vokste opp etter den såkalte babyboomer-generasjonen etter andre verdenskrig, tilsynelatende med et desillusjonert identitetsproblem. Siden 60-tallet har begrepet blitt brukt for å beskrive undergrunnsopprør, ofte i forbindelse med forbruker- og kapitalistkultur (Ulrich 2003)

noe å knytte frustrasjonen sin til. Dette *noe* kan tenkes å være en minoritetsgruppe av seksuell eller etnisk art.

Ifølge Norton har 'taperne blitt vinnerne i identitetskrigen' i den forstand at representanter for subkulturene er de eneste som kan skilte med identitet. Undersåttene har blitt konger. Overmennesket ligger under. Det er på grunn av de hvite streites underskudd på seksuell og etno-kulturell identitet at han bl.a. foreslår at WaspVille må holdes klinisk rent for 'andre' på samme måte som man skjerner Amazonas-indianerne for turisme, etc., slik at man skal, som han sier, "avoid bastardizing this new community" (Faldbakken 2005:120).

Dette poenget illustreres ytterligere av omslaget på *Snort stories*. Omslaget består av et svart/hvitt fotografi av mannen som satt bak Rosa Parks på bussen 1. desember 1955²⁷. Parks ble berømt da hun nektet å oppgi bussetet sitt til en hvit mann, og har av mange blitt kalt en av de viktigste pådriverne for endringene som ble presset frem i amerikansk rasepolitikk på 50-tallet. Den usynlige og identitetsløse mannen som satt på setet bak Parks, og som pryder omslaget på *Snort stories*, blir dermed et symbol på den hvite middelklassen Parks nektet å gi bort setet sitt til.

Hvis man skal beskrive de to første romanene i *Skandinavisk misantropi*, vil det være trygt å si at både Simpel, Rebel og Macht er personer som mer eller mindre representerer det Norton snakker om i Faldbakkens tekst. Alle sammen er de hvite, heteroseksuelle menn, som til tross for at de tilsynelatende har alt, både føler en enorm frustrasjon over tingenes tilstand og at de ikke har noe å knytte frustrasjonen til. Dette fører igjen til en sterk følelse av ikke bare selvforakt hos karakterene, men også en forakt for fenomener og personer i samfunnet rundt dem. Dette karaktertrekket, som tidligere har vært en gjenganger i *Skandinavisk misantropi*, blir forvrent i *Unfun*.

Lucys fluktuerende opphav

I analysen av åpningskapittelet bemerket jeg at fortellerens kjønn og identitet innledningsvis ikke blir avklart overfor leseren. Det eneste leseren får vite, er at fortelleren leter etter en katalog med steinøkser, fordi øksa med navn "Tuck" må hentes i Paris. I kapittel 2, "FIK. SPYTT. FIRE FINGRE", er den fortsatt kjønns- navnløse fortelleren på vei hjem fra Paris med steinøka i bagen. Fokaliseringen er fortsatt intern, slik at perspektivet ligger innvendig hos fortelleren. På Kielferga på vei hjem, bestemmer han eller hun seg for å ta en tur i baren.

27 Matias Faldbakken (2014) diskuterte dette med meg i et intervju. Dette tas også opp i en artikkel i Dagbladet om *Snort stories*. (Larsen 2005)

Mens blikket glir over ”gjennomsnittet i aksjon” brytes romandiskursen opp av flere tekstfragmenter i egne avsnitt om forholdet mellom menn og kvinner. Tekstfragmentene er ikke kursivert denne gangen, og står heller ikke angitt på engelsk. De har tilsynelatende en svært misogyn karakter. Antakelig er det fortsatt den samme fortelleren med intern fokalisering som fører ordet:

Jeg spør dama om hun vil ha en vodka, hun snur seg og ansiktet hennes ser som forventet sunt og fint ut, ikke billedskjønt, bare sunt på den opphissende måten. Hun virker litt perpleks, men takker ja. Tenna er hvite, og jeg får videre ved å sjekke neglene, nakkehåret og øyehviten, bekreftet at hun er velstelt på en måte som tilsier at hårvekst og andre færemomenter er under kontroll. Dette er avgjørende for at samkvem skal kunne finne sted.

Samleie er synonymt med overskridelse av kvinnens grenser og invasjon av kvinnens kropp. Samleiet, den reproduktive akten, innebærer på ”naturlig” og ”normalt” vis at kvinnekroppen invaderes, okkuperes, støtes inn i gjentatte ganger. Det er ingen annen måte å gjøre det på, sies det, naturen har utstyrt kvinner og menn på denne måten. Det er bare sånn det er. Godtas dette argumentet, må det også godtas at kvinnen, fra naturens side, også er underlagt mannen, sosialt, økonomisk, verdimessig. Hun er beskrevet som et menneske, en ukrenkelig størrelse, et individ – men hun har hull mellom beina som en mann kan og må og vil bane seg inn i. Kvinnen har en inngang. Ingen annen kroppsåpning er synonymt med inntreden. Ikke munn, ikke anus. Vagina betyr inntreden i kvinnen, og samleie er på den måten nøkkelen til å forstå kvinnens lavere status (s. 17).

Som det fremgår av det første avsnittet, er fortelleren kun interessert i motpartens fysiske utseende. Det eneste som er av betydning, er aspekter som kan få betydning ved et eventuelt samleie. Til tross for at kvinnen fremstår som vakker og sunn, er det ikke først og fremst dette som fanger fortellerens oppmerksomhet. Det er at hun er sunn på *den opphissende måten*. Førstepersonsfortelleren er på utkikk etter en partner på en relativt direkte måte, kriterier for seksuelt samkvem ramses for eksempel opp på denne måten: ”Knockers –ja. Ass – ja. Hårvekst – nei” (s. 19). Disse fragmentene bidrar til å etablere en forståelse av fortelleren som en mann(-ssjåvinist). Når fortelleren sjekker opp den mest attraktive kvinnen i lokalet og samleiet finner sted, beskrives det i tillegg som et aggressivt samleie med masochistisk innslag, noe tittelen på kapitlet også er med på å understreke. Etter akten kommer derimot overraskelsen da det viser seg at hovedpersonen er en kvinne (hun avsløres av strekkmerkene etter graviditeten av partneren) og heter Lucy²⁸.

Samtidig er det slik at hvis man går de tilsynelatende misogyne fragmentene etter i sømmene, viser det seg at de lange passasjene (som på ingen måte er markert som sitater i

²⁸ Navnet Lucy er interessant fordi det kan være med på å gi leseren assosiasjoner til urmennesket Lucy, et av de mest kjente og mest komplette fossile eksemplarene av apemenneskeslekten som arkeologer fant i Etiopia i 1974.

teksten) faktisk er hentet fra den feministiske boken *The Intercourse* av Andrea Dworkin²⁹. Det er altså ikke mannsjøvinistiske utsagn, slik det i den gitte konteksten kan se ut til å være. Det er en radikal 60-tallsfeminist sine egne ord på det problematiske med det å være kvinne. Så allerede i anslaget etableres det flere perspektiver og posisjoner som kanskje ved første øyekast ikke er slik de ser ut til å være – både når det gjelder Lucy, men også selve romandiskursen. Den fluktuerende fortellingen om Lucys kaotiske opphav stopper imidlertid ikke der. Det viser seg nemlig at hun stammer fra det ugandiske ik-folket, noe som kommer frem litt senere i romanen, da i kapitlet ”IK” forteller om sine familiære røtter. I starten av kapitlet består romandiskursen av en blanding av parafrasering av historien om Colin Turnbull og direkte, kursiverte sitater på engelsk (med sidehenvisninger denne gangen) fra boken hans *The Mountain People*³⁰. Ik-stammen var på grunn av sin særdeles dårlige oppførsel isolert langt oppe i fjellene i nord-Uganda. Ingen ville ha noe med dem å gjøre. I Turnbulls klassiske studie av stammen fant han et bemerkelsesverdig reaksjonsmønster menneskene hadde på lidelse og grusomheter.

Ik-folket lo konstant både av egen og andres fordervelse. Jo dårligere det gikk, og jo mer de lo og skrattet av sin egen situasjon, desto mer grusomme ble de mot hverandre. De slo barna sine, og lo. De voldtok og drepte familiemedlemmer, og lo. De stjal hverandres mat, lot hverandre sulte i hjel, og lo. Ik-folket viste ingen tegn til å føle normal frykt eller sorg (s.80).

