



UPPSALA
UNIVERSITET

öBut alas ó where are any Lovecraft pieces?ö

En narratologisk undersökning av H.P. Lovecrafts noveller

Emil Löfling

Ämne: Litteraturvetenskap

Nivå: C

Poäng: 15 hp

Ventilerad: HT 2013

Handledare: Ola Nordernfors

Litteraturvetenskapliga institutionen

Uppsatser inom litteraturvetenskap

Innehållsförteckning

Inledning	4
Narratologi: berättandets innersta konstruktioner	6
Fabel	6
Narrativ	8
Novell: längd och struktur	10
“The Outsider”	12
Handlingsreferat	12
Fabel	12
Händelseförlopp	12
Huvudpersonen	13
Slottet	14
Övriga gestalter	15
Narrativet	16
Sammanfattning	17
“The Shadow out of Time”	18
Handlingsreferat	18
Fabel	20
Händelseförlopp	20
Nathaniel	21
Den Stora Rasen	22
”Polyperna”	24
Den Stora Rasens stad	24
Övriga gestalter	25
Narrativet	26
Redaktör?	26
Pålitlighet	27

Sammanfattning	29
Jämförelse	30
Sammanfattning	32
Litteraturförteckning	34

Inledning

öThe appeal of the spectrally macabre is generally narrow because it demands from the reader a certain degree of imagination and a capacity for detachment from everyday life.ö¹ Så skriver H.P. Lovecraft i sin essä öSupernatural Horror in Fictionö, publicerad för första gången 1927 i tidskriften *The Recluse*. Citatet ovan illustrerar bra två saker som är prominenta i Lovecrafts författarskap. Det första är en tydlig elitistisk läggning. Lovecraft uttryckte under sin levnad starka åsikter om vissa folkgrupper och deras kvalitéer. Själv ansåg han sig vara av fin börd och såg ogenerat ned på dem han ansåg tillhöra lägre samhällsklasser. Något som också blir tydligt av citatet är en skarp insikt i den typ av litteratur som han sysslade med. Hela Lovecrafts författarskap är färgat av insikten om att det som verkligen skrämmer oss ligger utanför vår vardag. Lovecraft fyller sina noveller med övernaturliga och kosmiska monster som på olika sätt letar sig in i vår vardag och det är tydligt att han förstår varför detta skrämmer oss så. Hotet om att det överkliga ska tränga in våra liv, om att världen ska sluta fungera som den alltid gjort, är något som ger upphov till mycket stark skräck hos oss.

Båda de här egenskaperna leder naturligt till en begränsad läsarkrets. Han publicerades under sin levnad uteslutande i diverse tidskrifter och det är först efter sin död som, tack vare hans nära vän August Derleth, hans noveller blir publicerade i samlad form. Novellerna blir inte en omedelbar succé, men med årens gång har de stigit i aktning så pass att Lovecraft idag måste ses som en av skräckkanons främsta författare. Ett stort antal moderna författare har nämnt honom som en inspirationskälla och influensen från hans verk ekar i nästan all kontemporär skräcklitteratur. Skräcklitteraturen som genre har under de senaste decennierna ökat i popularitet, vilket gjort att även Lovecraft nått en större publik. Det verkar ju trots allt naturligt att med genrens uppsving följer en sorts renässans för tidigare mästare.

Genom hela Lovecrafts författarskap återkommer vissa platser, figurer och fiktiva böcker.öThe Cthulhu Mythosö, ett uttryck som myntades av August Derleth, används ofta som ett samlingsnamn för dessa återkommande element. Användandet av en genomgående mytologi skänker Lovecrafts noveller en distinkt känsla av växande skräck. Varje novell innehåller pusselbitar till ett pussel som sträcker sig över hela Lovecrafts produktion och när bilden av det här pusslet blir tydligt ger det novellerna en slags överhängande fasa. Man lär sig t.ex. snabbt att koppla samman *Necronomicon*, en fiktiv bok som återkommer i flera av

¹ Lovecraft 2000, s. 423.

Lovecrafts noveller, så nära med utomjordiska monster att bara nämmandet av boken till slut väcker skräck hos läsaren.

Syftet med den här undersökningen är inte att kartlägga Lovecrafts mytologiska universum, öThe Cthulhu Mythosö, det har gjorts på annat håll. Syftet med den här uppsatsen är att undersöka vissa element av berättarstrukturen i Lovecrafts noveller. Det finns vissa narratologiska mönster som är återkommer i nästan alla Lovecrafts noveller och en kartläggning av dessa vore givande. Jag har valt ut två av dessa återkommande mönster för närmare undersökning i hans noveller: monstret och ruinen. Nästintill alla Lovecrafts noveller innehåller något typ av monster. Dessa monster är vitt skilda i form och funktion men jag föreslår att det är möjligt att hitta vissa gemensamma nämnare. Matthias Fyhr skriver i sin bok *Död men drömmande: H P Lovecraft och den magiska modernismen* om det sympatiska monstret² som ett återkommande inslag i Lovecrafts litteratur. Som motpol till det sympatiska monstret föreslår jag den osympatiska miljön: ruinen. Okända landskap och resterna av fallna civilisationer är, precis som monstret, något som finns med i nästan varje novell. Även om dessa två gestalter fyller olika funktioner i olika noveller tror jag att en närmare undersökning kommer visa att vissa likheter står att finna.

Jag har valt ut två noveller att undersöka närmare: öThe Outsiderö, publicerad för första gången i *Weird Tales* 1926 och öThe Shadow Out of Timeö, publicerad för första gången i *Astounding Stories* 1936. Jag har valt dessa två noveller på grund av deras ytliga olikheter. En är publicerad relativt tidigt i författarskapet; en är den näst sista som publiceras. Novellernas teman är vitt skilda och de utspelar sig på helt olika platser. Det är bara dessa två noveller som kommer analyseras men tanken är att de ska säga något om författarskapet som helhet. Fenomenet med monstret och ruinen är inte unikt för just de här novellerna. Men eftersom utrymmet i uppsatsen är begränsat så har jag valt ut de här novellerna som får fungera som exempel på en trend som är genomgående för hela författarskapet. Metoden jag kommer använda är en djupgående narratologisk analys, med speciell hänsyn till berättelserna som noveller. När sedan novellernas minsta beståndsdelar är kartlagda kommer eventuella likheter, och olikheter, vara enkla att finna. Intressanta frågeställningar att svar på kan vara: Är det möjligt att identifiera dessa mönster i båda novellerna? Hur ser relationen mellan de här mönstren ut i de olika novellerna ?

² Fyhr 2006, s. 195-215.

Narratologi: berättandets innersta konstruktioner

Narratologi, från franskans narratologie, är östudiet av berättandet och berättelsens natur, funktion och struktur.³ Vad är då en berättelse? Litteraturteoretikern Shlomith Rimmon-Kenan skriver följande: öBy narrative fictionøI mean the narration of a succession of fictional events.ö⁴ (Narrative fictionø får här översättas till berättelse.) Citatet fungerar bra som utgångspunkt men reser genast nya frågor. Framförallt är det två begrepp som presenteras som behöver definieras, öthe narrationö och ösuccession of fictional eventsö. Dessa två utgör alltså de grundläggande byggstenarna i en berättelse: narration och en följd händelser. Med narration menas i det här sammanhanget tryckt text men det är självklart att narrationen kan bestå av någonting annat, t.ex. teater, film eller sång. Följden av händelser, i fortsättningen kallad fabel, kan ses som berättelsen abstraherad från texten och består av det händelseförlopp som narrationen förmedlar. Det narratologiska arbetet består i att skilja dessa två element från varandra och analysera dem separat. Så vi ska nu titta närmare på dessa två element, fabel och narration.

Fabel

Fabel⁵ är den historia som, helt frånskild texten, presenteras i en berättelse. För att ta ett exempel skulle fabeln i *Romeo and Juliet* mycket enkelt kunna parafraseras till: (1)öFamiljerna Montague och Capulet ligger i fejd. ö (2)ö En ung Montague blir kär i en ung Capulet. ö (3)ö Komplikationer uppstår och affären slutar tragiskt i de båda älskandes död.ö Den här fabeln förblir som den är oavsett i vilket medium vi möter den. Så det är samma fabel vi möter när vi ser den spelas på en teaterscen som när vi läser pjäsen, trots att den förmedlas till oss på helt olika sätt.

Vad som är parafraserat ovan är en mängd händelser som tillsammans bildar fabeln. Vad är då en händelse? Seymore Chatman skriver: öEvents are either *actions (acts)* or *happenings*.

³ Skalin 2002, s. 173.

⁴ Rimmon-Kean 1983, s. 2.

⁵ Översatt från engelskans östoryö och jag kommer använda fabel synonymt med det begreppet, se Chatman 1978, s. 19; Rimmon-Kean 1983, s. 3.

Both are changes of state.⁶ Så en händelse är alltså när något går från ett tillstånd till ett annat. Det här är en rätt lös definition och infattar det mesta från omfattande komplexa händelser som *Romeo blir kär i Juliet* till små enkla händelser som *Romeo drar sitt svärd*. Men vilka händelser bör vi då parafrasera när vi återger en fabel? Alla prioriteringar är till viss del arbiträra och kan sträcka sig från minutiösa återgivelse av fabeln med hundratals händelser till den typen av enkel summering jag gjort ovan. För den här analysen har jag valt en slags mellanväg där jag försöker vara så noggrann som möjligt men också behålla någon form av överskådlighet.

