

Puzzle, åsnan i lejonskinnet

En analys av den litterära åsnan i C. S. Lewis *The Last Battle*

Av: Michaela Notter

Handledare: Camilla Flodin

Södertörns högskola | Institutionen för kultur och lärande

Kandidatuppsats 15 hp

Litteraturvetenskap | höstterminen 2019



Abstract

Puzzle, the donkey in the lion's skin, an analysis of the literary donkey in C. S. Lewis's *The Last Battle*.

This paper intends to examine the portrayal of donkeys in western literature by a close reading of the donkey Puzzle in C. S. Lewis's *The Last Battle*. The overall purpose is to examine how donkeys have historically been portrayed in literature. How the view of the donkey as dumb has come to be shaped by earlier Greko-Roman literature as Aesop's fables and how it is possible to see these prejudices in the depiction of Puzzle. The focus is to understand how the negative image of the donkey has emerged and is shaped by the purpose and function the donkey has had, and still has, for humans. This paper's questions are: How is Puzzle portrayed in C. S. Lewis *The Last Battle*? Is Puzzle presented as inferior/lower class? Are there any characteristics of the fool in Puzzle? The analysis shows how the old prejudiced image of the donkey can be seen in the depiction of Puzzle. This is obvious from how Puzzle is portrayed in relation to other character's, especially how he is posed as opposite to the unicorn Jewel. But it is also visible in how Puzzle himself uses these prejudices in his defense by claiming that he is too stupid to understand; A defense often used by the fool. I argue that Puzzle bears the traits of the fool even if he remains a donkey in the end.

Keywords: donkey, Narnia, Aesop's fables, animal studies.

Innehåll

Kapitel 1: Introduktion

1.1 Inledning	1
1.2 Syfte och frågeställning	1
1.3 Teori, begrepp och metod	2
1.4 Tidigare forskning	3

Kapitel 2: Analys

2.1 Narniaböckerna	4
2.2 Synen på åsnan och Puzzle	5
2.3 Åsnan i lejonskinnet	11
2.4 Den dumma åsnan och den nobla enhörningen	14
2.5 Åsnan och narren	18

Kapitel 3: Avslutning

3.1 Sammanfattning	23
Källor	25

1. Introduktion

1.1 Inledning

Åsnan är ett av de äldsta domesticerade arbetsdjuren, det är ett starkt uthålligt arbetsdjur som fått bära de tyngsta bördorna och ett djur som än idag är ett viktigt arbetsdjur i stora delar av världen. Trots detta har åsnan fått ett rykte av att vara dum, envis och lat. När jag läste om C. S. Lewis *The Last Battle*, utgiven 1956, slogs jag av att alla påpekar hur dum åsnan Puzzle är. I *The Last Battle* kläs åsnan Puzzle ut i ett lejonskinn av apan Shift för att lura Narnias invånare att Aslan återvänt och få de rädda Narnierna att följa Shift. Puzzle framstår som dum då han låter sig luras till att gå den sluga Shifts ärenden. I min läsning slogs jag av hur inte bara alla runt omkring men även Puzzle själv hela tiden säger hur dum han är. När kung Tirian kräver att få veta vad Puzzle har att säga till sitt försvar, blir Puzzles enkla ursäkt att apan sagt till honom att han ska klä ut sig och att han som åsna inte är så klyftig som Shift. Puzzles ursäkt blir att skylla på att han som åsna är för dum för att förstå vidden av det han gjort, ett försvar som även narren använder sig av.

Puzzle blir hela tiden nedvärderad, inte bara av den själviska apan Shift som klär ut åsnan för att sedan agera språkrör mellan narnierna och den falska Aslan, utan även av de flesta andra han möter. Trots att Puzzle är en av de mest harmlösa karaktärerna i boken blir han en av de farligaste då han låter sig utnyttjas av Shift och ovetande om konsekvenserna spelar Aslan. Är Puzzle för dum för att veta vad han gör eller gör han enbart det som förväntas av honom och det han tvingas till?

1.2 Syfte och frågeställning

Mitt syfte är att se hur den klassiska litterära bilden av åsnan går att läsa in i gestalten Puzzle i C. S. Lewis *The Last Battle*. Med den klassiska litterära bilden av åsnan syftar jag på gamla fördomar som att åsnan är dum, lat och driven av sin egen lust, en fördomsfull bild som till stora delar fortfarande finns kvar. Jag vill visa hur åsnan Puzzle framställs inom ramen för denna fördomsfulla bild och eventuellt låter sig styras och ledas genom denna gamla fördom om åsnans ”natur”. I den klassiska litterära bilden har åsnan och hästen använts som varandras motsatspar, då den ena framställs negativt framställs den andra positivt. Min avsikt är att undersöka om åsnan Puzzle och enhörningen Jewel kan läsas som ett sådant motsatspar. Då Puzzle ställs tills svars av Kung Tirian blir hans svar: ”jag är ju så dum” – ett svar som liknar narrens. Därför undersöker jag karaktärsdrag hos narren för att se om de även går att se i Puzzle.

Frågeställningarna jag utgår ifrån är:

1. Hur framställs Puzzle i C. S. Lewis *The Last Battle*? Framställs Puzzle som underlägsen/tillhörande en lägre klass?
2. Finns det karaktärsdrag från narren hos Puzzle?

1.3 Teori, begrepp och metod

Teorin uppsatsen bygger på är djurstudier. Jag använder mig av tankarna kring djur och icke-mänskliga djur från djurstudier. När jag resonerar kring hur framställningen av åsnan Puzzle färgas av gamla fördomar tar jag hjälp av tidigare forskning inom djurstudier, nämligen Cary Wolfes ”Human, All Too Human: ’Animal Studies’ and the Humanities”. När jag resonerar kring hur framställningen av åsnan Puzzle färgas av gamla fördomar.¹ Jag benämner dessa fördomar som fördomar om åsnans ”natur”. Jag visar även på hur det engelska ”ass” har kommit att inte bara vara en benämning för djuret åsna utan även kommit att bli en förolämpning. Min avsikt är att visa på hur Puzzle kan ses som en representant för ”de andra” och hur människan alltid positionerat sig i ett ”vi” och ”dom”-tänkande mot djuren.

Genom en närläsning av C. S. Lewis *The Last Battle* vill jag visa på hur Puzzle framställs som underlägsen och hur gamla fördomar om åsnans ”natur” lyser igenom i denna framställning. Detta blir ännu tydligare genom en jämförelse mellan framställningen av Puzzle och bilden av åsnan som framkommer i två fabler av Aisopos, ”Åsnan i lejonskinnet” samt ”The Mule”.

När jag diskuterar fördomar om åsnans ”natur” använder jag mig av Jill Boughs analys av den litterära framställningen av åsnan i artikeln ”The Mirror Has Two Faces: Contradictory reflections of Donkeys in Western Literature from Lucius to Balthazar”. Jag kommer även att ta hjälp av Debora Baker Wyricks artikel ”The Ass Motif in *The Comedy of Errors* and *A Midsummer Night’s Dream*” för att visa på hur bilden av åsnan använts inom teater och litteratur och visa på hur ”ass” kommit till att bli ett skällsord. I min analys av Puzzle kommer jag även ta hjälp av tidigare gjorda analyser av Narniaböckerna som gjorts av Kath Filmer i *The Fiction of C. S. Lewis. Mask and Mirror*, samt Colin Duriez *A Field Guide to Narnia*. Jag använder mig också av Ingrid Newkirks kapitel ”Would the Modern-Day C. S. Lewis Be a PETA Protester?” i antologin *Revisiting Narnia: Fantasy Myth and Religion in C. S. Lewis Chronicles*.