Enten misereen kom utenfra i form av sult og sykdom eller fra hverandre i form av vold og overgrep, var reaksjonen alltid den samme: latter. Jo verre det var, jo høyere ble latteren.

Lucys fortelling om sitt opphav har imidlertid enda flere dimensjoner. Hun forteller videre om hvordan hun ble til og hvordan hun endte opp i Norge. Slik hun fremstiller det, kom en kvinnelig antropolog i Turnbulls fotspor noen år etter at han hadde vært der. Hun forbarmet seg over Lucys far, Murai, den mest psykisk ramponerte unggutten av alle ik-ene. Hun tok ham med til et barnehjem i Kampala, og han ble adoptert til en streng familie med navnet Parsons. Dermed kan man ikke bare knytte Lucys identitet til det opprinnelige urmennesket, men også til Lucy Parsons (1853-1942). Hun er kjent for å være en pioner innenfor amerikansk arbeiderklassekamp, radikal sosialist og anarkist, som mange fremholdt

29 Andrea Dworkin (1946-1977) var en amerikansk, radikal feminist og forfatter. Hun er mest kjent for sin kritikk av pornografi, som hun knyttet til voldtekt og andre former for vold mot kvinner. Faldbakken (2014) bekrefter i et intervju med meg at sitatene er hentet fra Dworkins bok, men at de er oversatt og delvis bearbeidet av ham selv.

30 Colin Turnbull var en amerikansk antropolog, og boka *The Mountain People* (1972) er reell. Hans feltundersøkelser har imidlertid blitt heftig kritisert i ettertid, noe Faldbakken ikke forholder seg videre til i sin bruk av Turnbull.

som en fremragende taler. Det at hun var svart, kvinne og hadde arbeiderklassebakgrunn, skriver Carolyn Ashbaugh i biografien om Parsons, var tre grunner til at hun ofte ble utelatt av tradisjonell historieskriving (Ashbaugh 1976:6). Murai treffer Lucys mor på raveparty – og på den måten kan man altså si at hun er et produkt av skandinavisk 90-talls partykultur, ik-gener og kolonial barneadopsjon. Siden Murai og moren var narkotikamisbrukere, ble Lucy overført til barnevernet som en to måneder gammel baby.

Nok et lag blir lagt til fortellingen om Lucys fluktuerende opphav når hun forteller om hvordan hun ble adoptert tilbake til Afrika, denne gang til en barnløs og steinrik familie i Nigeria. Adopteringen beskrives av Lucy som å skaffe seg et statussymbol: ”Å adoptere en hvit unge er som å kjøpe seg en rumperosa Bentley” (s.82). Et interessant aspekt ved Lucys fortelling om adopteringen tilbake til Afrika, er hvordan barnepiken kom til å spille en viktig rolle i den anarkistiske utdannelsen sin. Nneze – som for øvrig betyr *nei* på zulu – var til daglig filosof og statsviter. Men med behov for ekstraintekt, fikk hun seg en ekstrajobb, som besto i å stimulere Lucy. Det gjorde Nneze blant med å ta henne med til slummen i Lagos. Lucy forteller at hun innså hvordan ”kaotiske møkkahøl” og anarki kan fungere. Hun gir uttrykk for at Nneze er det eneste hun savner med Afrika, og sier: ”Der Nneze sannsynligvis var en slags organiserende anarkist, er jeg blitt et gapende, stående nei. Jeg er et nei i skinnet til en homo sapiens” (s.85). Likevel ble ikke Lucy værende i Afrika lenge. Da Murai, rehabilitert fra sine rusproblemer, reiste ned for å hente henne tilbake, fortalte han adoptivfaren om ik-genene. Dette gjorde åpenbart Lucy langt mindre verdifull som statussymbol, noe som gjorde at hun endte opp igjen i Norge. I det hele tatt er det så mange ”lag” av Lucys identitet at det synes umulig å finne kjernen.

Et annet interessant poeng Ashbaugh er inne på i sin bok om Parsons, er at det eksisterer så mange forskjellige historier om henne at det er vanskelig å skille fakta fra fiksjon (Ashbaugh 1976:6). På den måten likner den historiske Lucy Parsons på Abo Rasuls Lucy i *Unfun*. Som det fremgår, er Lucy alt det Simpel, Rebel og Macht *ikke* er. På mange måter fungerer hun som en total forvrengning av den hvite, streite personen i teksten om Edward Norton. Fortellingen om Lucys opphav kan leses på flere måter. For eksempel kan den leses som et forsøk fra Rasuls side på å frembringe, utforske og negere forestillingen om det autentiske i *Unfun*. Kan man, som Farsethås (2012) også påpeker i sin lesning av *Skandinavisk misantropi*, i det hele tatt finne frem til kjernen i en perspektivrelativistisk virkelighet der alle vinklinger kan inntas og forkastes? For det andre tilfører Lucy *Skandinavisk misantropi* en ny dimensjon. Hun har faktisk noe å klage på. Hun er faktisk

undertrykket. Hun har opplevd lidelse. Det er ikke som den evinnelige klagingen på at det ikke er noe å klage på, slik Rebel uttrykker det. Lucy er *den andre* i tredje potens: Hun er kvinne, hun er svart, hun er bifil.

Samtidig som historien om Lucy og hennes ik-gener blir et underholdende motiv i *Unfun*, fungerer romanens anslag og ik-historie som et godt eksempel på Abo Rasuls intertekstuelle litterære stil, all den tid teksten brytes opp av flere passasjer fra andre tekster som får en ny betydning i nye kontekster. Tekstene har som man ser tunge innslag av popkulturelle referanser, kuriositeter og myter – alt fra antropologiske studier på villspor, feministisk litteratur om forholdet mellom mann og kvinne og kjønnsroller i slasherfilmer, historier om den mystiske og mytiske skikkelsen Lucy Parsons og urmennesket Lucy. Når tekstene er sammensatt av så mange forskjellige elementer, er det lett å trekke paralleller til Matias Faldbakken som kunstner, all den tid hans installasjoner ofte består av å benytte seg av symboler fra populærkulturen som får en annen betydning i en ny kontekst (kunstinstitusjonen). Ofte blir symbolene tømte for sin opprinnelige mening, og Faldbakken bruker ofte mye tid på å utforske hvorvidt det er mulig å finne noe fast holdepunkt for noe opprinnelig eller autentisk.

Latter og humor i *Unfun*

Et tydelig skille mellom *Unfun* og de to forgjengerne er hvordan humor og latter spiller en annen rolle. Et gjennomgangsfenomen ved *Skandinavisk misantropi* er hvordan Rasul bruker humor og latter som litterære strategier på en måte som involverer leseren. Som blant annet Jordheim Larsen (2005) demonstrerer, brukes komikk i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* for å fremkalle en latter hos leseren, noe som igjen kan være med på å punktere den eventuelle systemkritikken man kan trekke ut av romanene. Det lattervekkende aspektet kan sies å bidra til å skape forvirring rundt hvorvidt romanene er ment å leses alvorlig eller ikke. Når kritikerne av romanene applauderer den morsomme og underholdende stilen, illustrerer de samtidig noe av verkenes tematikk, nemlig at provokasjon som kunstnerisk verktøy er vanskelig, om ikke umulig å gjennomføre. Dette poenget er også Gunnar Danbolt inne på: ”I staden for konfrontasjon og skarp kritikk, som ville ha vore naturleg i dette tilfellet, blei bøkene møtt med ei varm mottaking, enten fordi ein ikkje tok dei høgtideleg, eller fordi ein rekna med at det dreidde seg om ironi – og ironi treng ein naturlegvis ikkje ta alvorleg”

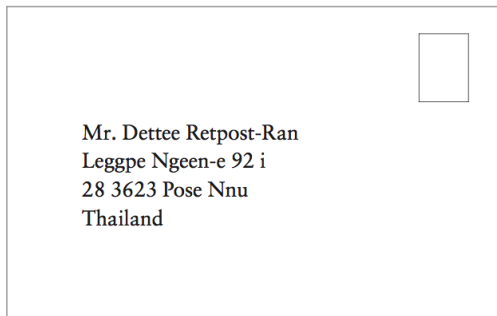
(Danbolt 2014:260). Til tross for at Danbolts observasjon er riktig, mener jeg at den egentlig kun gjelder de to første romanene i *Skandinaviske misantropi*³¹. Min tese er at dette viser seg ganske annerledes i *Unfun*, og jeg tror at den forholder seg negativt til sine to forgjengere, særlig når det kommer til leserens rolle. *Unfun* er både mindre morsom i seg selv, samtidig som den i mindre grad avhenger av en reaksjon fra leseren for å løfte frem tematikken i romanen.