En fabel består alltså av en serie händelser som har arrangerats i en speciell ordning. Vad en sådan speciell ordning innebär är omdebatterat. Chatman föreslår att överisimilitude⁷ är det som gör en serie händelser till en fabel. För det är på en måttstock av denna överisimilitude som vi bör bedöma fabeln, because the well-formedness of a narrative [] depends on such a question.⁸ Rimmon-Kenan i sin tur föreslår att det enda som krävs är en kronologisk och kausal relation mellan de händelser som själva fabeln består av. Han går till och med så långt att han påstår att det enda som strikt talat behövs är kronologisk ordning:

I would like to argue that temporal succession is sufficient as a *minimal* requirement for a group of events to form a story. My argument is based on: (1) the above suggestion that causality can often (always?) be projected onto temporality; and the counter-intuitive nature of Prince's requirements. If, like him, we posit causality and closure (through inversion, repletion, or analogy) as obligatory criteria, many groups of events which we intuitively recognize as stories would have to be excluded from this category.⁹

Rimmon-Kenans definition är mer inkluderande än Chatmans och det är den jag kommer att använda mig av, med en liten justering. Anledning till att jag tog upp Chatmans definition är att den trycker på någonting viktigt. Nämligen att vi förväntar oss att en berättelse i någon mån ska vara örealistisk, i den meningen att den följer liknande regler som den verkliga världen. Trots det så verkar kravet på överisimilitude var lite väl strängt, den överkliga världen är trots allt starkt bunden till kulturella uppfattningar och inte särskilt lätt att objektivt definiera. Samtidigt är jag tveksam till att, som Rimmon-Kean föreslår, kausalitet uppstår spontant i själva läsningen. Därför har jag lagt till det kravet att förutom en kronologisk ordning av händelser krävs också återkommande gestalter för att en fabel ska existera (mer om vad gestalt innebär snart).

Vidare kan varje händelse i en fabel delas in i en av två kategorier, kärna eller satellit.¹⁰ En händelse som kan klassificeras som en kärna är en händelse som på något vis för fabeln vidare

⁶ Chatman 1978, s. 44.

⁷ Verisimilitude kan översättas ungefär till sannolikhet, realism, sken av verklighet, autenticitet.

⁸ Chatman 1978, s. 49.

⁹ Rimmon-Kenan 1983, s. 18.

¹⁰ Chatman 1978, s. 53-56; Rimmon-Kenan 1983, s. 16.

genom att presentera två eller flera alternativa resultat av den händelse som inträffar. En kärnhändelse är alltid väsentlig för fabeln och *cannot be deleted without destroying the narrative logic*.¹¹ En händelse som kan klassificeras som satellit är en händelse som på något vis ackompanjerar en kärnhändelse genom att bidra med icke väsentlig information. Satelliter existerar av rent estetiska skäl och kan tas bort utan att fabeln faller isär.

Det sista jag vill ta upp i samband med fabel är tanken om gestalter. Som jag föreslog ovan är inte en kronologisk ordning nog för att skapa en fabel utan det behövs ett starkare band mellan en grupp händelser för att de ska bilda en fabel. Chatman använder *öexistentsö*¹² för att beteckna de objekt som uppträder i en fabel och det är något liknande jag är ute efter med ordet gestalt. Till skillnad från Chatman gör jag inte skillnad mellan olika typer av *öexistentsö*, därav mitt egna ord. Med gestalt menas alltså de personer, platser och objekt som uppträder i en fabel. En gestalt består av en samling egenskaper sammanbundna av ett *namn*. T.ex. "kan är en magisk ring", "kan bara förstöras i Mordor" och öär smidd och eftertraktad av Sauronö samlas under namnet öDen Enda Ringenö ifrån *Sagan om Ringen*. På så vis kan vi bryta ner alla ting i en fabel till en bunt med överskådliga egenskaper.

Att summera döda objekt med en klunga egenskaper kanske inte verkar så främmande, men fungerar det verkligen med karaktärerna i fabeln? Kan även karaktärerna i en fabel reduceras till en handfull egenskaper? Trots allt är det ju skrivna för att imitera verkliga människor. Frågan är omdebatterad¹³ men jag har valt att behandla karaktärer som vilken annan gestalt som helst. Det kan te sig märkligt och självklart är det inte möjligt att göra i alla verk, det vore t.ex. omöjligt att göra en analys av *Ulysses* och behandla Leopold Bloom som öen handfull egenskaperö. Men för den typen av litteratur som kommer analyseras här är det dock dugligt. Så frågan om hur en fabel är strukturerad bli helt enkelt: hur ser relation mellan händelser och gestlater ut?

Narrativ

Den andra halvan av en berättelse är narrativet, den text vi möter. Fabeln i sig måste på något sätt kommuniceras till oss och det är där texten kommer in. Det första som bör noteras angående narrativet och fabeln är att det råder en temporal diskrepans mellan dem. Det vill säga tiden flyter nödvändigtvis inte lika i narrativet och i fabeln. En fabel flyter alltid i

¹¹ Chatman 1978, s. 53.

¹² Chatman 1978, s. 96-146.

¹³ Chatman 1978, s. 107-119; Rimmon-Kenan 1983, s 31-34.

kronologisk ordning, alltså sker händelse (1) först sedan (2) sedan (3), men den behöver inte berättas kronologiskt, t.ex. kan narrativet börja med händelse (2) och sedan framföra händelse (1) i en tillbakablick. Hur tiden beskrivs och i vilken ordning vi möter händelserna är viktigt eftersom det säger någonting om ett narrativets viktigaste del, nämligen berättaren.

Berättaren är den öpersonö som berättar den fabel som vi får ta del av i narrativet. Hen består av två delar, en fokalisering och en röst. Fokaliseringen är den lins genom vilken berättaren upplever den värld som hen återger, här samlas alla de intryck och alla den information som berättaren berättar. Rösten är det redskap med vilken berättaren berättar fabeln. Båda de här delarna kan ses som olika öpersoner. För att ta ett exempel så är rösten i *Låt den rätte komma in* den implicerade författaren men fokaliseringen sker genom barnet Oscar och det är hans intryck och upplevelser som skildras. Fokalisering kan ske antingen inom fabelns ram, intern fokalisering, eller utanför fabeln, extern fokalisering.¹⁴ Intern fokalisering sker oftast genom en karaktär i fabeln, t.ex. Oscar, medan en extern fokalisering oftast är nära sammankopplad med berättarrösten. Berättarrösten är inte extern och intern på samma sätt som fokaliseringen. Istället har den olika grader av synlighet.¹⁵ Arrangerade från minst synlig till mest synlig är de egenskaper en berättares röst kan ha: (1) beskrivning av sin omgivning, (2) identifiering av karaktärer, (3) temporal summering, (4) definiering av karaktärer, (5) insikt i karaktärers tankar och (6) kommentarer på berättelsen. Den här hierarkin är inte vattentät, men ju fler egenskaper en berättarröst uppvisar från listan ju synligare är den. Kopplat till berättarrösten är också frågan hur pålitlig hen är. Här får vi tänka oss ett spektrum som sträcker sig från helt opålitlig till helt pålitlig som berättarrösten kan falla inom. Vad som gör en berättarröst pålitlig/opålitlig varierar och att sätta upp exakta krav för vad som gör en berättarröst pålitlig/opålitlig som fungerar för alla texter är omöjligt. Det enklaste sättet att avgöra hur pålitlig en berättarröst är genom att titta på berättarröstens relation till fabeln; vilken kunskap om fabeln äger hen, vad för egen agenda har hen kontra fabelns, har hen några drag som kan färga fabeln osv.

Det kan verka underligt att en berättelse skulle ha två öberättare, alltså fokaliseringen och berättarröst. För att göra det hela enklare att ta till sig kan man tänka sig fabeln som en 3D-film utan 3D-glasögonen, ofokuserad och oförståelig. Men när vi tar på oss 3D-glasögonen, alltså när berättaren berättar storyn, som består av två skilda glas, fokaliseringen och rösten, blir filmen klar och tydlig.

¹⁴ Rimmon-Kean 1983, s. 74-77.

¹⁵ Chatman 1978, s. 219-253; Rimmon-Kean 1983, s. 96-100.

Novell: längd och struktur

Vad är en novell? En kort roman? En lång prosadikt? De här frågorna kanske inte verkar helt relevanta. Trots allt är ju de narratologiska metoder som presenterats ovan genreneutrala. Men det är min åsikt att noveller är mer lämpade för narratologisk analys än t.ex. romaner.

Eftersom det är just noveller uppsatsen kommer syssla med, och för att utveckla det föregående påståendet, så kan en närmare titt på novellens natur vara givande.

Elefanten i rummet när det kommer till noveller är utan tvekan deras längd. Mycket har sagts om novellens längd men, kanske inte helt förvånande, så har ingen konsensus nåtts. Ett ofta återkommande påstående är dock "En novell är kortare än en roman", vilket intuitivt verkar helt rimligt. Problemet med det påståendet är att vi genast sätter novellen i relation med romanen och även om det är sant att korthet endast kan uppstå i relation till något annat så är påståendet ändå en aning problematiskt. För som Mary Louise Pratt skriver: "Their relation [novellens och romanens] is not one of contrasting equivalents in a system (separate but equal), but a hierarchical one with the novel on top and the short story dependent."¹⁶ Det verkar, noterar även Louise Pratt, väldigt ickeartistiskt att definiera en genre efter dess längd. Att en novell måste vara kort gör den alltså lägre stående på den konstnärliga skalan. Det är sant att noveller är korta men jag skulle vilja hävda att det är så inte för att för att novellen som genre kräver det utan att det är en logisk följd av andra kvalitéer som novellgenren äger.

Edgar Allan Poe skriver i sin recension av *Twice-Told Tale* för *Graham's Magazine*:

A skilful literary artist has constructed a tale. If wise, he has not fashioned his thoughts to accommodate his incidents; but having conceived, with deliberate care, a certain unique or single *effect* to be wrought out, he then invents such incidents - he then combines such events as may best aid him in establishing this preconceived effect.¹⁷

Den här tanken om en "single effect" som definierande för novellen är återkommande hos Poe och har influerat senare teoretiker. Effekt är inte det mest smickrande ordet och för tankarna till en sensationell, billig form av litteratur. Effekt är någonting som kopplas till väldigt lättsmält underhållning; illusionister, Hollywood-filmer, serietidningar osv., och hör kanske mer hemma hos reklamfolk än konstnärer. Så återigen är novellen i den positionen att den måste ses som en mindre konstnärlig genre än romanen.

¹⁶ Louise Pratt 1994, s. 96.

¹⁷ Poe 1994, s. 61.