I min undersökning gällande om det går att läsa in narrmotivet i Puzzles karaktär kommer jag ta hjälp av Åsa Mälhammars bok och doktorsavhandling *En svensk harlekinnad, narren som litterärt*

¹ Cary Wolfe, ”Human, All to Human: ’Animal Studies’ and the Humanities”, *Moderns Language Association, PMLA*, 124:2 (2009), s. 567, <https://www.mlajournals-org.till.biblextern.sh.se/doi/abs/10.1632/pmla.2009.124.2.564> [hämtad 2019-11-26].

motiv hos Carl Jonas Love Almqvist, Hjalmar Bergman och Lars Forssell där Mälhammar visar på narrmotiv hos de svenska författarna C. J. L. Almqvist, Hjalmar Bergman och Lars Forssell. I sin bok ger Mälhammar en motivhistorisk översikt av narren som jag kommer använda mig av i min analys.

1.4 Tidigare forskning

Djurstudier är ett forskningsområde som vuxit fram ur kulturstudier, och vars avsikt är att studera relationen människa-djur och problematisera synen på begreppet djur. Inom djurstudier undersöks hur begreppet djur har formats utifrån en ensidig mänsklig blick och att detta begrepp kulturellt och historiskt färgats av vilken nytta människan ansett sig ha av djur och hur de har utnyttjats som exempelvis föda, arbetskraft och underhållning. Eftersom min analys tar fasta på hur bilden av åsnan kommit att formas utifrån ett antropocentriskt perspektiv, är djurstudier den centrala utgångspunkten. Cary Wolfe är en av de framstående forskarna inom djurstudier, och har publicerat flertalet böcker inom ämnet. Jag har valt att använda mig av en översiktsartikel som sammanfattar fältet på ett klargörande sätt.

Det finns en del forskning om åsnor som motiv inom den västerländska litteraturen. Då åsnan har en lång historia tillsammans med människan är det även naturligt att den finns representerad inom litteraturen. Åsnan finns med i flertalet verk från *Don Quijote* till *En midsommarnattsdröm*. Jill Bough ger i sin artikel en översikt av denna representation. Hon tar upp hur åsnor har framställts och skildrats i den västerländska litteraturen från Bibeln och antiken fram till modern tid men även varför de framställs utifrån en viss föreställning och vad denna föreställning har gjort för formningen av fördomarna kring åsnans "natur".

Det finns flertalet antologier med olika analyser rörande Narniaböckerna, som exempelvis *C. S. Lewis: The chronicles of Narnia*, redigerad av Michelle Ann Abate, Lance Weldy, samt *Revisiting Narnia: fantasy, myth and religion in C. S. Lewis chronicles*, redigerad av Shanna Caughey. Liksom det finns flertalet biografier, dels C. S. Lewis egen biografi *Surprised by joy*. Även om det finns mycket forskning kring C. S. Lewis författarskap och Narniaböckerna finns det inte mycket skrivet om åsnan Puzzle. I de flesta analyser ses Puzzle mest som ett verktyg för apan Shift och blir mer en sidofigur. Ett av undantagen är Kath Filmer som utgått från karaktären Puzzle i sin bok *The Fiction of C. S. Lewis. Mask and Mirror* där hon jämför Puzzle med hästen i Orwells bok *Djurfarmen*. I sin analys utgår Filmer från författaren C. S. Lewis då hon framför sina tre argument. Det första är att det finns en konsekvent överensstämmelse mellan tema och bredare argument inom Lewis noveller och böcker.² Det andra är att hon vill visa på att det i hans noveller och böcker går att se att Lewis kristna moraliska lexikon fanns

² Kath Filmer, *The Fiction of C. S. Lewis: Mask and Mirror* (Hampshire: Macmillian Press LTD, 1993), s. 3.

tidigt, även innan hans konvertering.³ För det tredje pekar Filmer på Lewis förlegade kvinnoosyn. Filmer riktar med andra ord in sig på författaren i sin analys och visar på hur han syns i texterna, Filmer skriver att: "I believe that Lewis's novels are both mask and mirror for the man himself, for his beliefs and for his spiritual and psychological struggle for wholeness."⁴ Där skiljer sig våra analyser då jag har för avsikt att fokusera på karaktären Puzzle och vad som formar den karaktären.

2. Analys

2.1 Narniaböckerna

Jag har valt att använda mig av den engelska utgåvan av *The Last Battle*, för att hålla mig så nära originalet som möjligt. Då jag har valt att utgå från den engelska utgåvan har jag även valt att hålla mig till de engelska stavningarna på karaktärernas namn.

The Last Battle (Den sista striden) är den sista och avslutande boken i bokserien om Narnia. Sammanlagt skrev C. S. Lewis sju böcker om den magiska världen Narnia, där den första boken *The Lion, the Witch and the Wardrobe (Häxan och lejonet)* gavs ut 1950 och den sista *The Last Battle* 1956. Även om *The Lion, the Witch and the Wardrobe* är den första boken i serien att publiceras ses *The Magician's Nephew (Min morbror trollkarlen)* som den första i läsordningen då handlingen i denna bok utspelar sig vid Narnias skapelse då världen sjungs fram av lejonet och guden Aslan. I *The Last Battle* går denna värld under.

Narnia är en medeltida magisk värld som befolkas av människor, mytiska bestar och talande djur. Till denna värld kallar Aslan olika barn då Narnia står inför omvälvande turbulens. Narnia framställs som en värld där alla olika former av invånare är likar och ses som fria narnier. Som kontrast till detta fria Narnia ligger i sydöst grannlandet Calormen. Calormen har sina egna gudar däribland den fågelhövdade och mångarmade guden Tash. Det är även ett land med slavhandel och där inte alla är fria. Calormen beskrivs som ett land som med en stor militärmakt tagit över närliggande nationer. Medan Narnia befolkas av ett myller av olika magiska bestar och talande djur som alla är fria består Calormens befolkning främst av människor och det calormenska samhället kännetecknas av en tydlig och stark hierarki.

Det har påpekats i forskningen att Narniaböckerna har en tydlig kristen tematik och många

³ C. S. Lewis konverterade till Kristendomen 1931.

⁴ Filmer 1993, s. 2.

har läst lejonet Aslan som en allegori för Gud. Colin Duriez kommenterar i sin bok *A Field Guide to Narnia* att Lewis ska ha förnekat att Narniaböckerna skulle vara en allegori:

He [Lewis] argued rather that he was exploring what he called 'supposals' – suppose, for instance, that there was a world of talking animals ruled over by the king of beasts, a talking lion who was also the maker of that world; suppose God had chosen to become bodily incarnate in that world appropriately as a lion.⁵

Duriez konstaterar att Narniaböckerna som är en blandning av fantasy och sagoberättelser är symboliska berättelser med allegoriska element. Det finns i Narniaböckerna starka kristna bilder, inte minst i den sista boken *The Last Battle* där Bibelns skildring av världens undergång speglas i Narnias undergång.⁶ När invånarna i Narnia luras att tillbe den falska avbilden i form av Puzzle åsnan som klätts ut i ett lejonskinn av den sluga apan Shift, släpps ondskan i form av den calormenska guden Tash lös i Narnia och leder till dess undergång. Ur förstörelsen av det gamla Narnia skapas det nya sanna Narnia av Aslan. Ett paradys som även visar sig vara sammankopplat med England och där alla som möter Aslans blick och varit sanna mot guden kan leva för evigt.