Den franske filosofen Henri Bergson gir en analyse av latterens vesen i *Latteren* (1971) som kan kaste lys over hvordan latteren i *Unfun* fungerer. Utgangspunktet for Bergsons analyse av latteren er forholdet mellom menneskets fleksibilitet og stivhet. Normalt er vi tilpasningsdyktige i de fleste situasjoner. Men noen ganger skjer det uventede og overraskende ting. Dersom en person handler ut fra et tilstivnet handlingsmønster i en situasjon som krever fleksibilitet, oppstår det komiske. Bergson innleder essayet, som opprinnelig ble skrevet i 1900, med å presentere tre observasjoner av latteren (Bergson 1976:5). Noe av det aller viktigste Bergson fremhever ved latteren, er at den er *menneskelig*. Man kan ikke le av et landskap, men man kan le av en mann som går nedover en gate og er i ferd med å skli på et bananskall. Og dyr er kun komiske idet de antar menneskelige trekk. Et annet viktig trekk med latteren, er at følelsene kobler ut når vi ler. Latteren er *følelsesløs*, sier Bergson. Det komiske krever en slags forbigående bedøvelse av hjertet for å oppnå full virkning. Dersom en betrakter har medfølelse for en person, vil han ikke le selv om personen skulle snuble på gaten. For det tredje er latteren *avhengig av et ekko*. Det kan synes som om latteren må være et svar på visse krav fra samfunnslivet – den fungerer ikke dersom man er eller føler seg isolert.

Det humoristiske aspektet i *Skandinaviske misantropi* har flere aspekter ved seg, men noen av dem kan fremheves her. Før det første er den lettbeinte og sleivete litterære stilen som preger romanene, i seg selv komisk. Det vil si: Til tross for all pragmatisk systemkritikk man eventuelt måtte finne, er den hele tiden akkompagnert av humoristiske og komiske elementer. Videre er misantropien og forakten hovedpersonene utviser overfor omgivelsene sine (og seg selv) så overdrevet at det ofte blir komisk for leseren. For det andre portretteres bipersonene slik at de ofte fremstår som ufrivillig komiske. I *Macht und Rebel* møter vi tidlig

³¹ Danbolt (2014:110) henviser til Jordheim Larsen (2005) for ”ein omfattande litterær analyse av denne trilogien”. Dette er litt symptomatisk for resepsjonen av *Unfun*, mener jeg. Mange, både kritikere og akademikere trekker ukritisk likheter mellom *Unfun* og de to siste romanene. På denne måten underslår han både *Unfuns* relevans i trilogien og at den faktisk skiller seg mye fra sine forgjengere.

Hacker-Cato som, i et forsøk på å vise at han faktisk duger til noe annet enn å sitte foran en dataskjerm, prøver å rane et postkontor ved å gi mannen i skranken et kort:



(Rasul 2002:53)

Kortets utforming demonstrerer på mange måter det Bergson mente med at det komiske oppstår når mennesker ikke tilpasser seg en situasjon på en adekvat måte. I dette tilfellet er det Hacker-Cato som ikke helt har fått med seg konvensjonene ved et bankran. For det tredje inneholder de mange listene som inkorporeres i romanene mer eller mindre morsomme ordspill og vitser.

Men det kanskje viktigste humoraspektet ved *Skandinavisk misantropi 1 og 2* er at situasjoner og temaer som overhode ikke *bør* være noe å le av, fremstilles humoristisk. Simpels sønn, Lonyl, blir utgangspunkt for mange komiske situasjoner i *The Cocka Hola Company*, mye på grunn av at han plager de ansatte på skolen ved å gi fullstendig blaffen i alt han får beskjed om. Ser man imidlertid nærmere etter, er det egentlig snakk om en grov omsorgssvikt av foreldrene. I *Macht und Rebel* blir Rebels samleie med Thong på 14 år på en fest avbrutt av noen andre festdeltakere:

Og idet jeg står der bak henne og pruster som en avls-hingst som nettopp har blitt lurt til å ejakulere utenfor interesseområdet, som en tosk og til ingen nytte, går døra opp og Mendoza og Gull-er-Sultan får ufrivillig orkesterplass til scenen som – hvis den hadde vært et skuespill – definitivt hadde hett: *Krumrygget og likblek 23-33-åring på alle fire mister reisning med lysets hastighet (og har tydeligvis ikke tørket seg i skikkelig i ræva etter siste tur på dass* (Rasul 2002:165).

Måten det beskrives på bringer unektelig et komisk element inn i en situasjon som strengt tatt ikke er komisk i det hele tatt: En voksen mann gjennomfører sex med en 14-år gammel jente. Rasul spiller med dette på det Bergson kaller den følelseløse latteren, at leseren i dette tilfellet ikke har medfølelse for noen av karakterene i romanene. *Macht und Rebel* sin avslutning, hvor Rebel og Macht blir sittende på et nachspiel og fortelle hverandre vitser om øl, jøder og afrikanere, blir på mange måter både et punktum for romanen og et frempek om hva som skal komme i trilogiens avslutning.

Litteraturkritiker Eirik Vassenden skriver at nachspiel-scenen i *Macht und Rebel* totalt

bryter med tradisjonelle kriterier for hvordan en god roman skal avsluttes (Vassenden 2004). Selv om *Macht und Rebel* var mer intellektuell og mindre komisk enn *The Cocka Hola Company*, spilte det lattervekkende en stor rolle i begge romanene. Det er nesten så man kan si at Faldbakken manipulerer leseren til å le på det verst tenkelige stedene, som et ledd i tematiseringen av provokasjon som kunstnerisk grep. Så når litteraturkritikerne i sine anmeldelser av *The Cocka Hola Company* jubler og ler av at Simpel doper ned en tekstilkunstner og tatoverer inn FASCINATION på magen hennes, får de på mange måter den samme rollen som publikum som ler av Simpel i romanavslutningsscenen får: det sjokkerende og outrerte blir akseptert som noe underholdende og morsomt. Samtidig tar sjongleringen mellom det sjokkerende og det humoristiske vekk noe av brodden i systemkritikken som foreligger i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*. Selv om man kan lese bøkene som et utfall mot en slapp og selvtilfreds kultur- og kunstinstitusjon, gjør den humoristiske og sleivete stilen at leseren ikke nødvendigvis blir nødt til å ta kritikken alvorlig.

Latter og humor er også sentralt i *Unfun*. Det performative aspektet Jordheim Larsen (2005) leser i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*, er imidlertid ikke like fremtredende trilogiens siste roman. Den nesten kiastiske tittelen antyder at det ikke mange morsomme elementer igjen. Som i de to forgjengerne finnes det riktignok flere komiske situasjoner, halvslappe vitser og smarte skråblikk på popkulturelle fenomener. Likevel er det som om noe er annerledes. I *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* ble leseren nesten manipulert til å le på de mest upassende stedene, noe som ofte gjorde at man ble sittende igjen med en følelse av at man hadde blitt ”lekt” med. I *Unfun* ler karakterene mye mer enn i de første romanene, men selv om *karakterene* ler hele tiden, er det, som romantittelen også indikerer, ikke mye å le av for *leseren*. Det er som om den lettbeinte og sleivete humoren fra *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* ikke lenger fungerer. I *Unfun* gis forklaringen på dette delvis gjennom ik-genene til Lucy. Hos henne har latteren blitt en genetisk refleks. Det er likevel sønnene som ler mest i *Unfun*.

Atal og Vataman er så overdrevent barnslige, bekymringsfrie og latterfulle at de i stedet for å bli komiske, slik mange av de andre karakterene i *Skandinavisk misantropi* er, ender de opp med å bli irriterende i stedet³². Alle de basale behovene deres blir dekket ved

³² Navnet på sønnene er interessant og begge kan knyttes til ødeleggelse og vandalisme. Atal kan forklares etymologisk: ”Atal: vrang, kranglevoren; amper; ekkel”. (De Caprona 2013:793). Vataman kan tenkes å være en allusjon til ”Fat Man”, som var kallenavnet på atombomben amerikanerne slapp over Nagasaki 9. august 1945.

hjelp av falske penger de trykker opp i det forliste og forlatte skipet *The Cencor Ship*. Den barnslige livsanskuelsen skjærer vekk alle former for filtre, noe som resulterer i at de ved flere anledninger utviser totalt fravær av menneskelighet. Mens de overværer en innspilling på *Rapefruit* med Taiwo Jolayemi ødelegger de ikke bare sesjonen med å hyle, klappe og le samtidig som kameraene går. Atal hopper bukk over vanlig sosiale konvensjoner når han i stedet for å kaste den enorme snusen sin i søpla, kyler den i veggen ved siden av en av programmererne. Han reagerer med et forsøk på å strekke opp den frekke gutten.