Men jag tror inte att det var den här typen av effekt som Poe syftade till när han skriver *ösingle effect*. Tidigare i artikeln använder han uttrycket *öunity of impression* för att beteckna samma sak. Det är ett mer sympatiskt uttryck och understryker bra att det inte är en isolerad, sensationell effekt som Poe söker i en novell utan mer av en enhetlighet i dess komposition. Det är den här tanken jag vill ta till vara på hos Poe; en novell behöver inte vara kort men den måste presentera en enad front för läsaren. En novell, till skillnad från en roman, kan inte visa oss en mängd berättelser till synes skilda men sammanbundna av ett återkommande tema, tanke, åsikt osv. En novell måste bestå av tätt sammanlänkande delar som alla leder mot samma mål. Marie Louise Pratt sammanfattar det hela bra, om än lite nedlåtande: *öThe novel tells a life, the short story tells a fragment of a life.ö*¹⁸

Just den här kvalitén hos novellen gör den bra lämpad för narratologisk analys. Kravet på en enhetlighet i sin komposition antyder på en närhet mellan fabel och narration som vid en närmare undersökning borde ge mycket intressanta resultat och dessutom borde underlätta arbetet med att identifierat de olika delarna.

¹⁸ Louise Pratt 1994, s. 99.

öThe Outsiderö

Handlingsreferat

En man bor ensam i ett gammalt slott. Han vet inte hur han hamnade där och han vet inte vem han är. En dag bestämmer han sig för att klättra upp för ett gammalt torn som reser sig mitt ur slottet. Han har aldrig gjort detta förut och vet inte vad som väntar honom. I toppen av tornet finner han en lucka som till hans förvåning leder honom upp ovan jord. Han letar sig fram genom det landskap han kommit upp i och hittar snart ett slott där en bal är i full gång. När han träder in på denna bal blir gästerna förskräckta och flyr i fasa. Mannen vet först inte vad det är som skrämt balgästerna men upptäcker snart det horribla monster som fått dem att fly i skräck. I sitt försök att fly råkar han nudda monstret och i samma stund som detta sker så minns han plötsligt allt han varit med om. Han försöker återvända till sitt slott under jorden men finner att porten dit är stängd och att han nu är evigt dömd att vandra i världen ovan jord. Berättelsen avslutas med avslöjandet att monstret han nuddade var en spegel.

Fabel

Händelseförlopp

Händelserna i *The Outsider* kan parafaseras som följande: (1) öHuvudpersonen växer upp i ett slott.ö (2) öHuvudpersonen försöker fly genom skogen som omger slottet.ö (3) öHuvudpersonen klättrar upp för tornet.ö (4) öHuvudpersonen undersöker tornets topp.ö (5) öHuvudpersonen finner en väg ut ur tornet.ö (6) öHuvudpersonen går omkring i världen utanför tornet och kommer fram till ett slott.ö (7) öHuvudpersonen går in i slottet.ö (8) öHuvudpersonen ser sig själv i en spegelö (9) öHuvudpersonen flyr från slottet.ö (10) öHuvudpersonen finner sin plats bland nattens varelser.ö

Händelserna är presenterade i fabelkronologisk ordning. Alla dessa händelser kan klassificeras som kärnhändelser, med undantag för händelse (4),(10) och (9). De sista händelserna , som också är förlagda i slutet av narrativet, skulle kunna ses som en kärhändelse då den avslutar hela fabeln och verkar fylla den väsentlig funktionen som en slags avslutande

knorr, ett drag som ju är typiskt för noveller. Men faktum är att fabeln når sitt logiska slut i och med att huvudpersonen ser sig själv i spegeln, händelse (8). Alltså måste händelse (9) och (10) ses som satelliter.

Händelse (4) existerar av rent stämningsbyggande syften och driver inte fabeln framåt på något vis. Därför får även händelse (4) ses som en satellit.

Huvudpersonen

Där händelseförloppet är relativt självklart så är gestalterna i berättelsen betydligt mer komplexa. Den första gestalten vi möter i fabeln är huvudpersonen. Han har varken ett namn eller en ålder och hans kön är svårt att fastställa (de små indikatorer som finns pekar dock mot att det är en man). Han är självutbildad och ensam, utan något tydligt grepp om vad det innebär att vara människa och han finner inget konstigt med morbida saker, så som skelett och torkade lik. Vi vet också från novellens slut att hans utseende är groteskt. Två ställen i novellen pekar mot att han besitter förmågor som inte vanliga människor har. Trots det så är självbilden han har den av en ung människa. Hans drömmar är av mänsklig art och hans högsta önskan är att fly från det slott som han lever i. När han för första gången möter människor väcker de oklara minnen hos honom men mänskligt språk är något han inte förstår. Alla de här egenskaperna för tankarna till ett vandrande lik. Beskrivningen av hans utseende stödjer den tesen: *öGod knows it[huvudpersonen] was not of this world - or no longer of this world ó yet to my horror I saw in its eaten-away and bone-realing outlines and leering, abhorrent travesty on the human shape; and in its mouldy, disintegrating apparel an unspeakable quality that chilled me even more.ö*¹⁹ Trots det kan vi inte vara säkra. Senare på samma sida finner vi till exempel denna beskrivning: *ö[í] my fingers touched the rotting outstretched paw of the monster beneath the golden arch.ö* Även om vi inte kan vara säkra på exakt vad huvudpersonen verkligen är för någonting så kan vi med säkerhet avgöra att det inte rör sig om en människa men att han definitivt har vissa mänskliga egenskaper.

Innan vi rör oss vidare mot undersökningen av slottet som huvudpersonen växer upp är det värt att understryka vissa egenskaper hos huvudpersonen själv. Det är nämligen så att många av de egenskaper som ger honom hans monsterlika gestalt är sådana han ärvt från slottet. Både hans avslappnad inför morbida ting och också hans utseende, slottet han växer upp i saknar speglar, är saker som slottet direkt ansvarar för. Vi vet att inom honom finns en vilja

¹⁹ Lovecraft 1997, s. 5. I förträttningen kommer citat ur novellerna hänvisas endast med sidnumrering.

att fly från slottet men på ett sätt är det omöjligt eftersom han alltid kommer bära slottet inom sig.

Slottet

Nära sammanbundet med huvudpersonen är som sagt det slott som han lever i. När vi talar om slottet menas även den omedelbara natur som omger det. Anledning till det är att naturen som omger slottet i praktiken fyller samma funktion som slottet själv. Naturen runt om slottet får därför ses som en detalj i slottets gestalt snarare än en gestalt i egen mening. Slottet som huvudpersonen lever i är *öinfinately old and infinitely horrible*(s. 1). Det är stort, nedgången, mörkt och fyllt med spindelväv, fladdermöss och råttor. Slottet är fuktigt och luktar som *öthe piled-up corpses of dead generations*(s. 1). Det är omgivet av en mörk skog som sträcker sig så långt ögat kan se, med träd så höga att de skymmer himlen. Skogen är möjligtvis av magisk natur. Ur slottet stiger ett mörkt torn som sträcker sig över träden, det är det här tornet som huvudpersonen använder sig av för att fly. Slottet befinner sig också under jorden. Slottet är tomt och den enda tillgången till mänsklig kultur som återfinns är några gamla böcker. Jag tror att det är säkert att säga att slottet som huvudpersonen växer upp passar beskrivningen av ett klassiskt spökslott väldigt bra. Det faktumet färgar också hur vi ser på huvudpersonen. Intrycket av att huvudpersonen är en person som återvänt från de döda förstärks av att platsen han kommer ifrån är själva arketyper av ett spökslott, som dessutom ligger under jorden. Slottets primära funktion är som ett fängelse åt huvudpersonen. Huvudpersonens enda önskan är ju trots allt att fly därifrån, vilket slottet med olika medel hindrar honom från att göra. Det här är viktigt eftersom, som vi noterade ovan, slottet är ansvarigt för många av de egenskaper hos huvudpersonen som gör honom till ett monster. Så huvudpersonens önskan att fly från slottet är också en omedveten önskan att fly från sig själv.

Slottet som huvudpersonen växer upp i har också en tvilling, nämligen slottet som huvudpersonen finner i världen ovanför sitt hem. Slottet beskrivs väldigt kort: *ö[...] a venerable ivied castle in a thickly wooded park; maddeningly familiar, yet full of perplexing strangeness to me. I saw the moat was filled in, and that some of the well-known towers were demolished; whilst new wings existed to confuse the beholder.*(s. 4) Slottet påminner alltså huvudpersonen om någonting. Det är inte en alltför långsökt slutsats att anta att slottet som huvudpersonen stöter på är en kopia av det slott som han växt upp i. Den insikten tillsammans med det faktum att huvudpersonen inte kan återvända till sitt hem efter sitt besök ovan jord gör att bilden av det slottet som han växt upp i blir mer metafysisk än en reell plats. Slottet som huvudpersonen växte upp i kanske bara är ett sorts personligt helvete som huvudpersonen

skapat åt sig själv efter sin död. Eller kanske är det en sorts spökbild av det verkliga slottet som huvudpersonens själ flyter omkring i till dess att den är redo att träda in i vår värld. Alla sådana här påståenden är rena spekulationer men faktum är att de två slottens snarlikhet skänker slottet som huvudpersonen växer upp i en extra grad av övernaturlighet.

Slottet ovan jord innehåller också den spegel som avslöjar för huvudpersonen hur han ser ut. Den här upplevelsen är central för fabeln och temat med speglar är återkommande. En given intertext här är *Frankenstein* av Mary Shelley. Frankensteins monster berättar: öMen jag blev skräckslagen när jag såg mig själv i dammens vattenyta! Först ryggade jag tillbaka, oförmögen att tro att det verkligen var jag som syntes i spegelbilden.ö²⁰ En händelse som nästan exakt replikeras i öThe Outsiderö. Spegelns enda syfte som gestalt är att skänka insikt till huvudpersonen, men som vi sett är det en inte så liten uppgift. Intressant att notera är att spegeln inte bidrar med något nytt. Huvudpersonen är ett monster redan innan han blir medveten om det men upptäckten av att det är så det ligger till är det som gör honom förskräckt.