2.2 Synen på åsnan och Puzzle

Vi känner alla till den dumma, enfaldiga och envisa åsnan, det är en fördomsfull bild som upprepats genom västvärldens litteratur. Det är en väletablerad bild som kan ses i barnlitteratur och serietidningar som vänder sig till barn. Som till exempel åsnan i *Bamse* som vägrar att springa om den inte får tävla mot tåget, men som lätt går att lura genom att vissla i en visselpipa som låter som tågvisslan. Jill Bough beskriver i sin artikel "The Mirror Has Two Faces: Contradictory Reflections of Donkeys in Western Literature from Lucius to Balthazar" hur åsnan mer använts som en allegorisk bild av mänskligt beteende än som en framställning av vad det egentligen innebär att vara en åsna.⁷ Skildringar av åsnan har främst använts för att visa negativa sidor av mänskligt beteende medan åsnans verkliga natur hamnat i skymundan. Till exempel lyfter Bough fram åsnan I-or i *Nalle Puh*, där alla leksakerna representerar olika människotyper och där åsnan får symbolisera den melankoliska, mumlande gamla släktingen.⁸ Han står oftast ensam, dystert inåtvänd och försjunken i sina egna tankar. Fast i verkligheten är åsnan i grunden ett flockdjur och därmed även social. Cary Wolfe beskriver i sin artikel hur den historiska

⁵ Colin Duriez, *A Field Guide to Narnia* (Gloucestershire: Sutton Publishing Limited, 2005), s. 68

⁶ Duriez 2005, s. 100

⁷ Jill Bough, "The Mirror Has Two Faces: Contradictory Reflections of Donkeys in Western Literature from Lucius to Balthazar", *Animals* 1:1 (2011), s. 57, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4552212/> [hämtad 2019-11-26].

⁸ Bough 2011, s. 63.

synen på djur har varit att djuren är blanka blad på vilka människorna skriver mening.⁹ Avsikten inom djurstudier är att visa på hur begreppen människor och icke-mänskliga djur formats utifrån en mänsklig blick och lyfta fram vad det betyder att vara ett djur i en mänsklig värld. Historiskt sett har djuren buntats ihop i en anonym grupp, istället för att ses som skilda arter. Inom djurstudier är avsikten att se vad som är människans fördomar om djuren och det enskilda djuret.

Till skillnad mot svenskan finns det inom engelskan två ord som refererar till den domesticerade åsnan, ”donkey” och ”ass”, där det nedvärderande ordet ”ass” har kommit att användas som ett skällsord och en förolämpning. Bough skriver att i England under renässansen kom ”ass” att användas allt mer för att beskriva någon som dum, detta då ”ass” och ”arse” uttalades lika. Shakespeare använde till exempel ofta ”ass” i sina pjäser för att beskriva korkade eller narraktiga karaktärer.¹⁰ Deborah Wyrick beskriver i sin artikel ”The Ass Motif in *The Comedy of Errors* and *A Midsummer Night’s Dream*” att denna ordlek även kunde anspela på lössläpphet, då i en liknade ordlek ”ass” kunde kopplas ihop med ordet ”tail” som kunde referera till könsorgan liksom rumpan i stort.¹¹ ”Ass” kom under renässansen att användas som ett skällsord och en förolämpning med dessa olika ordlekar.

Bough menar att åsnan inom den västerländska litteraturen i stort sett reducerats till att bli en allegorisk bild, men att denna bild skiljer sig mycket beroende om en ser på den klassiska grekisk-romerska litteraturens framställning eller framställningen från Bibeln. Den klassiska grekisk-romerska litteraturen framställer oftast åsnan som dum, lat, envis och glupsk, medan åsnan har fått en mer nyanserad framställning i Bibeln. Wyrick menar att bilden av åsnan kan delas in i olika grupper och att en av de bilder av åsnan som framställs i Bibeln är en ”admirable ass”, offret för fysisk misshandel och en symbol för lidande.¹² Som exempel lyfter Wyrick fram Balaams åsna som genom Guds inverkan får förmågan att inte bara gå emot sin mästars order men även tala och protestera mot den misshandel den utsätts för. Wyrick beskriver hur åsnan kommit att associeras med Jesu lidande genom bilden av åsnan som tålmodigt bär sin tunga börda. Wyrick menar att det går att se en bild av ”the cosmic ass, patiently and humbly bearing the world’s burden of sin”,¹³ men i Bibeln finns även bilden av åsnan som dum och dåraktig. Bilden av åsnan i Bibeln är mer nyanserad än bilden från de grekisk-romerska klassikerna, men Wyrick menar att även i Bibeln kopplas dåren och åsnan metaforisk samman och knyts till referenser om återhållsamhet och straff.¹⁴

Wyrick påpekar att uppfattningen av åsnan som dum och dåraktig med tiden har kommit

⁹ Wolfe 2009, s. 566.

¹⁰ Bough 2011, s. 60.

¹¹ Deborah Baker Wyrick, ”The Ass Motif in *The Comedy of Errors* and *A Midsummer Night’s Dream*”, *Shakespeare Quarterly*, 33:4 (1982), s. 437, <https://www.jstor.org/stable/2870124> [hämtad 2019-11-26].

¹² Wyrick 1982, s. 433.

¹³ Wyrick 1982, s. 433.

¹⁴ Wyrick 1982, s. 433.

att bli den dominanta bilden i den västerländska litteraturen, medan bilden av åsnan som symbol för Jesus har fallit i skymundan. Enligt Wyrick är de bilder av åsnan som blivit dominerade de negativa som "foolish ass", "licentious ass" och "the long-suffering ass".¹⁵ Åsnans koppling med lössläpplighet kan spåras tillbaka till *Den gyllene åsnan* av den romerska diktaren Apuleius. I detta verk förvandlas huvudpersonen Lucius till en åsna. Trots sin bestörtning över sin oväntade förvandling konstaterar Lucius med en viss tillfredsställelse att åtminstone blir hans könsorgan större i åsneformen.¹⁶ Bough skriver att Lucius blir en blandning av mänskliga och djuriska drifter, han behåller sin förmåga att resonera, men har ingen möjlighet att förmedla sig och styrs till stora delar av de djuriska drifterna, däribland de sexuella.¹⁷ Då åsnan kommit att bli en allegori för främst negativa egenskaper är det inte så konstigt att "ass" dels genom sin likhet i uttal med "arse" men även genom sin koppling till åsnan och dess negativa egenskaper kom att bli populärt som skällsord. Den dumma, lössläppta eller slitande åsnan, dessa bilder av åsnan är de som oftast refereras till i det negativa användandet av "ass" och ger skällsordet en mångbottnad betydelse. Genom användandet av "ass" belyses flertal olika negativa beteenden. Innebörden skiftar från gång till gång när det används, menar Wyrick; det är en förolämpning med flera innebörder, allt från att vara en trångsynt förslavad åsna till att vara en dåre driven av drifter.¹⁸

Bough skriver att åsnan i de klassiska grekiska texterna främst kopplas ihop med de lägre klasserna och då i första hand med slavar:

Aristotle had stated that it was natural for free men to dominate slaves and animals because both were much less rational than free men and actually benefitted from domination. It was therefore acceptable not only to denigrate and ridicule the lowly donkey but also to abuse them physically.¹⁹

Det är alltså en gammal idé om människans överlägsenhet över icke-mänskliga djur, och människan som den högst upp i en förnuftshierarki som medför föreställningen att det är för djurets eget bästa som människan kan och ska styra det med våld om så behövs. Detta för att människan är den kloka och mest lämpade till att styra medan den lägre, i detta fall dumma åsnan, bör lyda. Synen var att det var för åsnans eget bästa som den inte bara behövde styras men även behövde fysiskt tillrättavisas för att den annars inte skulle förstå att den gjorde fel.