”Hæ som i hva faen var det der?”

”Hva det var?”

”Ja, hva det for faen var.”

”Det var en pris,” smiler Atal.

”Jeg ser det,” sier databamsen mellom tenna.

”Hvorfor spør du hvis du ser det?”

”Hæ?” freser bamsen

”Hæ? Stoler du ikke på øya dine? Pleier øya dine å ljuge for deg?” sier Atal. Vataman fniser.

”Hæ?” Databamsen går ett skritt nærmere.

”Hæ? Funker ikke øra dine?”

”Nå skal du begynne å være litt fuckings forsiktig,” hvisker han og prikker Atal i brystet for hver stavelse, i utakt, på siste stavelse lar han fingeren bli stående. Atal kikker ned og fisker opp en pengeseddel fra brystlommen som han ruller forsiktig rundt pekefingeren på databamsen. ”Sånn,” smiler han og klapper tjukken på kinnet, ”sånn, ja.” Pengeseddelen blir hengende som ei lompe rundt pølsefingeren. (s. 180)

Malvik skriver i sin doktoravhandling at Faldbakken benytter Atal og Vataman til å utforske autensitetsmotivet, blant annet gjennom deres bruk av forfalskede penger. Samtidig skriver han at Atal og Vataman brukes til å leke med naivitetsfiguren, at Lucys sønner ikke bare *er* naive – de inntar også et naivt ståsted ved flere anledninger. Malvik bruker Friedrich Schillers distinksjon mellom det barnlige og det barnslige, hvor førstnevnte er en kvalitet barn har i kraft av å være barn, mens sistnevnte er en påtatt og ønsket barnlighet (Malvik 2014:136). Selv om det er helt riktig at Atal og Vataman blir representanter for en forvrengt naivitet, samtidig som blant annet pengeforfalskingen deres bidrar til at de blir en del av autensitetsmotivet som spilles ut og negeres i romanen, mener jeg at de også spiller en viktig rolle i Faldbakkens utforsking av det humoristiske elementet i *Skandinavisk misantropi*. Slik jeg leser *Unfun*, plasserer den seg intratekstuelte i forhold til, kommuniserer med og opponerer mot sine forgjengeres bruk av humor og latter.

Dette kommer kanskje best til uttrykk når Atal og Vataman tar med seg Taiwo til humor-, underholdnings og standupklubben *The Chuckle Club*. Dit drar de for å se den svenske standupkomikeren Nicholas Neij. Etternavnet spiller åpenbart på negasjonstematikken som går igjen i *Unfun*, og inviterer til å lese ham som en av mange karakterer i *Skandinavisk misantropi* som forsøker å finne den ultimate negasjonsformen. Showet hans går ut på å kalle alle i salen som har tjent penger i dag for ”SLAVER” så mange ganger at det blir ubehagelig. Først ler publikum, så stilner salen. Den siste gangen han roper ”SLAVER”, blir det helt stille, og romanens tredjepersonsforteller sier at Neij er i ferd med å utnytte stillheten, han lar det dra ut og publikum blir ventende, som en klassisk retorisk strategi. Neij jobber for at latteren skal sette seg fast i halsen. Han fremstår som ”Mer sint-sint enn morsom-sint” (s. 191). Likevel kupper Atal og Vataman showet, ved å peke på Taiwo og rope at han er den *ekte* slaven. Dette fører til at Neij blir usikker. Den forløsende vitsen uteblir. Det smarte poenget som både skal få publikum til å le samtidig som det inneholder skarp kritikk, kommer aldri. En mulig lesning av denne scenen kan være at *Unfun* plasserer seg selv i forhold til sine forgjengere og artikulere en ny vri på negasjonen. All den morsomme, men samtidig skarpe humoren i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* må vekk. Dette representerer et nytt steg mot den rene negasjonen, som er fri for tull og tøys, latter og humor. Neij plasserer seg dermed i rekken av karakterer fra *Skandinavisk misantropi* som *nesten* lykkes med sitt negasjonsprosjekt, men som til slutt ender opp med å mislykkes. Atal og Vataman ødelegger hele poenget hans med å avbryte showet, som i grove trekk går ut på at komikeren prøver å vekke ubehag hos publikum. Publikum ler først, så blir de litt usikre, så blir det stille. Latteren hos karakterene i *Unfun* punkteres ironisk nok av latter. De ler høyt hele tiden, men det er ingenting å le av. Noe av Bergsons poeng var at latteren er avhengig av et ekko, en motpart. De komiske elementene i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* har hatt en motpart, nemlig publikum. Men i *Unfun* er det som om Rasul har kommet frem til at latteren må skjæres vekk. Akkurat som at alle posisjonene og perspektivene nivellerer hverandre, er latteren også med på å deaktivere negasjonens potensiale.

10 Lucy

Lucy og negasjon

Frem til nå har jeg demonstrert hvordan *Unfun* skiller seg fra sine forgjengere. I forrige kapittel ble Lucys opphavsfortelling brukt til å kontrastere henne fra de andre misantropiske karakterene som Simpel og Rebel. Lucy-karakteren blir viktig for å forstå *Unfun*, særlig hvis man skal lese den i et negasjonsperspektiv. Lucy er hovedpersonen i *Unfun*. Selv om fortellerstemmen veksler mellom å ligge hos henne og en aural tredjepersonsforteller, er det gjennom henne de fleste perspektiver og refleksjoner blir presentert. Hun beskriver seg selv som et asosialt og anarkistisk menneske, med en grunnleggende negativ ryggmargrefleks. Mest av alt ønsker hun bare å protestere mot alt og alle. Hennes livsanskuelse beskrives slik:

Jeg bryr meg ikke. Jeg har alltid hatt problemer med å si dette rett i ansiktet på folk, men jeg bryr meg ikke. Jeg bryr meg ikke om noen ting, men jeg uttrykker det ikke – jeg er ikke en sånn som ikke bryr meg på en ivrig måte – jeg bare sitter her og bryr meg ikke. Jeg klarer ikke å gjøre noe med at jeg ikke bryr meg. Men jeg gir ikke opp. Det er ikke slik at det å ikke bry seg tar livet av en. Det er bare det at det å virkelig ikke bry seg er ufint, hvis man tenker etter. Det er stygt. For mitt vedkommende er det sant, det er stygt og sant. Jeg bryr meg virkelig ikke. For meg er ingenting noe å bry seg om. Jeg bryr meg om ingenting. Det er det samme. (s.58).

Som man kan se av utdraget ovenfor, blir det resignerte, det desinteresserte og ønsket om å si det motsatte som kjennetegner hovedpersonene i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*, bevart i Lucy. Men den voldsomme aggresjonen og forakten mot omgivelsene er borte, og Lucy beskjeftiger seg ikke med subversiv aktivisme mot ting som irriterer henne i samfunnet. Samtidig virker resignasjonen noe mer insisterende enn tidligere i *Skandinavisk misantropi*. Hun gir uttrykk for en maktesløshet som er uutholdelig. Men bare *nesten*: ”Men jeg gir ikke opp”. En ting som er verdt å merke seg er at hun til tross for meningsløsheten velger å fortsette. Det er *nesten* som å høre den navnløse hovedpersonen i Samuel Becketts roman *The Unnameable* (1953) : *I can't go on, I'll go on*.

Lucy vektlegger noe av det samme ønsket som Seymore Snuff fremhever i ”Om negasjon”: nemlig den reneste og sanneste formen for negasjon. ”For meg er ingenting noe å bry seg om. Jeg bryr meg om ingenting”, sier hun, og gir samtidig uttrykk for det paradoksale ønsket om å bry seg om et *ingenting*. Man kunne ha sett for seg et liknende utsagn formulert som ”Jeg bryr meg ikke om noen ting” i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*, hvor setningen er negativt definert. Rebels livsanskuelse kan for eksempel betraktes som en variant

av dette (Rasul 2002:10). Ved første øyekast er det ikke så lett å se forskjellen på å ikke bry seg om noen ting og å bry seg om ingenting, men det er faktisk en markant forskjell. Slik Lucy formulerer seg, uttrykker hun et oppriktig ønske om å finne en konsekvent og fast utsagnsposisjon, hun ønsker å bry seg om *ingenting*. Lucys ”ingenting” kan i denne sammenhengen likne på Snuffs svarte anarkistflagg: noe som representerer uten å representere. Samtidig gir den resonans til Stjernfelts begrep om *forstørrelse til intethet*. Som jeg var inne på i kapitlet om negasjon som den moderne tids nihilisme, bruker Stjernfelt blant annet Jorge Luis Borges’ forståelse av negasjonsfiguren i gudsomtale i tidlige religiøse skrifter i kristendommen. I følge den argentinske forfatteren har forstørrelsen til intethet ført til at mennesket har begynt å fremheve at det å ikke være er mer enn å være noe, og at det å ikke være på et sett blir å være alt. Kanskje er det derfor Lucy er så opptatt av å fremkalle og bry seg om ”ingenting”, og kanskje er det også derfor at ”ingenting” er det eneste som gjenstår som noe sant i *Skandianvisk misantropi*.