Övriga gestalter

Förutom de här primära gestalterna innehåller fabeln en grupp gestalter som inte får lika mycket utrymme och som existerar för att understryka vissa saker hos de primära gestalterna eller egenskaper hos dem. Vi har tornets topp som troligtvis är insidan av en krypta. Precis som slottet så är det rum som avslutar huvudpersonens klättring mörkt och gammalt, och kan ses som en sorts portal mellan den världen som finns ovan jord och slottet som huvudpersonen vuxit upp i. Den omgivning som huvudpersonen träffar på när han först träder ut i världen ovan jord speglar, precis som slottet ovan jord, de landskap som omger slottet han växer upp i. Människorna som huvudpersonen möter i slottet ovan jord är väldigt knappt beskrivna och deras enda egentliga funktion är att bli skrämnda av huvudpersonens utseende. Den enda beskrivningen av dem vi får är följande mening: ö[í]I looked in and saw an oddly dressed company, indeed; making merry, and speaking brightly to one another.ö (s. 4) De öghoulsö²¹ som uppträder vid två tillfällen i novellen beskrivs aldrig längre än sitt namn, som i och för sig är rätt talande. Det är tillsammans med dessa öghoulsö som huvudpersonen finner

²⁰ Shelley 1818; sv.övers. Winberg 2008, s. 98.

²¹ Kan översättas ungefär till "likätare" eller "gast"; en övernaturlig varelse som uppträder för första gången i *Tusen och en natt*. Lovecrafts ghouls skiljer sig på vissa punkter från den ursprungliga. Lovecrafts ghouls kan t.ex. flyga något som den ursprungliga varelsen inte kan.

sin plats i slutet av novellen och deras enda funktion är som ett alternativ till de människor som förkastar huvudpersonen.

Narrativet

Händelserna presenteras i texten i samma kronologiska ordning som de händer i fabeln, med den reservationen att information ibland undanhålls. T.ex. får vi inte veta att det är en spegel huvudpersonen rör vid i slottet ovan jord förrän i slutet av novellen och inte när händelsen beskrivs i texten.

Fokaliseringen i novellen sker oavbrutet genom huvudpersonens sinnen, alltså är den intern, vilket gör att informationen vi ibland får är tvivelaktig. På grund av hans bristande kunskap är det mycket som läsaren förstår som inte står klart för huvudpersonen. Fokaliseringen sker helt inom historiens ram och lämnar inte vid något tillfälle huvudpersonen.

Berättarrösten är betydligt mer svårfångad. Novellen berättas i första person och det vore enkelt att tillskriva berättarrösten till huvudpersonen. Men det är mycket möjligt att det är en extern berättare som står för narrerandet. Novellen börjar med följande stycke:

Unhappy is he to whom the memories of childhood bring only fear and sadness. Wretched is he who looks back upon lone hours in vast and dismal chambers with brown hangings and maddening rows of antique books, or upon awed watches in twilight groves of grotesque, gigantic, and vine-encumbered trees that silently wave twisted branches far aloft. Such a lot the gods gave to me- to me, the dazed, the disappointed; the barren, the broken. And yet I am strangely content, and cling desperately to those serene memories, when my mind momentarily threatens to reach beyond to *the other*. (s. 1)

Lovecraft var mycket insatt i sin tids paranormala forskning, han var t.ex. mycket intresserad av tanken om att minnen från ett tidigare liv kan återuppväckas inom en person. Så det är inte helt otroligt att tänka sig att berättarrösten ska föreställa någon som talar åt huvudpersonen. Kanske genom en seans, minnen från ett tidigare liv eller med något annat övernaturligt medel. Huvudpersonen säger ju trots allt själv att han inte kan tala människospråk och förstår bara vagt vad de människor han observerar i slottet säger. Problemet är att det finns väldigt lite som verkligen pekar mot en extern berättare. Förutom den vagt suggestiva öppningen och det citat som vi finner innan novellens början av John Keats (som egentligen kan tolkas hur som helst) så är den enda andra ledtråden följande passage: öin that same second there crashed down upon my mind a single and fleeting avalanche of soul-annihilating memory. I knew in that second all that had been [í] But in the cosmos there is balm as well as bitterness, and that balm in nepenthe. In the supreme horror of that second I forgot what had horrified me.ö (s. 5) Det här händer precis efter att huvudpersonen har nuddat vid sin egen spegelbild.

Huvudpersonen minns alltså för en sekund allt som har hänt honom och vem han är men det enda han kan berätta för läsaren är att han har glömt saker som han nu har glömt bort. Det är en väldigt underlig sak att berätta och tyder på ett avstånd från fabeln som inte huvudpersonen borde kunna ha. Så återigen pekar texten mot en extern berättaröst.

Den andra möjligheten är att det är huvudpersonen själv som talar. Rent intuitivt så känner det som ett mycket rimligt påstående men om vi antar att så är fallet så stöter vi genast på svårigheter med att förklara de partier som presenterats ovan. Men vem man än väljer att ge rollen som berättarröst så kvarstår det faktum att texten reser frågan om vem som egentligen berättar och bara det skänker en viss mystik åt narrativet, även om vi inte kan hitta svaret på frågan.

Framförallt kan man säga att narrativet är uppbyggt på sådant sätt att det gör själva fabeln mer spännande. De oklarheter som finns rörande berättarrösten och den interna fokaliseringen är troligtvis ett resultat av medvetna val från författaren. Narrativet ger oss en närhet till fabeln som gör dramatiken som redan finns där extra skarp. Skräcken i novellen kommer primärt från upptäckandet av något som reda är. Huvudpersonen blir inte ett monster, han var ett redan från början men visste inte om det. Det handlar inte om en förvandling utan en upptäckt om hur det alltid varit.

Sammanfattning

öThe Outsiderö verkar med sitt enkla händelseförlopp vid första anblick vara en ickekomplex novell men det visar sig att berättelsen har mer att bjuda på. Fabeln domineras av två stora gestalter: huvudpersonen och slottet han växt upp i. Båda visar sig vid en närmare titt innehålla en mängd intressanta egenskaper.

Huvudpersonen har flera egenskaper, en del omänskliga och en del mänskliga, som gör honom till en relativt sympatisk, om än tragisk, karaktär. Det enda brott som han under novellen begår är att han skrämmar gästerna på balen, vilket måste ses som ytterst lindrigt. Han uppfyller många av kraven för ett klassiskt monster: han är hemsk att se på, han kommer från en annan värld, han besitter övernaturliga krafter osv. Det råder en diskrepans mellan hur huvudpersonen ser sig själv och hur han verkligen ser ut. Det här ställs på sin spets när huvudpersonen ser sig själv i en spegel och bli medveten om sitt eget utseende. Berättelsen slutar mer eller mindre lyckligt med att huvudpersonen finner sin plats bland nattens varelser.

Slottet fungerar som det fängelse som hindrar huvudpersonen från att nå sin fulla potential. Det är först efter att han flyr från slottet som han kan nå insikt om vem han är. Slottet beskrivs

som förfallet och otrevligt, inte en plats som är gjord för att leva i. Dess otrevlighet förhöjs av att det slottet huvudpersonen möter ovan jord på ett kusligt sätt står som en spegelbild av det slottet han växt upp i. På många sätt reflekterar också slottet allt som är dåligt i huvudpersonen. Alla de monsteregenskaper som huvudpersonen äger är sådana han ärvt från slottet.

Narrativet visar sig vara relativt okomplicerat. Det enda som verkligen är problematiskt är berättarrösten. Det är mycket svårt att avgöra om det är huvudpersonen själv som berättar eller om det är en annan extern person som står för narrerandet.

öThe Shadow out of Timeö

Handlingsreferat

Nathaniel Wingate Peaslee, lektor i politisk ekonomi vid Miskatonic University, lider av en underlig form av minnesförlust. Fem år av hans liv har försvunnit från honom under konstiga förhållanden.

Mitt under en föreläsning faller han i en sorts koma. När han vaknar ur den sexton timmar senare har hans personlighet ändrats drastiskt. Nathaniels familj, alla förutom hans näst äldste son, lämnar honom på grund av den skrämmande förändringen och själv lämnar han sitt hem för att resa runt jorden. Under den här tiden börjar han också umgås med en mängd ockulta ledare och läser en mängd esoteriska texter. Efter fem år av runt farande återvänder han hem, bygger en underlig maskin och vaknar till slut upp till sitt vanliga jag.

När Nathaniel vaknar upp från sin personlighetsförändring har han inget minne av de fem åren han farit runt i världen. Han börjar söka efter svar på vad som hänt honom och finner att liknande fall har påträffats runt om i världen, det senaste för bara femton år sedan.

Mardrömmar om en gigantisk stad av sten i ett främmande landskap plågar honom och till slut bestämmer han sig att de måste få ett slut. Hans efterforskningar visar att även tidigare personer drabbats av mardrömmar och han försöker följa i sin andra personlighets fotspår för

att ta reda på varifrån drömmarna kommer. Det visar sig att drömmarna handlar om en mytisk, utomjordisk ras som kallas Den Stora Rasen som kom till jorden efter att deras egen planet gått under. Enligt legenden så kan medlemmar av Den Stora Rasen resa i tiden genom att transportera sitt medvetande till en kropp i en annan tidsperiod än deras egen. Nathaniel antar att hans undermedvetna tagit till sig myten på grund av dess överensstämmelse med hans egen situation och att det är därför han drömmer sina mardrömmar.

I samband med att Nathaniel upptäcker myten, i de böcker som Den Stora Rasen har införskaffat, så intensifieras också drömmarna. I sina drömmar ser han detaljerade scener av Den Stora Rasens samhälle spelas upp för honom och han lär sig mycket om deras historia och kultur. Han publicerar sina anteckningar kring de här drömmarna i en psykologisk tidskrift och en gruvägare vid namn Robert Mackenzie får nys om hans historia. Robert skriver till Nathaniel och berättar att han funnit ruiner i Australien som matchar Nathaniels beskrivningar av Den Stora Rasens boningar. Han erbjuder sig att ordna en utgrävning av ruinerna om Nathaniel kan ordna sponsring. Nathaniel fixar sponsring från Miskatonic University och tillsammans med sin son och ett par andra vetenskapsmän resar han till Australien för att undersöka ruinerna.