I C. S. Lewis *The Last Battle* beskrivs åsnan Puzzle och apan Shifts relation från första

¹⁵ Wyrick 1982, s. 434 (foolish ass), s. 438 (licentious ass).

¹⁶ Apuleius, *Den gyllene åsnan*, övers. Lennart Håkanson (Höganäs, Bra Klassiker, 1985) s.76.

¹⁷ Bough 2011, s. 59.

¹⁸ Wyrick 1982, s. 439.

¹⁹ Bough 2011, s. 59.

början mer som ett mästare-och-bruksåsa-förhållande än som ett vänskapsförhållande.²⁰ Puzzle faller in i mallen av det dumma lastdjuret, men är oförmögen till att se detta själv då han aldrig blir slagen eller misshandlad. Shift manipulerar Puzzle till att utföra allt det tunga arbetet med list och ord snarare än med hot och våld. Ett exempel är när de båda under en promenad får syn på vad som visar sig vara ett lejonskinn i det kalla vattnet.²¹ Shift som är intresserad men själv inte vill blöta ner sig i det kalla vattnet säger till Puzzle att hämta skinnen som flyter runt vid ett vattenfall. Puzzle som inte har något intresse i det flytande objektet och självklart heller inte vill ned i det kalla vattnet protesterar och påpekar att Shift har händer att fiska upp skinnen medan han själv enbart har hovar. Denna protest förolämpar Shift som svarar med att han inte alls kan hoppa i vattnet för att han kommer att bli så nedkyld att han riskerar att dö och antyder att detta är något Puzzle önskar ska ske. Shift mer eller mindre hotar Puzzle med sina misstankar om att denne önskar sig hans död och att hans kommande död kommer att bli på Puzzles samvete. Följden blir att den ångerfyllda Puzzle med risk för sitt eget liv vadar ut i vattnet och fiskar upp den tunga lejonhuden.

Detta är enbart ett exempel på den makt som apan Shift har över åsnan Puzzle. Colin Duriez menar i sin analys att Shifts manipulerande av den simpla Puzzle kan ses som ett utnyttjande i klass med djurmisshandel.²² Duriez skriver att Lewis syn på djurmisshandel som något grymt och fel syns i flera av Narniaböckerna och att Shifts psykiska misshandel av Puzzle kan räknas till dessa. Kath Filmer beskriver att det inte är någon tillfällighet att Shift är en apa, för att apan ofta fått symbolisera ondska, lust och list.²³ Det är heller ingen tillfällighet att Puzzle är en åsna; Lewis använder sig av den välkända och etablerade bilden av den dumma åsnan då han skapar Puzzle. Detta då det är en tydlig bild som alla kan känna igen. Det är ingen tillfällighet att den första som faller offer för Shifts manipulation är åsnan, medan människorna – Kung Tirian, Jill, Eustace och deras vänner – ser igenom lögnerna och inte låter sig luras av den falska Aslan. Genom att använda sig av fördomarna om åsnans och apans ”natur” kan Lewis skapa en tydlig moralisk bild av Guds godhet och framför allt på motsatsen: hur ondska tar sig uttryck.

Den främsta anledningen som ges till att Puzzle gång på gång böjer sig för Shifts vilja är att Puzzle själv inte ser att han blir utnyttjad. Ur Puzzles synvinkel är han vän med Shift medan för utomstående är det tydligt att det mer handlar om ett utnyttjande: ”Puzzle never complained, because he knew that Shift was far cleverer than himself and he thought it was very kind of Shift to be friends with him at all.”²⁴

²⁰ C. S. Lewis, *The Last Battle* (London: HarperCollins Children's Books, 2009), s. 7.

²¹ Lewis 2009, s. 9.

²² Duriez 2005, s. 83.

²³ Filmer 1993, s. 84.

²⁴ Lewis 2009, s. 8.

Puzzle har med andra ord inget självförtroende, hans självförtroende har helt förstörts av Shifts manipulationer och han står i en beroendeställning till apan. I sitt nedbrytande av Puzzles självförtroende använder sig Shift av de gamla fördomarna om åsnan: att den är för dum för sitt eget bästa och därmed bör ledas av någon mer överlägsen. Apan Shift ser sig inte enbart överlägsen Puzzle likt en människa, utan påstår sig även att vara människa vid en viss punkt då han fått allt mer makt över alltfler narnier:

”I hear some of you are saying I’m an Ape. Well, I’m a Man. If I look like an Ape, that’s because I’m so very old: hundreds and hundreds of years old. And it’s because I’m so old that I’m so wise, And it’s because I’m so wise that I’m the only one Aslan is ever going to speak to. He can’t be bothered talking to a lot of stupid animals.”²⁵

Shift höjer sig över samtliga genom att använda sig av idén om överlägsenhet som Bough menade fanns hos de gamla grekiska texterna, nämligen idén om att den högre och visare är den som har både rätten och skyldigheten att leda och tillrättavisa de som står längre ner i hierarkin. Genom att utnyttja och trycka ned Puzzle höjer Shift samtidigt upp sig själv och söker ständigt en allt högre status. I sitt nedbrytande av Puzzle dumförklarar Shift honom om och om igen. Hela tiden förklarar Shift för åsnan att han är dum och gör bäst i att göra som han blir tillsagd: ” ’Now, Puzzle, I understand what needs to be done better than you. You know you’re not clever Puzzle.’ And Puzzle always said, ’No, Shift. It’s quite true. I’m *not* clever.’ ”²⁶ Shift håller på detta viset makten över Puzzle genom att trycka ned och förklara att det är för deras bådads bästa som Shift är den som leder. Puzzle blir på detta viset manipulerad till att tvivla på sin egen intelligens och underkasta sig Shifts styre.

Fördomarna om åsnans ”natur” lever fortfarande kvar, detta kan bero på att åsnan historiskt sett varit ett bruksdjur. Den har fått bära de tunga kvarnstenarna och dra de tunga lassen, människans syn på åsnan har präglats av den fysiska nyttan hon har haft av den. Åsnan har ansetts se löjeväckande ut med sina långa öron och kompakta runda kroppar och smala ben. Wolfe skriver att djuren inte har setts för vilka de är utan historiskt sett reducerats till det vi läser in i dem; ett djur vi anser ser löjeväckande ut måste därmed även vara det personlighetsmässigt. Wolf citerar filosofen Cora Diamond som menar att skillnaden mellan människor och icke-mänskliga djur ”may indeed start out as a biological difference, but it becomes something for human thought through being taken up and made something *of* – by generations of human beings, in their practices, their, art, their literature, their religion.”²⁷ Åsnan kommer med andra ord inte ifrån det faktum att den reducerats till att bli använd av

²⁵ Lewis 2009, s. 42.

²⁶ Lewis 2009, s. 8.

²⁷ Cora Diamond citerad i Wolf 2009, s. 567.

människan, inte bara som ett bruksdjur, men även som en allegori.