Barnedrap og dobbeltstemme

Når Lucy i *Unfun*s avslutning stikker kniven inn i Vatamans bryst og fullfører sin hevntokt, har hun ikke bare tatt livet av sin ektemann og menneskene som er involvert i produksjonen av *Deathbox*. Hun har drept sine barn. Som en parentes til barnedrapsmotivet i *Unfun*, kan det være verdt å nevne Faldbakkens omskriving av Ibsens *Et dukkehjem*. Der dukker det samme motivet opp, da under begrepet ”post-natal abort” – altså å ta livet av et barn som allerede er født. I stykket, som er gitt tittelen *Kaldt produkt* (Faldbakken 2006), er handlingen lagt til det moderne Norge. Nora er gravid i det stykket starter. På samme måte som i originalen har Thorvald gjeld, men denne gangen fra gambling. Nora går bak ryggen på Thorvald, og betaler gjelden ved å selge kroppen sin. Barnet er altså ikke deres. I sluttscenen ber hun Dr. Rank ta livet av det nyfødte barnet. Faktisk er det ikke den eneste gangen barnedrapsmotivet blir representert i *Unfun*.

I kapitlet ”Svart skog” forteller Lucy om hva som skjedde da Atal og Vataman ble født. I en passasje forteller hun om hvordan hun og Slaktus flyttet ut i skogen da hun ble gravid. Hun karakteriserer unnfangelsen som *rape light* (s. 38). I forlengelsen av det som ovenfor ble kalt Lucys ønske om å bry seg om *ingenting*, kan det være interessant å se nærmere på hennes begrunnelse for å flytte ut i skogen. Motivet er i seg selv ikke originalt, noe det nok heller ikke er ment å være. Norsk samtids litteratur er full av karakterer som drar

til skogs for å oppnå en eller annen form for frihet fra den heseblesende og kaotiske moderniteten. Erlend Loes *Doppler* (2004) kan tjene som ett av mange eksempler, der hovedpersonen Andreas Doppler oppsøker ensomheten i skogen for å protestere mot flinkheten som omgir ham hvor hen han snur seg. Likevel er det noe annet Lucy trekker frem som skogens kvaliteter.

Verken jeg eller Slaktus er naturfolk, det var ikke derfor vi flyttet ut i skogen. Den nordiske naturen er den desidert beste naturen. Den er ikke ”skjønn”, den nordiske skogen er perfekt for isolasjon. Den tørre, harde, mørke nordiske skogen er den beste skogen fordi den er tom. Den nordiske skogen er krisp og ensom og kald, det er fraværet av mennesker som er det vesentlige her. Alle som har et forhold til nordisk skog, vet det. Det er ikke en sånn fetisjert ensomhet jeg snakker om, det handler om tomhet. Ikke en sånn slapp ørken-tomhet, men et nærvær av tomhet som man ikke finner andre steder. Det er en slags anarkistisk tomhet i den nordiske skogen, dette har jeg forstått senere, den nordiske skogen er rolig og tom og åpen for alt, slik anarkiet er rolig og tom for åpent for alt. Slik jeg var rolig og tom og åpen for alt Slaktus fant på å gjøre med meg. Slaktus var gammel nok til å situasjonen han hadde stablet på beina, han må sett det, jeg var bare en jenteunge på den tiden, han må ha sett det, han må ha kost seg med det han så. Meg, jenta. Tom. Den nordiske skogen. Tom. Ham. Tom [...] (s. 40).

Det er som om Lucy utviser en klar bevissthet rundt det å flytte til skogen, og når hun stresser at det ikke er *ensomheten* hun er ute etter, blir det nesten som om teksten foregriper en bestemt lesning – som om Rasul allerede er klar over hvor vanlig det litterære motivet han bruker er. Kanskje er det derfor at Lucy stresser overfor leseren at det er ikke *ensomheten*, men *tomheten* som appellerer til henne. Når hun sier at hun er tom og åpen for alt, gir det assosiasjoner til flere av Faldbakkens kunstinstallasjoner. *Away from sound* (2005), *Untitled (VHS Stacks)* (2009) og *Abstracted Car* (2009) består alle av gjenstander som i utgangspunktet har vært containere eller bærere av et innhold, men når de stilles ut, er det først og fremst tomheten eller fravær av innhold som møter betrakteren. På den måten er det også mulig å lese den ovenforstående passasjen som selvrefleksiv. Ikke bare peker den til Faldbakkens øvrige kunstproduksjon, den peker også til mye av tematikken som knyttes til *Deathbox*' åpne narrative struktur. Samtidig kan det være verdt å merke seg hvordan passasjen ovenfor avsluttes; den glir over fra en refleksjon rundt den nordiske skogens tomhet og åpenhet til en minimalistisk oppstilling av ordene ”tom” og ”ham”. Ved å fullføre tilbakeblikket på den måten, omslutter romandiskursen på mange måter det Lucy peker på i sin refleksjon om skogen.

Lucy forteller videre at hun egentlig ga fødsel til tre barn, altså trillinger, men hun og Slaktus bestemmer seg for å kontakte legevennen Pavel for å få abortert den siste gutten. I delen om *Deathbox*' kollaps ble det kommentert at beskrivelsene av Lucys hevnakt er beskrevet på en (til Rasul å være) litterær, inderlig og umiddelbar måte. Det samme kan sies

om scenen i skogen når legevennen Pavel utfører post-natal abort på den sistefødte sønnen. Inngrepet blir beskrevet helt klinisk og rent, som om alt annet er skåret vekk. Det virker på meg som om de fysiske og voldelige passasjene i *Unfun* skildres på en ren måte, fri for ironisk distanse, for å for å fremkalle det umiddelbare i handlingen. Barnedrapet kan leses som en del av tematiseringen av den rene negasjonen i *Unfun*. Lucy forteller at den tredje sønnen paradoksalt nok var den som fikk henne til å realisere hva hun hadde laget. ”Den var frembringelsen som snakket om seg selv, for å si det sånn, i kraft av å by på fravær av liv. Den var borte, men allikevel nærme” (s. 43). Det er som om Lucy, og store deler av *Unfun* for den del, utviser en slags tro på at den rene negasjonen, den åpne og tomme skogen, fravær av liv og ”nei”et faktisk kan være meningsfullt.

Barnedrapet i skogen er også en katalysator for det som blir Lucys substemme, en stemme som nivellerer alle tidligere utsagn. Hun forteller at

Det var siste gang jeg sa noe jeg mente. Siden har det forholdt seg slik at alt jeg har sagt – med stemme nummer 1, for å si det sånn – har snakket parallelt med en stemme nummer 2. Stemme nummer 2 er en slags substemme som alltid er uenig med stemme nummer 1. Om den ikke sier det stikk motsatte, så sier den uansett noe som avviker fra stemme nummer 1. Stemme nummer 2 er aldri enig (s. 42).