Till en början ter sig utgrävningarna fruktlösa. Det enda expeditionen finner är en mängd stenblock av varierande storlek som till synes saknar mening och struktur. Men en natt när Nathaniel är ute och vandrar stöter han på en öppning ner i ruinerna. Han kliver ner i ruinerna och finner snart att det mycket riktigt är en av Den Stora Rasens städer. Driven av ett minne han inte riktigt kan definiera letar han sig fram genom de enorma gångarna tills han kommer till ett bibliotek. Väl framme i biblioteket letar han sig fram till en speciell bokhylla, utan att riktigt veta varför, i sökande efter en speciell bok. När han når boken och öppnar den slås han av fasa. Han tar boken med sig och lämnar biblioteket. När han kommer ut i gångarna visar det sig att ett uråldrigt monster vaknat i stadens djup. Ett lågt vislande varnar om dess närmande och så fort Nathaniel hör det flyr han i panik. I sin frenetiska flykt ut ur ruinerna tappar han boken.

Efter att han återvänt till expeditionens läger ljuger han om vad han sett för att inte hans kollegor ska tro att han är galen. Han skickas hem till USA och på båten dit skriver han den text vi får läsa. Novellen slutar med att vi får reda på att det som Nathaniel fann när han öppnade boken i biblioteket var att den var skriven i hans egen handstil.

Fabel

Händelseförlopp

Fabeln i *The Shadow out of Time* skulle mycket enkelt kunna abstraheras till: (1) Nathaniel blir kidnappad av Den Stora Rasen. (2) Nathaniel återvänder hem och undersöker vad som hänt honom. (3) Nathaniel undersöker ruiner i Australien. (4) Nathaniel får reda på att allt om Den Stora Rasen är sant. Den här enkla indelningen gör dock inte fabeln rättvisa och jag har därför valt att presentera händelseförloppet i mer detalj.

Fabeln i *The Shadow out of Time* är komplex och för att göra den någorlunda överskådlig har jag delat in den i tre tidslinjer: (a) Den Stora Rasens fabel (b) Den Stora Rasen i vår tid (c) Nathaniels fabel. De är presenterade i fabelkronologisk ordning där (a) sker först. Tidslinje (a) syftar till Den Stora Rasens berättelse, som utspelar sig miljontals år innan Nathaniels fabel. Tidslinje (b) syftar till de fem år då Nathaniels kropp är besatt av Den Stora Rasen. Tidslinje (c) syftar till Nathaniels medvetandes resa, både hos Den Stora Rasen och i hans egna kropp.

Tidslinje (a) kan parafaseras på följande sätt: (1) Den Stora Rasen flyr från sin hemplanet till Jorden. (2) Den Stora Rasen upprättar ett samhälle på jorden. (3) Den Stora Rasen krigar mot en uråldrig ras som redan finns på jorden. (4) Den Stora Rasen låser in den uråldriga rasen under jorden. (5) Den Stora Rasen utforskar Jordens historia. (6) Den uråldriga rasen flyr från sitt fängelse och tvingar Den Stora Rasen att fly in i framtiden.

Tidslinje (b) kan parafaseras på följande sätt: (1) Nathaniels kropp blir besatt av Den Stora Rasen. (2) Det invaderande medvetandet lär sig hantera Nathaniels kropp. (3) Det invaderande medvetandet reser runt jorden. (4) Det invaderande medvetandet studerar diverse ockulta böcker. (5) Nathaniel återvänder hem.

Tidslinje (c) kan parafaseras på följande sätt: (1) Nathaniels kropp blir besatt av Den Stora Rasen. (2) Nathaniel utforskar den stad som han är fångad i. (3) Nathaniel möter Den Stora Rasen. (4) Nathaniel studerar Den Stora Rasens bibliotek. (5) Nathaniel skriver ner sin egen historia åt Den Stora Rasen. (6) Nathaniel reser genom Den Stora Rasens värld. (7) Nathaniel återvänder hem. (8) Nathaniel återvänder till sitt vanliga liv. (9) Nathaniel börjar drömma mardrömmar. (10) Nathaniel undersöker de böcker som det invaderande medvetandet läst. (11) Nathaniel publicerar sina fynd kring vad som hänt honom. (12)

öNathaniel får ett brev från Robert Mackenzie.ö (13) öNathaniel ordnar en expedition till Australien.ö (14) öExpeditionen finner en mängd gamla ruinerö (15) öNathaniel undersöker ruinerna.ö (16) öNathaniel finner ett bibliotek där han letar fram en speciell bok.ö (17) öNathaniel flyr från ruinerna.ö (18) öNathaniel tappar boken i flykten.ö (19)öNathaniel återvänder till expeditionen.ö (20) öNathaniel blir skickad hem.ö (21) öNathaniel skriver den text vi läser.ö

Tidslinje (c) är fabelns huvudsakliga tidslinje men utspelar sig kronologiskt sist. Händelse (1) är samma i både tidslinje (b) och (c). Anledningen till det är att händelsen har två distinkta resultat: dels det invaderande medvetandets transporterering till Nathaniels kropp och dels Nathaniels transporterering till det invaderande medvetandets kropp. På så vis har den en plats i både tidslinje (b) och (c). Det samma gäller händelse (5) i tidslinje (b) och (c). Eftersom den är händelse (1) baklänges figurerar den i båda tidslinjerna av samma anledning. När det gäller fabler som involverar tidsresor är det naturligt att vissa saker gällande kronologin blir underliga. T.ex. utspelar sig händelserna (3) - (9) i tidslinje (c) före tidlinje (b) och även vissa händelser i tidslinje (a).

Gällande tidslinje (a) är den interna kronologin svår att ordna. Det enda texten ger oss är relativt vaga anspelningar till Den Stora Rasen historia och det enda vi med säkerhet kan säga är att händelse (1) kommer först och händelse (6) sist.

De händelser som kan klassificeras som kärnhändelser är följande: händelse (1), (2) och (5) i tidslinje (a); händelse (1) och (5) i tidslinje (b); händelse (1),(5),(7)-(9) och (11)-(21) i tidslinje (c). De här händelserna placerar Nathaniel i fabelns centrum, vilket är passande eftersom att det är han som står för narrationen av den. Alla de händelser som inte räknades upp ovan får ses som satelliter. Det är värt att skjuta in här att även om händelseförloppet kretsar kring Nathaniel så är det Den Stora Rasen som tar upp mest plats i narrativet och är på många sätt novellens huvudsakliga gestalt.

Nathaniel

Fabelns huvudperson är Nathaniel Wingate Peaslee. Trots det så vet vi väldigt lite om honom. Vi vet att han är född i Haverhill, Massachusetts och flyttar till Arkham år 1895 där han börjar undervisa nationalekonomi vid Miskatonic University.²² Han är gift med Alice Keezar och de har tre barn tillsammans. Det är i stort sätt allt vi får reda på om Nathaniels liv före

²² Både Miskatonic University och Arkham är fiktiva platser.

hans tidsresa. Efter att han kommit tillbaka från sin resa bakåt i tiden skaffar han sig en mängd kunskaper som är viktiga för fabeln. T.ex. studerar han psykologi tillsammans med sin son, undersöker gamla myter, studerar antropologi osv. Efter sin resa lider han av återkommande mardrömmar om Den Stora Rasen, vilket tjänar som hans främsta drivkraft genom fabeln. Nathaniel är en ganska utvecklade gestalt och tjänar primärt som novellens berättare. De två egenskaper som är viktiga hos honom är följande: han är välutbildad och han är en frisk, normal människa. Båda de här sakerna är viktiga för fabelns trovärdighet. Utan sin utbildning skulle han aldrig ha tillgång till de resurser som krävs för att driva fabeln framåt och om inte hans mentala hälsa var fläckfri skulle hela hans berättelse avfärdas som hallucinationer.

Den Stora Rasen

Den gestalt som tar upp mest plats i novellen är utan tvekan Den Stora Rasen. Den Stora Rasen är en utomjordisk ras från planeten Yith som flyr till Jorden genom att byta medvetanden med en ras som existerade här på jorden för miljoner år sedan. Rasen beskrivs som den enda som har bemästrat tidens gåta, vilket gör att dess medlemmar kan se och röra sig fritt i tiden. Ingenting är känt om Den Stora Rasen innan den kommer till jorden (utom det faktum att de kommer från planeten Yith). På jorden tar de formen av stora, konliknande varelser men långa cylindriska lemmar. För att lära sig mer om planeten de flytt till skickar de sina medvetande framåt i tiden för att samla information om jorden och dess historia. De har besökt alla jordens epoker och i deras bibliotek finns tusentals böcker om alla tänkbara ämnen. Teknologiskt är de vida överlägsna människor och deras sinnen är betydligt skarpare än våra. Den Stora Rasen är könlös och fortplantning sker genom pollinering. Den samhällseliga strukturen hos Den Stora Rasen är en sorts utopi där olika framvalda kommittéer ansvarar för diverse område inom samhället. Krig förkommer sällan i deras historia och de få fall som existerar är uteslutande utkämpade i självförsvar. Det enda som verkligen skrämmer Den Stora Rasen är öa horrible elder race of half-polypous, utterly alien entities (s. 301) som är inlåsta under Den Stora Rasens städer men som en dag kommer bryta sig ut och utplåna dem.