Det är inte svårt att se de gamla fördomarna om åsnans ”natur” i beskrivningen av Puzzle. I boken beskrivs åsnans dumhet som ett faktum. Det är inte bara i Puzzles bristande intelligens som en kan se de gamla fördomarna om åsnans ”natur”. När berättarrösten beskriver Puzzle då han slutligen står öga mot öga med Aslan beskrivs Puzzle som både svag och löjlig.²⁸ Puzzle tycks heller inte missa tillfället att beta medan han tillsammans med barnen och kungen flyr bort från stallet och stöter på fiender. Puzzle väljer även att beta framför att direkt återförenas med sina vänner i det nya sanna Narnia.²⁹ Åsnan Puzzle är även den enda som skenar iväg i ren skräck då gruppen möter den onda calormenska guden Tash.³⁰ Även om Tash närvaro skrämmer dem alla är Puzzle den fegaste som de andra måste leta upp och övertala att komma fram ur sitt gömställe. Mötet med Tash får Puzzle att för första gången inse vilka krafter som han satt igång genom att medverka i Shifts planer:

’I see now,’ said Puzzle, ’that I really have been a very bad donkey. I ought never to have listened to Shift. I never thought things like this would begin to happen.’

’If you’d spent less time saying you weren’t clever and more time trying to be as clever as you could—’ began Eustace but Jill interrupted him.

’Oh, leave poor old Puzzle alone, she said. ’It was all a mistake; wasn’t it, Puzzle dear?’³¹

Puzzle börjar inse de fulla konsekvenserna men Eustace blir irriterad över att han fortsätter att skylla ifrån sig. Eustace är en av de få karaktärerna som inte helt avfärdar Puzzles intellekt. Han vill få Puzzle att börja tänka för sig själv och inte blint följa vad andra säger till honom att göra men avbryts av Jill som liksom Shift påpekar Puzzles bristande intelligensnivå för honom. Filmer menar i sin analys att Euctaces frustration beror på att Puzzle hela tiden enbart fokuserar på sig själv och sina tillkortakommanden.³² Istället för att försöka fokusera på att logiskt se de långsiktiga följder som hans handlande fått för hela Narnia. Eustace blir en av få karaktärer som säger till Puzzle att han inte bara ska ta ansvar för sina handlingar men att han även kan och bör tänka och handla efter eget huvud. Det går med andra ord att se spåren av de gamla fördomarna om åsnans ”natur” i Puzzle, han framställs som dum och harmlös. Samtidigt som hans dumhet leder till Narnias undergång.

²⁸ Lewis 2009, s. 223.

²⁹ Lewis 2009, s. 89, s. 205.

³⁰ Lewis 2009, s. 104.

³¹ Lewis 2009, s. 105.

³² Filmer 1993, s. 49.

2.3 Åsnan i lejonskinnet

I många av de klassiska grekisk-romerska verken ingår förvandlingar från människa till åsna, ofta som straff för högmod. I *Den gyllene åsnan* blir den unga Lucius förvandlad till en simpel åsna istället som han förväntat sig att bli en uggla.³³ I Ovidius *Metamorfoser* straffas Kung Midas av guden Apollon med att få åsneöron efter att i en tävling hävdad att Pan var en bättre musiker än guden.³⁴ En liknande form av straff finns med i en av de andra narniaböckerna *The Horse and His Boy*, där den calormenska prinsen Rabadash blir straffad för sitt högmod av Aslan genom att förvandlas till en åsna. Det sista Rabadash lyckas utropa i mänskligt tal innan han enbart kan skria likt en åsna är sin bestörtning: "If it were even a horse."³⁵ Trots Lewis kristna grundsyn och det kristna budskap som genomsyrar Narniaböckerna blir förvandlingen till åsna ett straff, det vill säga snarare än att luta sig mot den kristna bilden av åsnan som en symbol för Jesu lidanden, använder sig Lewis av bilden av åsnan som en lägre stående varelse. Det klassiska grekisk-romerska fördomarna om åsnan är och har förblivit stark i litteraturen. Enligt Bough är Aisopos fabler ett av de klassiska litterära verken som haft stor inverkan på bilden av åsnan som lat, självisk och dum.³⁶ I de över tjugo fablerna som innehåller åsnor används åsnan främst för att beskriva mänsklig svaghet och fåfänga. Även om det finns variationer bland dessa fabler är åsnorna oftast dumma och lata och straffas även ofta för dessa brister. En av dessa fabler har samma bild av den utklädda åsnan som i *The Last Battle*, nämligen "Åsnan i lejonskinnet", som handlar om en åsna som hittar ett lejonskinn som den klär ut sig i.³⁷ Till sin förtjusning märker åsnan att alla flyr i skräck då de tror att det är ett riktigt lejon, men nöjd med den nyvunna respekten, kan åsnan inte motstå att skria och avslöjar därmed sig själv. Fabelns moral är att kläderna inte gör manen utan den utklädde kommer att avslöja sig själv då den öppnar munnen. Puzzle ingjuter även han skräck med sin förklädnad, till den grad att narnierna tillåter Shift och det calormenska befälet Tarkaan Rishda att utnyttja dem som slavar. Men om han ses i dagsljus och på nära håll ser alla att det är en utklädd åsna och inte ett lejon. Därför måste Shift vidta vissa åtgärder då han visar upp sin falska Aslan:

A good deal of Puzzle's grey nose and face could be seen through the open mouth of the lion's head. No one who had ever seen a real lion would have been taken in for a moment. But if someone who had never seen a lion looked at Puzzle in his lion-skin he just might mistake him for a lion, if he didn't

³³ Apuleius 1985, s. 75.

³⁴ Ovidius, *Metamorfoser*, övers. Ingvar Björkeson (Stockholm: Natur och Kultur, 2017), s. 273.

³⁵ C. S. Lewis, *The Horse and his Boy* (London: HarperCollins Children's Books, 2009), s. 234.

³⁶ Bough 2011, s. 59.

³⁷ Aisopos, *Åsnan i lejonskinnet, Aisopos fabler: de gamla goda sagorna*, övers. Brita af Geijerstam (Stockholm: Bonnier, 1975), s. 100.

come too close, and if the light was not to good, and if Puzzle didn't let out a bray and didn't make any noise with his hoofs.³⁸

Liksom Aisopos utklädda åsna är faran med att Puzzle ska avslöja sig alltför stor och Shift visar därför enbart upp sin falska Aslan i dunkelt ljus då det blivit mörkt. Shifts uppvisande av den falska Aslan blir en show: uppe på en kulle i skenet från en stor brasa släpps Puzzle ut från det lilla stall han annars står inlåst i. Inför den väntande publiken får Puzzle ställa upp sig troligtvis med strikta order att inte ge ett ljud ifrån sig, medan Shift utför sin predikan, för att sedan efter enbart några minuter lunka tillbaka in i stallet.³⁹ Allt för att undvika att utklädseln ska avslöjas. Puzzle är utan att han själv insett det själv fångslad i det lilla mörka stallet till dess att han hittas av Jill, allt för att han inte ska avslöja sig själv. Puzzle beskriver det själv senare för Jill, Eustace, kung Tirian och Jewel som att han bara gjorde som han blev tillsagd även om han inte fann något nöje med att stå i stallet och enbart tilläts att gå ut några minuter på kvällen då han skulle visa upp sig.⁴⁰ Den stora skillnaden mellan Aisopos åsna och Puzzle är att Aisopos åsna väljer att själv klä ut sig och njuter av den makt som förklädnaden ger medan Puzzle från första början inte självmant klär ut sig eller får några fördelar med sin utklädsel.