Som blant andre Farsethås (2012) påpeker, er det ikke uvanlig med skikkelser i skjønnlitteraturen som hører seg selv snakke, som analyserer det man sier og – ofte – tenker på utsagnet som en klisje. Imidlertid er det ikke frykten for å høre seg selv uttale klisjeer som er Lucys primære bekymring, og dessuten gis substemmen i *Unfun* en fysisk forklaring – den kommer som et resultat av et traume. Snarere blir substemmen i Lucy både et litterært motiv som beskriver ryggmargrefleksjonen som pulserer gjennom *Unfun*, og som får gjenklang med Ad Reinhardt-sitatet som innleder romanen: *Stay with the negative. All the time.*

Lucy som en moderne Medea

Barnedrapsmotivet man finner i *Unfun*, er et litterært motiv med røtter helt tilbake til den greske myten om Medea. Medea er i mytens begynnelse gift med ektemannen Jason, og sammen har de barna Mermeros og Pheres. Jason forlater Medea når korinterkongen Kreon tilbyr ham sin datter. Myten om Medea handler om hvordan hun hevner seg på eksmannen Jason ved å drepe barna deres. I den svenske forfatteren Sara Stridsbergs dramatisering av myten om Medea, *Medealand* (Stridsberg 2013), har Medeas barn navnene Tiger og Akilles. Kanskje er det mulig å benytte Stridsbergs Medea for å kaste lys over Rasuls Lucy? Det er i alle fall en del likhetstrekk med de to kvinnelige protagonistene. Medea har i Stridsbergs

drama fått en utkastelsesordre og er fra stykkets begynnelse samfunnets utskudd. Hun må forlate landet, oppholdstillatelsen er inndratt fordi Jason har forlatt henne til fordel for Prinsessen, Kreons datter. Til tross for gjentatte forsøk på å få Jason tilbake, lykkes hun aldri. Dermed blir begjæret etter hevn sterkere og sterkere. I en samtale med Gudinnen sier Medea følgende:

Jeg vil ha tilbake livet mitt. Og om jeg ikke kan få det, så vil jeg ha livet hans. Hjerte for hjerte. Øye for øye. Kjønn for kjønn. Jeg krever at heller ikke han går uskadd fra denne krigen. Jeg vil at han skal blø som jeg har gjort. Og jeg vil at hjertet mitt til slutt skal bli stille, siden det ikke lenger lyder meg og aldri har gjort det og antakelig aldri kommer til å gjøre det. Lever sitt eget liv. Følger hvilken som helst dåre til verdens ende og føder de dumme barna hans. Jeg krever en annen skjebne. Jeg krever at skyene splintres over det ulykkelige hodet mitt (Stridsberg 2013:46)

Det som er påfallende med Medeas utsagn, bortsett fra at hun uttrykker et ønske om hevn over Jason, er hvordan denne motstanden og overvinnelsen over andre henger så tett sammen med *skjebnen*. Medea krever en annen skjebne, sier hun. Gudinnen, en mystisk skikkelse som Medea både snakker med og mottar beskjeder fra gjennom stykket, påpeker at den eneste måten å unnsnippe sin skjebne på, er å angripe ham:

GUDINNEN (hviskende): Du trenger ikke å akseptere nedlaget.

MEDEA: Ikke?

GUDINNEN: Du er av et annet slag enn andre kvinner

MEDEA: Er jeg?

GUDINNEN: Du er en hunntiger. Du skal styrte mot din skjebne. Ikke bøye deg for den. (Stridsberg 2013:99)

Gjennom hele stykket skrives hun frem som en kvinne som ønsker å bevege seg vekk fra og flykte fra skjebnen sin – som er den at hun er uløselig knyttet til Jason, som hun hater. Den eneste måten for overvinnelse, blir dermed *selvovervinnelse* ved å drepe sine egne, men også samtidig Jasons barn. Dette gir resonans til Lucy i *Unfun*, som også på et paradoksalt vis er knyttet til Slaktus gjennom barna deres. Når hun mot slutten av romanen innser at hun ikke lenger kan holde seg likegyldig til Slaktus mishandling av henne, blir hun nødt til å gjøre motstand mot både ham og barna. Her skiller Lucy-karakteren seg også fra Simpel og Rebel, som i langt større grad er opptatt av å negere fenomener som omgir dem i samfunnet. I tillegg vil en slik lesning av Lucy også fungere mot en lesning av henne som en realisering av *final girl*-algoritmen som Malvik leser frem i sin doktoravhandling. For Lucy er kanskje den viktigste komponenten av negasjonen *selvnegasjon*. I kapitlet om nihilisme ble Hellesnes' teorier om aktiv nihilisme trukket frem. Der kom det blant annet frem at han leser Nietzsches

aktive nihilisme som selvoverskridelse. ”Den aktive nihilisten tar imot utfordringa; han driv nihilismen til sine ytste grenser for å få den til å overskride seg sjølv. Han vil vinne over nihilismen ved å fullende den” (Hellesnes 2001). Det samme er Seymore Snuff inn på i ”Om negasjon”, der han som sagt fremhever at en samfunnsmessig avvisning også avhenger av en konsekvent motarbeidelse av seg selv. For Lucy innebærer selvnegasjonen å gå så langt som å ta livet av sine egne barn.

Samtidig som at Medeas uløselige bånd til han hun hater likner på Lucys forhold til Slaktus i *Unfun*, er det også flere likhetstrekk mellom Stridsbergs Medea og Rasuls Lucy i deres livsanskuelse – særlig når det kommer til synet på negasjon og motstand. I et etterord i den norske utgaven av *Medealand* skriver den svenske forfatteren og kritikeren Steve Sem-Sandberg dette om Stridsbergs tekster:

Motstanden er ikke bare det som *driver* Stridsbergs skikkelser, men også det som *definerer* dem, gjør dem til det de er. Man kan ikke se det ene og bort fra det andre. Og Stridsbergs tekster gjør heller ikke det. Hvis det er noe stykkene hennes viser, så er det at hovedpersonene ikke gjør det de gjør av en eller annen ytre årsak, men rett og slett *fordi de ikke kan handle annerledes* (Sem-Sandberg 2013).

Jeg tenker at Sem-Sandbergs beskrivelse av Stridsbergs karakterer også kunne ha vært en beskrivelse av Lucy i *Unfun*. Lucy gir ved flere anledninger uttrykk for at hun ikke nødvendigvis synes det er spesielt kreativt eller spennende å si nei til alt, men at det er det eneste hun kan gjøre.

Nei

Etter at alle perspektiver er forsøkt inntatt og forkastet, etter at alle former for negasjon har blitt utforsket, er det én karakter som blir stående i *Skandinavisk misantropi*, og det er Lucy. Hun kan knyttes både til urkvinnen og anarkist-aktivisten. Kanskje kan hun leses som negasjonens eneste sanne representant. Ved flere anledninger gjør hun forsøk på å stille seg på utsiden, men ikke slik Simpel, Rebel eller Macht gjør. Der hennes misantropiske forgjengere forsøker å innta en så drøy og outrert posisjon og holdning som mulig (pornofilmprodusent, nazist, pedofil og så videre), uttrykker heller Lucy et ønske om å trekke seg tilbake.

Det er ikke en sånn fetisjert ensomhet jeg snakker om, det handler ikke om å være backpacker-alene, det handler om tomhet, ikke en sånn slapp ørken-tomhet, men et nærvær av tomhet som man ikke finner andre steder. Det er en slags anarkistisk tomhet i den nordiske skogen, dette har jeg forstått senere, den nordiske naturen er rolig og tom og åpen for alt, slik anarkiet er rolig og tomt for alt (s.40)

Dette er den samme formen for negasjon som Snuff er inne på i diskusjonen om dataspilling, nemlig en tilbaketrekning, og det er nettopp derfor *Deathbox* blir så viktig i *Unfun*. For det første brukes dataspillet til å pervertere den narrative strukturen i romanformen. For det andre blir den negasjonsformen dataspilling tilbyr, nemlig en tilbaketrekning, en form som appellerer til Lucy i langt større grad. Hun tilbyr også sine sønner det samme ved ikke å melde dem inn i offentlige registre når de kommer til verden. Når Atal og Vataman har vokst opp, og Lucy forteller dem at de faktisk har et reelt valg om å stille seg på utsiden, velger de med én gang å tulle det vekk – de går hen og registrerer seg, med tullenavn. Det er ikke til å unngå å lese hennes ønske om en ren negasjon som oppriktig. Hun bør ikke *bare* avfeies som en *final girl*, hun er også den karakteren i *Skandinavisk misantropi* som virker å komme nærmest en vellykket negasjon. Negasjonens form i *Unfun* er ren og umiddelbar – alt annet er skåret vekk.