Det behöver knappas påpekas att Den Stora Rasen är helt omänsklig. Deras kroppar, men även deras medvetanden, är helt främmande för oss. Trots det så framställs de som ett fredfullt, upplyst folk och när Nathaniel väl blivit bekväm i sin nya kropp så verkar han trivas bra i deras gemenskap. Bilden är dock inte uteslutande positiv, det beskrivs kallt hur de låter

de konformade varelsernas medvetanden som de byter plats med för att fly sin hemplanet dö öin the horror of unfamiliar shapesö (s. 292). Intressant är också det faktum att de i sitt utforskande av framtiden tvingar in andra raser i samma position som de själva sitter i. När Den Stora Rasen möter de medvetanden som slungats bakåt i tiden kan de finna en gemensam nämnare i att de båda är besökare i sina kroppar. Trots allt så är ju inte de konliknande varelser som Den Stora Rasen bebor deras riktiga kroppar. Den Stora Rasen är komplex med både sympatiska och osympatiska drag. Det är svårt att sätta in dem i ett fack, de är både novellens monster men också något helt annat. Som vi sett är inte Den Stora Rasen monster av den klassiska skolan, utan livsformer från en annan planet. Det här är något som är typiskt för Lovecrafts senare noveller²³, att i stället för sagolika monster, som spöken och öghoulsö, så är det utomjordingar eller andra övetskapligaö monster som får stå för skrällen i berättelsen.

Vad Den Stora Rasen gör med Nathaniels kropp förstärker bilden av dem som en någorlunda sympatisk ras. Under den tid de ölånarö Nathaniels kropp reser de runt jorden och samlar på sig en mängd information om den tid Nathaniel lever i. De missköter inte kroppen utan lämnar tillbaka den i mer eller mindre intakt skick. Det ska nämnas att texten beskriver de medvetanden som gör den här typen av resor som de mest framstående medlemmarna av Den Stora Rasen så vi kanske inte ska ta det medvetande som lånar Nathaniels kropp som representativt för hela rasen. Men hur de hanterar Nathaniels kropp under den här tiden är ändå talande, de behandlar hans kropp med respekt. Värt att nämna är hur snabbt det invaderande medvetandet lär sig använda Nathaniels kropp. Redan när det vaknar upp har det en grundläggande förståelse av engelska och mycket snart kan det kontrollera Nathaniels kropp till fullo. Det här tyder möjligtvis på något sorts släktskap mellan Den Stora Rasen och människor. Hur annars skulle det var möjligt för dem att så snabbt ställa sig in i en mänsklig kropp? Den här tesen skulle kunna avfärdas med hänvisning till Den Stora Rasens intellekt men faktum är att Den Stora Rasen valde jorden att fly till när deras egen planet gick under. Även om de valde jorden på grund av de konformade varelser som de kommer att bebo så är det inte omöjligt att tänka sig att även de andra varelser som existerade, och skulle komma att existera, på jorden också lockade.

²³ Se t.ex. öThe Cats of Ultharö eller öHerbert West: Reaminatorö för exmepel på tidiga monster och öThe Colour out of Spaceö eller öAt the Mountains of Madnessö för exempel på senare monster.

öPolypernaö

Det finns dock en annan gestalt som trängs om att få inneha titeln som fabelns huvudsakliga monster. Nämligen de öhalf-polypousö varelser som Den Stora Rasen är så rädd för. Veldig lite är med om dem i fabeln på grund av att de, i typisk Lovecraftisk anda, är för hemska för att tala om. Vad vi vet om dem är följande: de är inte helt materiella, de kan flyga trots att de inte har några vingar, de använder vinden som ett vapen, de är blinda och kan bli osynliga när de känner för det. I övrigt är deras psyke konstruerat så att Den Stora Rasen inte kan byta plats med deras medvetanden. De förknippas även med ett visslande ljud och gigantiska fotspår med fem cirkulära tår. Varelserna omnämns alltid med skräck och Den Stora Rasen är alltid vaksamma över de falluckor som hindrar varelserna från att komma upp till ytan.

Det finns hela tiden en spänning mellan vilken av Den Stora Rasen och öpolypernaö vi människor bör frukta mest. Men jag skulle vilja uppmärksamma något viktigt nämligen att öpolypernaö alltid omnämns i samband med deras byggnader. Den Stora Rasen undviker och är rädda för de torn och falluckor som håller varelserna borta och Nathaniel stöter på dem i ruinerna efter Den Stora Rasens städer. Efter att öpolypernaö tvingat Den Stora Rasen att fly in i framtiden så återvänder varelserna till underjorden och sina uråldriga torn. Så öpolypernaö tillhör ruinen medan Den Stora Rasen tillhör staden. Den här skillnaden är viktig efter som, som vi kommer se, så är ruinen den mest skrämmande av gestalten i fabeln.

Den Stora Rasens stad

Den Stora Rasens städer är en annan gestalt som, trots att den inte tar särskilt mycket plats i fabeln, är viktig. Det är en sådan stad som Nathaniel vistas i när hans medvetande besöker rasen och det en sådan stad, samma stad till och med, som han stöter på i slutet av berättelsen. Staden är på många sätt en förlängning av Den Stora Rasen. Det är oklart huruvida rasen har byggt dessa städer själva eller ärvt dem av de varelser vars kroppar Den Stora Rasen stulit. Städerna är enorma och byggda i stadig sten, väl anpassade för de enorma varelser som bebor dem. Deras främsta funktion verkar vara praktisk och med undantag för ett par parker är de helt tomma på utsmyckningar. Många delar av städerna är automatiserade då Den Stora Rasen är teknologiskt avancerad.

Nathaniel besöker vid två olika tillfällen Den Stora Rasens städer: först när hans medvetande besöker dem i deras egen tid och senare när han besöker ruinerna av samma stad i vår tid. Staden när den är befolkad står som ett monument över Den Stora Rasens kulturella

och intellektuella framsteg. Nathaniel jämför Den Stora Rasens städer med romersk arkitektur och drar slutsatsen att de senare troligtvis har inspirerats av den förra. Det faktum att Den Stora Rasen bygger städer, och har någon typ av organiserad civilisation, är det som främst skiljer dem från öpolypernaö. Till skillnad från öpolypernaö har Den Stora Rasen bildat en framstående, om än främmande, kultur. Den Stora Rasen blir på så sätt lättare för oss människor att acceptera eftersom att vi delar strävan efter ett organiserat samhälle.

öPolypernaö har ingen sådan strävan och drivs av motiv som är helt dolda för oss. Det här är ett återkommande tema hos Lovecraft: att raser och varelser som visar tecken på kultur är beundransvärda, även om de är främmande och rentav onda, men raser som drivs av impulser, eller inte är kapabla till någon form av organiserad kultur, är nedriga²⁴. Jag tror det här är anledningen till att ruinen är så skräckinjagande. När staden faller, och därmed också samhället och kulturen, bryts den länk som finns mellan oss människor och de varelser som byggt dem. Stadens fall förvandlar mystiska varelser till oförståeliga monster och saboterar alla chanser vi har att lära känna dem. Så även om Den Stora Rasens befolkade städer är magnifika så förlorar de all sin glans, och blir rentav skräckobjekt, när de blir övergivna av Den Stora Rasen.

Ruinerna av Den Stora Rasen städer fyller också en annan funktion: de bringar kunskap. Det är inte förrän Nathaniel hittar boken som han skrivit i Den Stora Rasens bibliotek som han förstår att han verkligen har besökt dem. Så fort han kliver in i ruinerna känner han igen sig från sina drömmar. Så ruinerna bekräftar, bokstavligen, att Nathaniels värsta mardrömmar är verkliga.

Övriga gestalter

Fabeln innehåller förutom Nathaniel en grupp andra människor. Alla dessa fyller främst fabelpådrivande funktioner och är inte särskilt utvecklade i sin karaktär. Vi har Wingate Peaslee, Nathaniels son, som är den tänkta mottagaren av novellen. Nathaniel skriver texten till sin son i hopp om att han skall kunna reda ut hela affären. Här finns också Robert Mackenzie: den australiensiska gruvägaren som finner ruinerna efter Den Stora Rasens städer. Vi har Nathaniels fru och andra barn som lämnar honom under tiden hans kropp är besatt av Den Stora Rasen och det gäng med öblackfellowso som vägrar att gå nära ruinerna de finner i Australien. Det finns flera gestalter som alla fyller den här typen av fabelpådrivande funktion

²⁴ Det här draget återfinns på fler olika sätt i Lovecrafts noveller några intressanta exempel är: öAt the Mountains of Madnessö, öThe Shadow over Innsmouthö och öThe Horror at Red Hookö

men det vore inte lönt att räkna upp dem alla här. Men en person är dock viktig eftersom han leder oss in på den sista gruppen gestalter jag tänker ta upp: William Dyer.

William Dyer är en professor i geologi vid Miskatonic University som följer med expedition till Australien. Anledning till jag tar upp honom är för att han är berättaren i en annan av Lovecrafts noveller: *At the Mountains of Madness*, publicerad för första gången i *Astounding Stories* 1936. Som jag nämnde i inledningen så återkommer flera gestalter genom Lovecrafts noveller och William Dyer är ett bra exempel på en sådan gestalt. *The Shadow out of Time* är dock full av sådana gestalter. T.ex. är Arkham, den stad där Nathaniel bor, en fiktiv stad som återkommer i flera noveller. Staden är ofta central i Lovecrafts noveller och kvicka läsare lär sig snart att förknippa staden med trubbel. Värst av alla dessa gestalter är dock de böcker som Den Stora Rasen studerar när de besitter Nathaniels kropp. Böckerna som namnges är följande: *Cultes des Goules*, *De Vermis Mysteriis*, *Unaussprechlichen Kulten*, *Book of Eibion* och *Necronomicon*. Alla dessa böcker är påhittade och återfinns i andra noveller och var gång de dyker upp betyder det att något skumt är i görning. Främst av de här böckerna är *Necronomicon* som dyker upp i inte mindre än nio stycken noveller. Lovecraft skrev dessutom en essä med titeln *The History of the Necronomicon* där han går igenom bokens fiktiva historia. *Necronomicon* är utan tvekan den mest spridda gestalten från Lovecrafts *Cthulhu Mythos* och har läckt över till populärkulturen i sådan grad att den kan återfinnas i flera verk som inte har något att göra med Lovecraft.