Utklädningen är helt och hållets Shifts idé. När han och Puzzle hittar lejonskinnet flytande i vattnet får han en idé om hur han ska kunna nyttja det för eget syfte. Puzzle är mycket ovillig till att ens ta på sig lejonskinnet, kanske för att han är medveten om hur det skulle se ut i andras ögon: "Oh, I don't think I'd like that," said the Donkey. "It would look – I mean, the other beasts might think – that is to say, I shouldn't feel –."⁴¹ Puzzle är med andra ord medveten om att hans utklädsel kan misstolkas och han tycker inte alls om då Shift nöjt konstaterar att han ser ut som Aslan, det får honom att blir bestört och uttrycka att det vore förfärligt. Kath Filmer skriver i sin bok att Puzzle blir övertalad av Shift att spela rollen av Aslan mot löftet om att han kommer att få socker.⁴² Men jag läser inte alls scenen på samma vis. Puzzle går med på att ta på sig skinnet för att inte såra Shift och komma på kant med apan och när lejonskinnet väl är på kan Puzzle själv inte ta av det. Lejonskinnet är ordentligt fastknutet både på benen och under magen, och åsnan är oförmögen att klä av sig själv. Detta bevisas då han ber barnen och kungen om att de ska ta av honom det tunga

³⁸ Lewis 2009, s. 17.

³⁹ Lewis 2009, s. 55.

⁴⁰ Lewis 2009, s. 84.

⁴¹ Lewis 2009, s. 13.

⁴² Filmer 1993, s. 50.

varma skinnet, men de vägrar för de vill visa upp den falska Aslan för de vilseledda narnierna.⁴³ Det är först efter att lejonskinnet kommit på som Shift lockar den fortfarande ovilliga Puzzle med socker:

'There's sugar too,' said Shift.

'H'm, yes,' said the Ass. 'It would be nice if there was more sugar.'

'Well then, that's settled,' said the Ape. 'You will pretend to be Aslan, and I'll tell you what to say.'

'No, no, no,' said Puzzle. 'Don't say such dreadful things. It would be wrong, Shift. I may be not very clever but I know that much. What would become of us if the real Aslan turned up?'

'I expect he'd be very pleased,' said Shift. 'Probably he sent us the lion-skin on purpose, so that we could set things right. Anyway, he never *does* turn up, you know. Not nowadays.'

At that moment there came a great thunderclap right overhead and the ground trembled with a small earthquake. Both the animals lost their balance and were flung on their faces.

'There!' gasped Puzzle, as soon as he had breath to speak. 'It's a sign, a warning. I knew we were doing something dreadfully wicked. Take this wretched skin off me at once.'

'No, no,' said the Ape (whose mind worked very quickly). 'It's a sign the other way. I was just going to say that if the real Aslan, as you call him, meant us to go on with this, he would send us a thunderclap and an earth-tremor. It was just on the tip on my tongue, only the sign itself came before I could get the words out. You've *got* to do it now, Puzzle. And please don't let us have any more arguing. You know you don't understand these things. What could a donkey know about signs?'

Visst blir Puzzle lockad av sockret och medger att mer socker vore trevligt. Men han är sedan snabb med att åter säga ifrån att han inte vill delta i Shifts planer och han tolkar även den kraftiga åskknallen och jordbävningen som ett omen om Aslans missnöje och ber därför Shift att ta av honom det otäcka skinnet. Sockret lockar Puzzle men rädslan och respekten för Aslan förblir starkare än sockrets lockelser.

Men om Puzzle är ovillig och vet att Shifts plan är fel, varför gör han ändå som Shift beordrar honom till? Puzzle är i stort sett ensam, den enda vän han har är Shift och som tidigare nämnts ser han det som att han har tur att Shift ens vill vara vän med honom. De båda bor i utkanten av Narnia, i en skog där inte många andra invånare bor, vilket gör att Puzzle i stort sätt lever isolerad

⁴³ Lewis 2009, s. 17, (Shift klär Puzzle) s. 108 (Puzzle ber om att bli avklädd).

⁴⁴ Lewis 2009, s.19.

med Shift.⁴⁵ Shifts manipulation har gjort honom oförmögen till att se att det inte rör sig om vänskap dem emellan utan om ett utnyttjande. Jag anser att Puzzle gör som han blir tillsagd dels för han har blivit matad av Shift att misstro sin egen intelligens och förmågan att själv ta rätt beslut, dels av rädsla för att annars bli helt ensam. Puzzle går hellre mot sin moraliska kompass än att förlora sin enda vän. Medan Aisopos åsna njuter av den makt och fruktan hans förklädnad gett honom och blir högmodig, är Puzzles utklädsel en börda som han inte vill bära men samtidigt inte kan ta av sig, och han bär den av rädsla för att bli ensam.

2.4 Den dumma åsnan och den nobla enhörningen

Narnia beskrivs som ett fritt land inte bara för människor utan det finns en stor variation av invånare från dryader, dvärgar och kentaureer till talande djur och alla är de fria narnier. I sin bok beskriver Duriez hur de talande djuren kom till i Narnia. Det rör sig om en utvald grupp djur som av Aslan skänkts gåvan av självmedvetande och talförmåga, ett upphöjande som sker i närvaron av människor.⁴⁶ Djuren lyfts medvetandemässigt upp till människornas nivå och får därmed en högre status än vanliga djur, de får ett medvetande och en förmåga att vokalisera detta medvetande. Det är ett privilegium men självmedvetandet är även något som de kan fråntas, detta händer katten Ginger då han konspirerar med tarkanen Risda.⁴⁷ De vanliga ej talande icke-mänskliga djuren, har låg status, dem är det inga problem att jaga och äta eller att använda som bruksdjur. I *The Last Battle* nämns det att det lejonskinn som Shift och Puzzle hittar är från ett "dumb, wild lion",⁴⁸ detta nämns som en parentes och som att det egentligen inte har något med historien att göra. Lewis måste dock lägga in denna parentes då det skulle verka allt för makabert att Puzzle skulle kläs ut i skinnet av ett annat talande djur. Något som även poängteras då Puzzle anser att skinnet ska begravas men Shift svarar att det är ju inte ett talande lejon så allt är lugnt. Då Puzzle har medlidande med det döda lejonet ser Shift möjligheter med skinnet. Ingrid Newkirk beskriver i sin essä "Would the Modern-Day C. S. Lewis Be a PETA Protester?" att Lewis skildringar av djuren kan delas in i tre olika kategorier: antingen som starka symboler för medelklassvärderingar, eller objekt som en pälskappa och mat som jagas, eller som mytisk symbol där Aslan är det tydligaste exemplet.⁴⁹ Det faktum att Puzzle kläs ut i ett annat djurs skinn avdramatiseras genom att det inte är ett talande självmedvetet djurs skinn han kläs ut i, det är bara ett icke-talande vilt djur och därmed blir det ett större tabu att han poserar som Aslan än att han bär ett annat djurs skinn. Denna dubbla syn på djuren

⁴⁵ Lewis 2009, s. 7.

⁴⁶ Duriez 2005, s. 76.

⁴⁷ Lewis 2009, s. 136.

⁴⁸ Lewis 2009, s. 13.

⁴⁹ Ingrid Newkirk, "Would the Modern-Day C. S. Lewis Be a PETA Protester?", *Revisiting Narnia, Fantasy Myth and Religion in C. S. Lewis' Chronicles*, red. Shanna Caughney (Dallas: Benbella Books INC, 2005), s. 169.

finns att se i alla narniaböckerna, där kungar utan problem rider på icke-talande hästar eller har jakthundar.