Forskjellen mellom meg og ungene mine er at de blander tull og/eller falskhet inn i verdiene, mens jeg vil bli kvitt dem. På den ene siden ler de, på den andre siden forfalsker de, de både latterliggjør og reduserer verdiene. Jeg sier bare nei. Å tulle med alt er en måte å si nei på. Atal og Vataman bare ler litt sånn dustete av alt som blir sagt og gjort, dermed klapper det sammen og blir komisk og tomt. Jeg sier nei, det er kjedeligere, men kanskje mer konsekvent. Det er ikke morsomt å si nei, det er slitsomt, det er kjedelig, det er utmattende, men det er det eneste jeg kan si (s. 255)

Dette sitatet markerer ikke bare Lucys ønske om å si ”nei” til alt. Det knyttes også direkte til Atal og Vatamans tullete og fjollete innstilling til alt som omgir dem, inkludert seg selv. Som jeg skrev i kapitlet om latter og humor i *Unfun*, blir dette elementet skåret vekk i *Skandinavisk misantropis* siste roman. Forklaringen blir delvis gitt gjennom Lucys sitat ovenfor. Det er også verdt å merke seg at negasjonen i *Unfun* så sterkt blir knyttet til utsagnet og utsigelsen. *Jeg sier bare nei*, sier Lucy. Det er *utsagnet* som demonstrerer Lucys trang til negasjon, ikke bare hennes egen trang til å si ”nei”, men også til alltid å si det motsatte.

I kapitlet om negasjon ble det blant annet fremhevet at Frederik Stjernfelts forståelse av negasjon som ideologi i dag, også kan anvendes til å analysere negasjonsformen i verker. Særlig gjelder det de fire metakriteriene for negasjon, som jeg foreslo å bruke som fire ulike aspekter ved negasjon i et verk. Denne oppgaven tar sikte på å lese *Skandinavisk misantropi* som et forsøk på å undersøke og kanskje til og med finne frem til en slags ultimat negasjon. Hvis man skal forsøke å si noe om hva som skiller de to første romanene i trilogien fra *Unfun*, vil jeg hevde at negasjonen i større grad er preget av *bevegelse* og *kraft* i *The Cocka Hola Company*. Karakterenes frenetiske jag etter nye posisjoner og holdninger kommer som følge av et ideal om at man hele tiden må være på utkikk et *nye* måter å si ”nei” på. Karakterene

sitter ofte igjen med en innsikt om at dersom dette i det hele tatt skal kunne være mulig, må man finne så outrerte, drøye og kraftfulle former som overhodet mulig.

I *Unfun* er derimot både bevegelsen og kraften tonet ned. Snarere kan det virke som om negasjonsformen bærer mer preg av å være *konsekvent*. For å oppnå dette må elementer som tidligere har gjort karakterene og romanene i seg selv bevegelige og kraftfulle, dempes ned. Kanskje er det derfor Lucys opphav gjør at hun ikke lenger trenger å jage etter noe å knytte forakten og selvforakten sin til, i og med at hun har blitt gitt så tydelige trekk av å være ”den andre”. Og kanskje er det også derfor at latteren og det komiske langt på vei er tonet ned i *Unfun*, fordi det var med på å punktere noe av negasjonen som ble tematisert i de to første romanene. *Unfun* markerer således en ambisjon om å artikulere en negasjonsform som er både renere og mer konsekvent enn tidligere. Selv om Faldbakken (2014) ofte fremholder at han liker å holde romanene og kunsten sin fra hverandre, vil jeg påstå at det heller ikke er umulig at Faldbakkens gjennombrudd som kunstner faller sammen med en stilendring i Rasuls litteratur. Det er mulig å se trekk fra de introverte kunstinstallasjonene og hvordan *Unfun* i mindre grad ser ut til å spille på en reaksjon fra leseren og resepsjonen i dagspressen enn i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel*. Dette kommer kanskje aller best til uttrykk gjennom Lucy-karakteren, som innrømmer at å si ”nei” både er kjedelig og slitsomt, men at det i det minste er konsekvent.

Dersom man skal lese *Skandinavisk misantropi* som trilogi der hver roman markerer et nytt steg mot en endelig negasjon, signaliserer *Unfun* det siste steget. I et univers som kjennetegnes av at alle verdier, holdninger, symboler og perspektiver konsekvent undergraves, blir Lucys forsøk på å tømme rommet og si ”nei” den eneste mulige holdningen å innta. *Skandinavisk misantropis* ultimate negasjon antar dermed en form som ligner på tilbaketrekning og avvising. Alt annet skjæres enten vekk eller punkteres. Slik Faldbakkens installasjonskunst ofte består av objekter fjernet fra sin opprinnelige funksjon (den abstrakte bilen eller de tomme høytalerne), blir romanformen uttømt, og Lucy stående igjen med ett eneste ord: ”nei”.

11 Konklusjon

Innledningsvis i denne oppgaven skrev jeg at jeg hadde en tese om at *Unfun* skiller seg fra sine forgjengere i romantrilogien *Skandinavisk misantropi*. Det var flere grunner til det. I tiden mellom utgivelsen hadde Faldbakken slått gjennom som kunstner, og som min presentasjon av kunstinntallasjonene hans i kapittel 2 viste, kjennetegnes kunsten fra midten av 00-tallet av et forsøk fra kunstnerens side på en uttømming av mening via blant annet tause gester. Dette står i en slags kontrast til den ”lettbeinte” og underholdende litteraturen *Skandinavisk misantropi 1* og *2* står for. Problemstillingen jeg ville undersøke lød som følger:

Er det mulig å si at negasjonen Rasul utforsker i Unfun er annerledes enn i de to første romanene i Skandinavisk misantropi? Hvis dette er tilfelle, på hvilken måte kommer dette til uttrykk i romanen?

Det er ikke lett å konkludere entydig. Likevel mener jeg å ha funnet noen tendenser. På det estetiske nivået bruker Rasul romanformen som et laboratorium for ideene de fiktive karakterene utforsker på historienivå. I *Unfun* kommer dette best til uttrykk når *Deathbox*' kollaps og romandiskursens forvrenging sammenfaller mot *Unfuns* avslutning, men også ved alle de intertekstuelle teknikkene Rasul benytter seg av, eksemplifisert i denne oppgaven gjennom Lucys fortelling om sitt eget opphav.

Ved å ta utgangspunkt i Nietzsches begrep om aktiv og passiv nihilisme som strategier i møte med en verden oppløst for mening og Stjernfelts fire aspekter ved negasjon i samtidskunsten dannet jeg et utgangspunkt for å studere negasjonen Rasul utforsker i *Unfun*. Underveis har sammenlikninger med form og innhold i *The Cocka Hola Company* og *Macht und Rebel* fungert som nyttige kontraster til *Unfun*. En tendens jeg kom frem til, var at negasjonen karakterene i *Unfun* beskjeftiger seg med, var av en mer tilbaketrekkende og konsekvent art enn tidligere. Hovedmotivet i *Unfun* gjenspeiler dette, ved at dataspilling som en non-produktiv og selvdestruktiv aktivitet diskuteres. Hovedkarakteren, Lucy, representerer også noe nytt og noe annerledes enn de tidligere karakterene. *Simpel* og *Rebel* jager konstant nye former for sjokkerende, provoserende og outrerte posisjoner, og deres prosjekter bærer således mer preg av å være subversive eller undergravende. Lucy representerer i større grad et ønske om en tilbaketrekning eller en total negasjon. *Unfun* markerer et forsøk på å finne frem til den reneste og mest konsekvente negasjonsformen, noe som uttrykkes gjennom Lucys ”nei”. Innledningsvis ble Brian Sholis sitert på at å si nei ikke bare trenger å leses som en ren avvisning. Det kan for eksempel også gi uttrykk for et *ønske* om å arbeide under andre

omstendigheter. Sammen med Lucys insistering på at hun bryr seg om *ingenting* kan det kanskje i den sammenhengen være mulig å lese negasjonsformen i *Unfun* som produktiv. Men som med alt annet i Rasuls og Faldbakkens verker er det vanskelig å konkludere håndgripelig, annet enn å lese den i tråd med Ad Reinhardt-sitatet som innleder *Skandinavisk misantropis* siste roman: *Stay with the negative. All the time.*