Narrativet

Novellen är berättad av Nathaniel och det är genom honom fokaliseringen sker. Berättaren är alltså helt synlig och berättar inom fiktionens ram. Nathaniel har som vi sett väldigt få karaktärsdrag som kan färga hans berättande och de två främsta egenskaperna han besitter, hans mentala hälsa och hans utbildning, garanterar narrativets trolighet. Ett skifte i berättandet sker i och med att Robert Macenzie skickar sitt brev till Nathaniel. Hela det brevet är infogat i novellen och det är skrivet av Robert, alltså bryter det med den tidigare texten som varit skriven uteslutande av Nathaniel. Det är tydligt markerat vart brevet börjar och slutar i texten.

Redaktör?

Novellen är indelad i kapitel vilket implicerar en redaktör av något slag. Nathaniel skriver texten till sin son och det är inte helt omöjligt att det är Nathaniel själv som har kapitelindelad texten för att göra den mer tillgänglig för honom. Det verkar dock otroligt eftersom att hans

son är väl insatt i Nathaniels situation. Troligare är att det är Nathaniels son, Wingate, som har agerat redaktör och delat in texten i kapitel för att göra den mer tillgänglig för läsaren. Att Wingate möjligtvis tänker publicera texten är inte helt främmande för Nathaniel och i början av novellen skriver han följande: "He [Wingate] can do anything that he thinks best with this account ó shewing it, with suitable comment, in any quarters where it will be likely to accomplish good." (s. 275). Novellen innehåller inga kommentarer från Wingate men det är inte omöjligt att tänka sig att det är han som har sammanställt och publicerat texten.

Problemet är att novellen är publicerad i en science fiction tidskrift. Lovecraft använder ofta den här typen av metafiktiva inslag för att skänka en air av autenticitet till sina noveller men just det här exemplet är problematiskt. Om vi antar att det är Wingate som har publicerat texten varför gör han det i en tidskrift för science fiction historier? Är det så att han försökt fått den publicerad på andra ställen men ingen har tagit honom seriöst? Tyckte Wingate att hans far var tokig och ansåg att texten endast platsade i en fiktiv kontext? Vilket svar man än ger verkar det otroligt. Den mest trovärdiga förklaringen jag kan komma på är att texten har redigerats av Wingate men aldrig publicerat. Men en tredje part, exempelvis Lovecraft, har kommit över texten tagit den för fiktion och därför publicerat den i, vad han ansåg vara, passade kretsar. Den här typen av fiktionslager är inte helt ovanliga hos Lovecraft.²⁵ Men när de förekommer är det alltid med tydliga markeringar så att läsaren enkelt kan förstå vem som ligger bakom vad i texten. Man kan tänka sig att den här förvirringen kring publiceringen är ett medvetet val från Lovecrafts sida; att den existerar för att ge novellen ett extra lager av mystik, som sagt är inte den typen av metamystik främmande för Lovecraft. Men i det här fallet tycker jag dock det verkar allt för komplicerat och tillför väldigt lite till historien. Troligast är nog att vi inte ska reflektera så mycket över detta utan anta att det är Nathaniel själv som delat in texten i kapitel.

Pålitlighet

En sak som är slående genom hela novellen är att Nathaniel inte bara accepterar sin egen plats inom fabeln utan även textens. Det är flera gånger som han hänvisar till andra texter för att fylla ut vad berättelsen inte har med. Det här är intressant eftersom det betyder att vi inte har tillgång till all information som existerar inom fabeln. Många saker döljs för oss med hänvisningen att vi kan läsa om dem i texter som inte existerar. Framförallt gäller det den tid

²⁵ Ett bra exempel är novellen "The Call of Chthulhu" som har flera, väldigt tydliga, berättarlager.

då Nathaniels kropp blir besatt av Den Stora Rasen. Den här typen av hänvisning är utan tvekan ett stilval och finns här för att skänka novellen autenticitet. Men det är underligt att Lovecraft väljer att utelämna så pass väsentlig information i rent stillistiska syften, ett grepp som han vanligtvis bara använder när det kommer till novellernas monster.

När det kommer till Nathaniels pålitlighet kan vi utan vidare påstå att han är en mycket pålitlig berättare. De gånger då han inte känner sig helt säker på sin sak berättar han det för läsaren och förklarar varför, så att läsaren själv kan avgöra vad som är riktigt och inte. Ett bra exempel på det här är när Nathaniel ska berätta om vad som hände i Den Stora Rasens ruiner, han skriver: *öl come now to the crucial and most difficult part of my narrative ó all the more difficult because I cannot be certain of its reality. At times I feel uncomfortably sure that I was not dreaming or deluded; and it is this feeling [í] which impels me to make this record.*ö (s. 309). Nathaniel gör det helt klart varför han skriver det han skriver och med vilken intention han gör det. Den här typen av erkännande av berättarens roll ger läsaren en närhet till texten och gör de skräckfyllda element som presenteras mer effektfyllda.

Även om Nathaniel själv är pålitlig betyder inte det att de källor han använder är det. Till exempel kommer allting vi vet om Den Stora Rasen huvudsakligen från två källor: uråldriga ockulta böcker och Nathaniels drömmar. Båda dessa källor är tveksamma i sin trovärdighet. Även om det kommer fram i slutet av novellen att Nathaniels drömmar är minnen från hans tid med Den Stora Rasen så är det inte förens han börjar läsa om dem som hans drömmar tar en tydlig form. Nathaniel föreslår själv att det han läser om Den Stora Rasen påverkar hans drömmar. Trots det så berättar han om Den Stora Rasen som om det han visste om dem var otvivelaktig fakta. Större delen av kapitel tre är en genomgång av Den Stora Rasens historia, presenterat som att det var så det gick till. Nathaniel erkänner att det handlar om myter och inte faktisk historia men en sådan sak som att Den Stora Rasen, i Nathaniels kropp, har rättat och lagt till detaljer i de texter som handlar om deras historia ger Nathaniels narrativ en touch av auktoritet. Problemet är dock fortfarande att all den här informationen kommer från texter som är flera tusen år gamla. Så även med Den Stora Rasens korrigeringar måste vi ställa oss tvivlande till dess innehåll. Trots allt har ju Den Stora Rasens existens vart dold fram tills nu och anledning till det är med största sannolikhet brist på information om dem.

Det samma gäller för den tid då Nathaniel besöker Den Stora Rasen. Allting vi får reda på om den tiden kommer från Nathaniels drömmar. Drömmar är inte den mest pålitliga källan till information och det är med alla rätt läsaren bör tvivla på deras överensstämmelse med verkligheten. Nathaniel erkänner själv att det är vissa grundläggande saker som saknas från hans visioner och hela sekvensen presenteras inte som något annat än just drömmar. Men i

slutet av novellen får vi reda på att de här drömmarna är verkliga minnen vilket ska cementera det vi fått reda på som fakta. Det rör sig dock fortfarande om drömmar, även om det bygger på verkliga minnen. Även om drömmar kan spegla verklighet bra så är det ofta med en surrealistisk touch. Troligtvis är det därför Lovecraft ofta använder sig av drömmar: de invokerar naturligt en känsla av överklighet.²⁶ Så drömmarna gör passagera om Den Stora Rasen mer effektfulla men berövar dem en del av sin trovärdighet.

Sammanfattning

öThe Shadow out Of Timeö har visat sig vara en relativt komplex novell med många saker värda att undersöka. Historien berättas av Nathaniel Wingate Peaslee och handlar om hans möte med en främmande utomjordisk ras som kallas Den Stora Rasen. Den här rasen har möjligheten att resa i tiden genom att förflytta sina medvetanden in i kroppar som lever i andra tidsperioder. Det är en sådan förflyttning som Nathaniel blir utsatt för då Den Stora Rasen transporterar hans medvetande till deras egen tid och ölånarö hans kropp för att undersöka den tid som han lever i. Under den tiden befinner han sig hos Den Stora Rasen och lär sig mycket om dem. När han kommer hem från sin resa i tiden gör han diverse undersökningar kring Den Stora Rasen som avslutas med en utgrävning av en av Den Stora Rasens städer. I de ruinerna finner han en bok skriven av honom själv och möter ett uråldrigt monster.

Vi har sett att novellen är full av intressanta gestalter. Nathaniel är fabelns huvudperson men Den Stora Rasen tar upp mer plats i narrativet. Nathaniel visade sig vara ganska ointressant som gestalt och hans funktion är främst som berättare. Den Stora Rasen är betydligt mer utvecklad i sin gestalt och beskrivning av dem tar upp stora delar av novellen. Den Stora Rasen presenteras som en främmande men högt utvecklad kultur med både bra och dålig sidor. Deras gestalt kontrasteras dock mot novellens andra monster: de öhalf-polypousö varelser som existerade på jorden innan Den Stora Rasen kom hit. De varelserna beskrivs som helt igenom skräckinjagande och till skillnad från Den Stora Rasen har de inga positiva

²⁶ För exempel på noveller med tydliga dröminslag se: öThe Call of Cthulhuö, öThe Statment of Randolph Carterö och öHypnosö

kvalitéer. Ett gäng mindre gestlater existerar också för att understryka visa saker eller fylla specifika funktioner i berättelsen. Närvarande är också flera gestalter som kan sägas tillhöra öThe Cthulhu Myhtosö.

Novellens narrativ utförs uteslutande av Nathaniel, där det enda undantaget är ett infogat brev skrivet av Robert Macenzie. Kapitelindelningen i novellen tyder på en fiktiv redaktör av texten men vem det skulle vara är svårt att avgöra. Mycket av den information vi får redan på i berättelsen kommer från tvivelaktiga källor och trots att vi kan lita på Nathaniel som berättare är det inte alltid säkert att den information vi får ta del av är korrekt.