Narnia är inte utan hierarkier. Även om Lewis upphöjer vissa djur och med titeln *Hästen och hans pojke* antyder att människan lika mycket kan höra till djuret som djuret hör till människan tycks ändå djuren förbli lägre i rang. Denna struktur går att koppla till tanken om ”vi och dom”. Människan har historiskt och kulturellt satt sig i ett ”vi och dom”-förhållande till djuren. Wolf skriver i sin artikel att det av flertalet forskare pekats ut att det är vanligt att avhumanisera fiender och likna dem vid djur, för att kunna utöva herravälde över dem.⁵⁰ Denna historiska och kulturella indelning gör att det mänskliga ”vi” är något mer idealistiskt och eftersträvansvärt än det djuriska ”dom”, något som ses hos de talande djuren som lyfts upp till människornas nivå. De talande djuren upphöjs från de lägre djuren av guden Aslan, ett lejon, men som påpekat sker denna upphöjning i närvaron av de redan överlägsna människorna. Det är inte människorna som ska anpassa sig och lära sig djurens sätt att kommunicera utan djuren får lära sig att tala som människor. Kungarna och drottningarna i Narnia är uteslutande människor, och på samma sätt är de som Aslan förlitar sig på då Narnia hotas människobarn som han kallar från en annan värld. Aslan själv kan inte räknas till kategorin djur, han är ett lejon och antar ibland även andra djurformer som i *The Horse and his Boy* där han bland annat förvandlar sig till en katt.⁵¹ Han tar aldrig mänsklig form, utan förblir hela tiden i ett djurs gestalt, men han är inget djur, han är en gud och skaparen av Narnia. Han är en mytisk symbol och står över alla. Trots att de talande djuren fått en högre status som fria och jämställda tycks de hela tiden stå under människorna i många hänseenden, de tillhör ett historisk och kulturellt ”dom”. Det är även intressant att den högre status de talande djuren vinner är genom ett självmedvetet självuttalat intellekt. Betyder detta att intellekt och vältalighet ger högre status?

I *The Last Battle* är det slående hur åsnan Puzzle och enhörningen Jewel hela tiden ställs mot varandra. Om Puzzle framställs som dum, framställs Jewel som någon mycket intelligent som får sänka sig ned till Puzzle nivå för att hålla ett samtal:

Jewel, being a Unicorn and therefore one of the noblest and delicatest of beasts, had been very kind to him, [Puzzle] talking to him about things of the sort they could both understand like grass and sugar and the care of one's hooves.⁵²

Bough beskriver hur åsnan inte sällan kontrasteras med hästen, detta är något som går att se i de klassiska grekiska verken. Om åsnan representerade de lägre klasserna och slavarna och fick

⁵⁰ Wolf 2009, s. 567.

⁵¹ Lewis 2009, s. 178.

⁵² Lewis 2009, s. 96.

symbolisera dumhet, envishet och glupskhet, representerade hästen de fria männen och högre ideal som styrka och skönhet.⁵³ De båda djuren har i litteraturen kommit att ses som varandras motsatser. I Aisopos fabel ”The Mule”, går det tydligt att se denna motsatsbild. Fabeln handlar om en mulåsna en korsning mellan åsna och häst som när den har en vänlig ägare, under dagarna får gå ute på öppna fält och har mycket att äta, vilket gör att den skryter om att dess far måste ha varit en riktig hingst.⁵⁴ Men efter att mulåsnan byter ägare får den slita hela dagen med tunga lass och får knappt något att äta, vilket leder till att den beklagar sig med att dess far inte kunde ha varit något annat än en åsna. Fabeln visar tydligt hur hästen ses som något nobelt och högre medan åsnan är något lågt och simpelt, hästen är någon som sköts om väl medan åsnan är något som drivs på.

Jewel är kung Tirians nära vän och visar inte bara en stark tro på Aslan men visar även prov på intelligens, lojalitet och mod – samtliga utgör ideal som historiskt förknippats med hästen. Jewel beskrivs nästan uteslutande med positiva egenskaper:

Jill had, as you might say, quite fallen in love with the Unicorn. She thought – and she wasn't far wrong – that he was the shiningest, delicatest, most graceful animal she had ever met: and he was so gentle and soft of speech that, if you hadn't known you would hardly have believed how fierce and terrible he could be in battle.⁵⁵

När Puzzle framställs negativt som dum, lättledd och räddhågsen, framställs Jewel som nobel, värtalig, och modig.

Lika mycket som Jewel kan vara logisk och har höga ideal, lika vildsint kan han vara då han ser något som är moralisk fel. Utan att tveka spetsar Jewel en calormensk man på sitt horn då han ser honom piska och driva på en av Narnias fria hästar,⁵⁶ på samma vis är Jewel redo att gå till attack men hålls tillbaka då dvärgarna börjar skjuta pilar mot hästarna som kommer till undsättning.⁵⁷ Till skillnad mot den rädda och helt harmlösa Puzzle som mest framstår som löjeväckande är Jewel både fruktad och beundrad.

Till Puzzles och Jewels olika status bidrar också det faktum att Jewel hör till kungens inre krets. Han är en del av hovet och hans relation till kung Tirian beskrivs som att vara nära, likt en broder. Medan Puzzle är en åsna som bor i Narnias västra utkanter i en skog där det nästan inte finns några talande djur eller andra varelser. Ytterligare ett exempel på Puzzles och Jewels olika status kan ses då örnen Farsight slår sig ned på Puzzles rygg för ingen skulle ens drömma om att rida på en enhörning

⁵³ Bough 2011, s. 58.

⁵⁴ Aisopos, ”The Mule”, i *Aesops illustrated fables* (New York: Barnes and Noble, 2014), s. 120.

⁵⁵ Lewis 2009, s. 109.

⁵⁶ Lewis 2009, s. 33.

⁵⁷ Lewis 2009, s. 150.

utom i nödfall.⁵⁸ Det är med andra ord tydligt att Jewel och Puzzle speglar den gamla grekiska allegorin med den nobla hästen och den simpla åsnan. Puzzle kläs ut och spelar en avbild av guden Aslan, något som Jewel aldrig skulle göra. Puzzle inte bara hör till de lägre, han även agerar likt de lägre genom att spela med i Shifts planer. Puzzle blir aldrig helt en del av gemenskapen, inte förrän på slutet då han sonat sina fel och möter Aslans förlåtelse. Puzzle befinner sig i ett utanförskap, dels genom det tabu han brutit mot genom att klä ut sig till Aslan, dels genom de fördomar om åsnan som han bär med sig i form av sitt bristande intellekt och därmed ses som kulturellt lägre i sin rang.

Puzzle försöker att rätta det fel han vet att han har begått dels genom att följa kung Tirian och barnen i deras plan att visa upp Shifts falska Aslan för de lurade narnierna. Men även genom att slåss på Kung Tiriens sida i den sista striden då denna första plan misslyckas, detta trots att kungens sida är hopplöst underlägsen. Men efter att Puzzle nämns i stridens början försvinner han snabbt, och medan övriga förluster som den snälla björnen och det modiga vildsvinet omnämns trots att de förekommer endast som bifigurer i några få kapitel, får vi inte veta vad som händer med Puzzle – han omnämns inte mer. Till skillnad från Jewel som skildras tappert stridande till det bittra slutet. Då Puzzle åter dyker upp är i det Aslans nya sanna Narnia och då som en förändrad åsna: "They had never seen him by daylight with the lion-skin off, and it made an extraordinary difference. He was himself now: a beautiful donkey with such a soft, grey coat and such a gentle, honest face [...]." ⁵⁹ Filmer beskriver att denna förändring sker för att Puzzle i sin försoning med Aslan slutligen blivit en hel individ.⁶⁰ För Filmer är Puzzle namn symboliskt: att han för sig själv är en gåta och förmår inte att se den roll han själv spelar och vilka följder detta får för Narnia.⁶¹ Vi får inte veta vad det är Aslan säger till Puzzle då de slutligen står bredvid varandra: "The Lion bowed down his head and whispered something to Puzzle at which his long ears went down, but then he said something else at which the ears perked up again."⁶²

Denna scen symboliserar Guds förlåtelse, genom att Puzzle inte vänt sig från den goda guden och har visat att han är villig att göra bot blir han slutligen även förlåten för sina synder. Filmer menar i sin analys att Puzzle får symbolisera den som vill väl även efter att ha hamnat på fel väg och

⁵⁸ Lewis 2009, s. 118.