Litteraturliste

- Andersen, Per Thomas. 2012. *Norsk litteraturhistorie*. Universitetsforlaget. Oslo
- Andersen, Per Thomas. 2008. *Modernisme*. Fagbokforlaget. Oslo
- Ashbaugh, Carolyn. 1976. *Lucy Parsons: American revolutionary*. Chicago
- Bakken, Jonas, Mose, Gitte, Oxfelt, Elisabeth. 2012. ”Kap. 7: Sammensatte tekster”, i (Red.) Andersen, Per Thomas, Mose, Gitte, Norheim, Torstein *Litterær analyse. En innføring*. Pax Forlag AS. Oslo
- Baldersheim, Nanna. 2005. ”Gir verden bank”, *Dagbladet Magasinet* 25.05.05.
<http://www.dagbladet.no/magasinet/2005/05/20/432269.html>. [Lest 01.11.14]
- Bergson, Henri. 1971. [Fransk originaltittel *Le rire* 1900] *Latteren*. Overs. Eva Wyller. Tanum. Oslo
- Bilden, Kaare. 2002. ”Rasul setter sinnene i kok”, i *nrk.no* 26.11.2002.
<http://www.nrk.no/kultur/rasul-setter-sinnene-i-kok-1.531277>. [Lest 14.08.14]
- Bürger, Peter. 1998. *Om Avantgarden*. Cappelen Damm. Oslo
- Bäckström, Per. 2011. ”Kapittel 2: Avantgardebegreppets heterogenitet”, i *Norsk Avantgarde* (Red.) Bäckström, Per og Børset, Bodil. Novus forlag. Oslo
- Christensen, Jostein. 1999. ”Etterord”, i *Slik talte Zarathustra*. Spartacus Forlag. Oslo
- Christensen, Susanne. 2011. *Den ulne avantgarde*. Flamme forlag. Oslo
- Conrad, Joseph. 1999. *Mørkets hjerte*. [Overs. Sigurd Hoel]. Gyldendal forlag. Oslo
- Danbolt, Gunnar. *Frå modernisme til det kontemporære. Tendensar i norsk samtidskunst etter 1990*. Det Norske Samlaget. Oslo
- De Caprona, Yann. 2013. *Norsk etymologisk ordbok*. Kagge forlag. Oslo
- De Bevoir, Simone. 2000. *Det annet kjønn*. Overs. Bente Christensen. Pax forlag. Oslo
- Derrida, Jaques. 2006. [Fransk originaltittel ”Différance” i *Marges – de la philosophie* 1972] ”Différance”, i *Dekonstruksjon* Overs. Karin Gundersen. Spartacus Forlag.

- Dolen, Nina Elizabeth. 2003. *Ein posisjon bortanfor – opprørets mulegheiter i Skandinavisk misantropi*. Hovedfagsoppgave i nordisk litteratur. NTNU.
- Eik, Espen A. 2008. ”Kaoskunst på biblioteket”, i *Aftenposten* 01.11.08.
- Eriksen, Trond Berg. 1989. *Nietzsche og det moderne*. Universitetsforlaget. Oslo
- Faldbakken, Matias. 2005. *Snort stories*. Cappelen Damm. Oslo.
- Faldbakken, Matias. 2006. *Kaldt produkt*. Kagge Forlag AS. Oslo.
- Faldbakken, Matias. 2007. *Nothing doing*. Utstilling. STANDARD (Oslo). Oslo.
- Faldbakken, Matias. 2012. ”N° 58”, i (Red.) Christov-Bakargiev, Carolyn *DOCUMENTA (13). Das Begleitbuch / The Guidebook. Katalog / Catalog 3/3*. Hathje Cantz.
- Faldbakken, Matias. 2014. Intervju i Oslo og påfølgende mailkorrespondanse.
- Farsethås, Ane. 2012. *Herfra til virkeligheten. Lesninger i 00-tallets litteratur*. Cappelen Damm. Oslo
- Genette, Gérard. 1980. [Fransk originaltittel ”Discours du récit: Essai de méthode” i *Figures III* 1972]. *Narrative discourse*. Overs. Jane Lewin. Cornell University Press, Ithaca NY.
- Genette, Gérard. 1997. [Fransk originaltittel *Palimpsestes. La littérature au second degré* 1982]. *Palimpsestes. Literature in second degree*. Overs. Newman, C og Doubinsky, C. University of Nebraska Press, Nebraska.
- Genette, Gérard. 2001. [Fransk originaltittel *Seuils*]. *Paratexts. Thresholds of interpretation*. Overs. Jane E Lewin. Cambridge University Press.
- Gran, Anne-Britt. 2001. ”En forestilling om implosjon og eksplosjon i kunsten” i *Samtiden* 01/4. Aschehoug forlag. Oslo
- Greenberg, Clement. 2004. ”Avantgarde og kitch” i *Den modernistiske kunsten*. Pax Forlag. Oslo
- Hareide, Stig. 1996. ”25: Fra Nietzsche til Max Weber”, i *Lærebok i filosofihistorie* (Red.) Hareide, Stig, Hjelmekvik, Egil og Kvilhaug Terje. Det norske Samlaget.
- Hellesnes, Jon. 2001. ”For og i mot Nietzsche” i *Samtiden* 01/2. Aschehoug forlag. Oslo

- Heiberg, Steffen. 2005. "Minus til pluss", i *Politikken* 25.05.05.
http://politiken.dk/kultur/boger/faglitteratur_boger/ECE106949/minus-til-plus/. [Lest 12.09.14]
- Ibsen, Henrik. 2005. [Orig utgitt 1882]. *En folkefiende*. Gyldendal Forlag. Oslo
- Jansen, Cory. 2014. "MMOG", i *Techopedia*.
<http://www.techopedia.com/definition/27054/massively-multiplayer-online-game-mmog>. [Lest 04.09.14]
- Larsen, Jordheim Christiane. 2005. *Skandinavisk misantropisk konseptualitet: om Abo Rasuls utfordring av den litterære institusjon*. Masteroppgave i Allmenn litteraturvitenskap. UiO.
- Larsen, Vegard. 2005. "Provokatøren Matias", i *Dagbladet* 07.12.05.
<http://www.dagbladet.no/kultur/2005/12/07/451524.html>. [Lest 21.10.14]
- Loe, Erlend. 2004. *Doppler*. Cappelen Damm. Oslo
- Malvik, Anders. 2014. *Grensesnittets estetikk*. Doktoravhandling ved NTNU. Trondheim.
- Marcuse, Herbert. 1969. "Repressiv toleranse", i *Om toleransen*. Overs. Idalou Krogstad. Pax forlag. Oslo
- Nietzsche, Friedrich. 1999. *Slik talte Zarathustra* [tysk orig. 1883]. Overs. Amund Hønningstad. Oslo
- Nietzsche, Friedrich. 1968. *The Will to Power* [tysk orig. 1901] Overs. Walter Kaufmann og R.J. Hollingdale. New York
- Nietzsche, Friedrich. 2009. *Ecce homo* [tysk orig. 1888] Overs. Trond Berg Eriksen. Spartacus Forlag. Oslo
- Rasul, Abo. 2001. *The Cocka Hola Company*. Cappelen Damm. Oslo
- Rasul, Abo. 2002. *Macht und Rebel*. Cappelen Damm. Oslo
- Rasul, Abo. 2003. *Unfun*. Cappelen Damm. Oslo
- Røed, Kjetil. 2005. "Marshall Matters", i *Kunstkritikk.no*, 18.10.2005.
<http://www.kunstkritikk.no/kritikk/marshall-matters/>. [Lest 10.10.2014]

Røed, Kjetil. 2012. "Visualitet og tilbaketrekning", i (Red. Valla, Kristin) *Aftenposten K juni 2012*.

Said, Edward. 1994. *Orientalisme*. Overs. Anne Aabakken. Cappelen. Oslo

Sem-Sandberg, Steve. 2013. "Etterord", i Stridsberg, Sara *Medealand*. Aschehoug. Oslo

Sholis, Brian. 2007. "No means anything but", i Faldbakken, Matias *Not made visible*.

Ringier Kunstverlag AG. Zurich.

Solhjel, Dag. 1995. *Kunst-Norge, En sosiologisk studie av den norske kunstinstitusjonen*.

Universitetsforlaget. Oslo

Stjernfelt, Frederik. 2005a. "Overskridelsens vulgærmetafysikk", i *Kritikk af den negative opbyggelighed*. Vindrose forlag.

Stjernfelt, Frederik. 2005b. "Forstørrelse til Intethed. Lille negationshistorie", i *Kritikk af den negative opbyggelighed*. Vindrose forlag.

Stridsberg, Sara. 2013. *Medealand*. Overs. Monica Aasprong. Aschehoug. Oslo

Ulrich, John M. 2003. "Introduction. Generation X", i (Red) Ulrich, John M og Harris, Andrea L. *GenXesis: Essays on Alternative Youth (sub)culture*. The University of Wisconsin Press. USA

Vassenden, Eirik. 2004. *Den store overflaten. Tekster om samtidslitteraturen*. N.W.DAMM & SØN. Oslo.

Aaslestad, Petter. 1999. *Narratologi. En innføring i anvendt fortelle teori*. LNU. Cappelen Damm. Oslo