Jämförelse

Den största och mest uppenbara likheten mellan de två novellerna är narrativet. I båda handlar det om ett förstapersonsnarrativ som sker inom fiktionens ram. Vad vi kan se är dock att öThe Shadow out of Timeö har en betydligt mer definierad berättarram. Det vill säga: det är tydligt var berättandet sker och av vem. En sådan här tydlighet saknas i öThe Outsiderö och det är betydligt svårare att avgöra exakt vem som berättar. Det här är något som är typiskt för Lovecrafts tidigare kontra senare noveller: de tidigare har ofta en mer sagolik presentation medan de senare ofta har en tydligt definierad metalitterär ram.²⁷

Novellernas berättare skiljer sig åt på många punkter. Nathaniel från öThe Shadow out of Timeö är en helt vanlig person som råkar ut för något extraordinärt. Han erkänner på flera ställen att vissa saker är oklara för honom vilket gör att hans berättande blir trovärdigt, så även om hans narrativ ibland är bristande så är han alltid ärlig. Hans psykiska hälsa och goda utbildning försäkrar också att berättelsen blir troget återgiven. Den icke namngivna huvudpersonen från öThe Outsiderö lider av en mängd defekter som påverkar hans berättande. Hans narrativ är på flera ställen bristfälligt på grund av hans öåkommaö och läsaren får ofta fylla i hål i narrativet själv. Han är inte medveten om det här på samma sätt som Nathaniel och läsaren får själv försöka lista ut vad som är korrekt och vad som inte är det. En sak de har gemensamt, som gestalter, är att de båda når en insikt vilket orsakar dem en ofantlig mängd psykiskt lidande: Nathaniel när han får reda på att hans drömmar om Den Stora Rasen är sanna och huvudpersonen i öThe Outsiderö när han ser sig själv i spegeln. Det här är ett drag

²⁷ För exempel på tidiga noveller se: öThe Doom That Came to Sarnathö, öThe Cats of Ultharö eller öThe Other Godsö. För exempel på senare noveller se: öThe Call of Cthulhuö, öThe Colour out of Spaceö eller öAt the Mountains of Madnessö.

som återkommer i stort sätt i alla Lovecrafts noveller²⁸: att skräck orsakas av insikt. Trots det så drivs både de här karaktärerna av att nå den här insikten. Den här slitningen, mellan att vilja veta någonting och insikten som skräckobjekt, är något som är närvarande i hela Lovecrafts produktion och återfinns även här.

En annan sak de har gemensamt är att de båda hindras från att nå den här insikten av byggnader: Nathaniel av Den Stora Rasens ruiner och huvudpersonen i öThe Outsiderö av slottet som han växer upp i. Både de här gestalterna, Den Stora Rasens ruiner och slottet som huvudpersonen växer upp i, är mycket bra exempel på ruinen som ett återkommande motiv. Den Stora Rasens stad har förlorat all sin forna storhet med tidens gång och har blivit ett hem åt de hemska varelser som utrotade Den Stora Rasen; slottet som huvudpersonen i öThe Outsiderö växer upp i är ett uråldrigt slott som förlorat all sin hemtrevlighet åt förfall. Som vi har sett delar de flera drag: de är båda gammal, de är båda byggnader, båda är ogästvänliga och det innebär fara att besöka dem utan de rätta förberedelserna. Så även om de är olika på utsidan, den ena är ett slott och den andra är en stad byggd av utomjordingar, så delar de många egenskaper och fyller samma funktion i fabeln. Precis som den skrämmande insikten så är den farliga miljön återkommande i flera av Lovecrafts noveller²⁹ och han ger ofta mer plats åt omgivningen i sina noveller än sina karaktärer.

Båda novellerna innehåller någon typ av kroppsförvirring. I öThe Outsiderö ser vi hur huvudpersonens självbild krossas av att han får se sig själv i en spegel. Den bild han hade av sig själv stämmer inte alls överens med verkligheten. Nathaniel råkar ut för något liknande när han blir fångad i en av Den Stora Rasens kroppar och skräcken han känner när han inser att han inte befinner sig i sin egen kropp är lika stark som huvudpersonens i öThe Outsiderö när han ser sig själv i spegeln. Vad som är inressant är att inte i något av fallen kommer skräcken de båda gestalterna känner från kropparna i sig utan från upptäckandet av att saker inte är som de verkar. När Nathaniel och huvudpersonen från öThe Outsiderö väl vant sig vid sina nya kroppar är de båda rätt nöjda med dem.

Mattias Fyhr observerar skarpsinnigt i sin bok *Död men drömmande*: öLovecrafts mål var framförallt att skildra det bortommänskliga. Ett sätt att göra detta är att beskriva världen ur ett monsters perspektiv, men extra genomfört blir det förstås om man sympatiserar med monstretö.³⁰ Det här sympatiska monstret finns med i både öThe Outsiderö och öThe Shadow out of Timeö. I öThe Outsiderö i form av huvudpersonen som beskrivs som ett hiskeligt

²⁸ För exempel se: öThe Call of Cthulhuö, öThe Rats in the Wallsö och öThe Hunter of the Darkö

²⁹ För exempel se: öThe Nameless Cityö, öThe Horror at Red Hookö eller öDagonö.

³⁰ Fyhr 2006, s. 200.

vandrande lik och i öThe Shadow out of Timeö finner vi att Den Stora Rasen fyller samma funktion. Intressant är att den största likheten mellan dem är att de båda blir dömda till monster på grund av sitt utseende, trots att de på önsidanö är väldigt lika oss människor. Till exempel hade Den Stora Rasen lika väl kunnat välja att emigrerar till våra mänskliga kroppar som till de konliknande varelser de befinner sig i. Så även om ömonstretö på utsidan skiljer sig från oss människor så är vi ganska lika under ytan. Det här motivet är inte unikt för just de här novellerna och det finns gott om exempel på hur det används genom hela Lovecrafts produktion. Vad som är slående är att det här motivet dyker upp i så många varierade former. Ett monster som i grunden är ganska god dyker upp i nästan varje novell men alltid i en ny distinkt form, även de två exempel vi har med här, huvudpersonen i öThe Outsiderö och Den Stora Rasen, är ju helt olika i sin skepnad. Så även om det är Lovecrafts mest återkommande tema är det också hans mest varierade.

Böcker är något som är viktigt i båda novellerna. I öThe Outsiderö är böcker den enda som huvudpersonen har att utbilda sig med och det är genom dem som han skapar sig sin självbild som människa. I öThe Shadow out of Timeö finns det en mängd böcker som för fabeln framåt. Vi har de ömythosö böcker som ger Nathaniel information om Den Stora Rasen, vilka är livsviktiga för fabeln. Framförallt har vi den boken som Nathaniel själv har skrivit och som övertygar honom om att det han varit med om hos Den Stora Rasen verkligen skett.

Sammanfattning

Syftet med den här uppsatsen har varit att undersöka speciella berättarstrukturer hos författaren H.P. Lovecraft. Framförallt sökte jag placera två saker som återkommande element hos Lovecrafts noveller: monstret och ruinen. Jag har åstadkommit det här genom att göra en narratologisk analys av två av hans noveller: öThe Outsiderö och öThe Shadow out of Timeö. Jag har separerat dem i deras diverse beståndsdelar för att visa hur det är uppbyggda på ett narratologiskt plan och sedan jämfört dem för att se om likheter står att finna.

öThe Outsiderö visade sig domineras av två gestlater: huvudpersonen och slottet som han växer upp i. Fabeln är centrerad runt de här två och vi får följa huvudpersonens flykt från slottet ut i världen. Novellen är skriven i första person och det visade sig vara huvudpersonen som berättar. Vissa oklarheter existerar dock runt vem som står för berättarrösten och det är svårt att avgöra vem som verkligen berättar. Novellen visade sig innehålla båda de inslag som vi sökte finna: monstret i form av huvudpersonen och ruinen i form av slottet.

öThe Shadow out of Timeö visade sig vara en komplex novell med många olika beståndsdelar. I fabelns centrum står Nathaniel och hans resa genom tiden. Efter honom är den viktigaste gestalten Den Stora Rasen, en utomjordisk ras som bemästrat förmågan att resa i tiden. Större delen av novellen ägnas åt utforskandet av Den Stora Rasens kultur och dess historia. Ruinerna efter Den Stora Rasens städer visar sig också vara viktig av flera anledning. Det är i de ruinerna som Nathaniel når insikt om vad som hänt honom och det är där som den öhalf-polypousö ras som utplånar Den Stora Rasen lever. Även i den här novellen kan vi hitta de två inslag vi sökte: ruinen i form av Den Stora Rasens fallna städer och monstret i form av Den Stora Rasen själv.

När vi jämförde de två novellerna kunde vi hitta tydliga likheter mellan dem. De delar båda de inslag vi sökte: monstret och ruinen. De delar mycket av sin narrativa struktur: båda är berättade ur ett första persons perspektiv som sker inom berättelsen. Berättarna är mycket olika men delar en sak: de drabbas båda av en insikt om världen som skrämmer dem. Böcker som en viktig punkt i fabeln och någon typ av kroppsförvirring återkommer i båda novellerna.

Litteraturförteckning

Chatman, Seymour, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, New York 1978

Fyhr, Mattias, *Död men drömmande: H.P. Lovecraft och den magiska modernismen*, Lund 2006

Lovecraft, Howard Philips, öThe Outsiderö, *Tales of H.P. Lovecraft*, s. 1-6, New York 1997

Lovecraft, Howard Philips, öThe Shadow out of Timeö, *Tales of H.P. Lovecraft*, s. 275-328, New York 1997

Lovecraft, Howard Philips, öSupernatural Horror in Literatureö, *H.P. Lovecraft Omnibus 2: Dagon and other macabre tales*, s. 423-512, New York 2000

Poe, Edgar Allan, öReview of Twice-Told Talesö, *The New Short Story Theories*, red. Charles E. May, Athens 1994, s. 59-64

Pratt, Mary Louise, öThe Short Story: The long and short of itö, *The New Short Story Theories*, red. Charles E. May, Athens 1994, s. 91-113

Rimmon-Kenan, Shlomith, *Narrative Fiction: Contemporary poetics*, New York 1983

Skalin, Lars-Åke, öNarratologi ó studiet av berättandets principerö, *Litteraturvetenskap ó en inledning*, red. Staffan Bergsten, Lund 2002, s. 173-188

Shelley, Mary, *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1818), sv.övers Måns Winberg, *Frankenstein eller Den Moderne Prometheus*, Lund 2008