⁵⁹ Lewis 2009, s. 204.

⁶⁰ Filmer 1993, s. 51.

⁶¹ Något som inte framgår lika tydligt i den svenska översättningen då Pussel inte har samma innebörd som engelska Puzzle. Även Shifts och Jewels namn är djupt symboliska till sin innebörd och beskriver dels deras roll i berättelsen men även deras karaktär. Då människorna har människonamn i Narnia tycks djuren ha mer av karaktärsnamn som örnen Farsight eller den röda katten Ginger. Självklart finns det även undantag från detta, men många av de talande djuren bär klassiska husdjursnamn/karaktärsnamn istället för människonamn.

⁶² Lewis 2009, s. 223.

begått onda handlingar.⁶³ Puzzle har även genom att inte vända sig bort från Aslan även vänt sig bort från sin egen dårskap.

2.5 Åsnan och narren

Puzzle upprepar om och om igen att han är dum och på samma sätt påpekar flertalet andra hans bristande intelligens. Men Puzzle tycks inte enbart upprepa sin dumhet för att påminna sig om sin egen plats i hierarkin utan han tycks använda sin dumhet som ett försvar för att avsäga sig ansvar för sina handlingar, detta är särskilt tydligt i mötet med kung Tirian. Efter att Jill finner Puzzle i stallet upp på kullen inser hon hur Shift burit sig åt för att lura narnierna och hon beslutar sig för att ta med sig Shifts falska Aslan till kung Tirian. När kung Tirian får möta den falska Aslan för första gången är han ursinnig och redo att straffa Puzzle med döden. Men Jill kommer till Puzzles försvar dels genom att ställa sig mellan dem men även genom att säga: "It wasn't his fault. It was the Ape. He didn't know any better."⁶⁴ Hon menar att Puzzle inte kan dömas för att ha spelat med i Shifts bedrägeri för att han helt enkelt inte kunde förstå vad det var han hade gjort, han förstod inte bättre. Jills försvar tycks inverka på kung Tirian som går med på att bespara Puzzles liv samtidigt som han kräver att få höra vad Puzzle har att säga till sitt försvar. Puzzle som fortfarande fruktar kungens vrede följer Jills framgångsrika bortförklaring och skyller dels på Shifts dåliga inflytande men även på att han själv är för dum för att kunna inse vilka följder hans handlande skulle få:

'Well: let the Ass live. What have you to say for yourself, Ass?'

'Me, Sire?' came the Donkey's voice. 'I'm sure I'm very sorry if I've done wrong. The Ape said Aslan *wanted* me to dress up like that. And I thought he'd know. I'm not clever like him. I only did what I was told.'⁶⁵

Kung Tirian benämner i sin vrede Puzzle som "ass". Denna benämning blir dubbeltydig då Puzzle är en åsna och det kan ses som att kung Tirian enbart benämner Puzzle för vad han är. Men mer troligt är att kung Tirian använder sig av "ass" som skällsord för att betona sin syn på Puzzle som något lågt och dåraktigt. På flertalet ställen benämner även berättarrösten Puzzle som "ass" inte sällan i samband med när åsnan antingen böjer sig för Shifts vilja eller går på hans lögnen: "Why, what have I said wrong?" said the Ass, speaking in rather a humble voice, for he saw that Shift was very deeply offended."⁶⁶ Det

⁶³ Filmer 1993, s. 51.

⁶⁴ Lewis 2009, s. 84.

⁶⁵ Lewis 2009, s. 84.

⁶⁶ Lewis 2009, s. 10.

finns flera likheter i synen på narren och åsnan, inte enbart i hur "ass" har fått symbolisera någon narraktig eller dum karaktär. I sin bok *En svensk harlekinnad* menar Åsa Mälhammar att narren med tiden har kommit att symbolisera dårskap och synd, liksom åsnan har narren fått symbolisera sämre mänskligt beteende. Mälhammar skriver även att åsneöron var ett vanligt narrattribut som inte bara var för att de skulle se mer löjeväckande ut utan åsneöronen symboliserade även liderlighet och vällust.⁶⁷ Något som enligt Mälhammar inte nödvändigtvis var något negativt utan i karnevalisk ambivalens kunde signalera något positivt och beundransvärt. I sin utklädsel blir Puzzle både sedd och bemött som en narraktig karaktär.

Narren karaktäriseras som en ansvarsfri figur, som i sin dårskap inte kan ställas till svars för det den säger och gör. Samtidigt som den ofta hade tillgång till den finare salongerna i egenskap av att vara just narr och stå för underhållning. Särskilt i Shakespeares dramer har narren en särställning som sanningssägaren som kommer undan för att den kan skylla på sin dumhet. Narren är en förlängning av byfånen som enligt Mälhammar inbegrep de som ansågs som dårar och individer med medfödda kroppsliga deformationer.⁶⁸ De levde i ett utanförskap där de blev en slags underhållning och avskräckande exempel för de övriga. Narren levde på att dra till sig en publik och behålla uppmärksamheten, deras levebröd var att dra till sig en publik. I detta avseende passar dock Puzzle inte in på beskrivningen av narren. Puzzle varken vill dra till sig någon publik eller hålla den kvar med några kvickheter eller konster. Han är tvärtom mycket anspråkslös och tycks inte alls bekväm då han får uppmärksamhet. Han kan mer liknas vid en marionettdocka som kläs ut och manipuleras att delta i en föreställning av Shift; en föreställning Puzzle inte finner någon glädje att delta i men heller inte kan undkomma förrän han befrias av barnen och kung Tirian. Ändå uppfyller Puzzle flera av narrmotivets kriterier. Enligt Mälhammar finns det fem kriterier som narren uppfyller: ansvarsfrihet, maskering, komik, utanförskap och gränsöverskridande.⁶⁹ Kriterier som delvis även går att se hos Puzzle.

När det gäller ansvarsfriheten så är det Jill som med sitt försvar av Puzzle börjar med att ge honom detta, något som Puzzle utnyttjar minst två gånger själv. Dels i sin bortförklaring till kungen och senare även ytterligare en gång. Men Puzzle blir inte helt ansvarsfri, Eustace ser igenom hans bortförklaringar och Puzzle får även stå till svars inför Aslan. Enligt Mälhammar var hovnarrens i de kungliga hoven syfte under 1400-talet inte enbart för att underhålla, utan den hade ett moraliskt syfte att göra fursten uppmärksam och ödmjuk inför de kristliga idealen. "Det är funktioner som förklaras utifrån den bibliskt grundade synen på narren/dåren, där den var en misslyckad avbild av Gud och därför utom

⁶⁷ Åsa Mälhammar, *En svensk harlekinnad, narren som litterärt motiv hos Carl Jonas Love Almqvist, Hjalmar Bergman och Lars Forsell* (Lund, Nordic Academic Press, 2009), s. 68.

⁶⁸ Mälhammar 2009, s. 41.

⁶⁹ Mälhammar 2009, s. 76.

räckhåll för gudomlig nåd.”⁷⁰ Så länge Puzzle spelar med i Shifts skådespel kommer han längre och längre från Aslan och den gudomliga nåden. Det är först efter att han får se den onda guden Tash och kommer till insikt om djupet av sin dåraktighet som han börjar ta ansvar. Puzzle är den som slutligen ställer sig själv som ansvarig, han ifrågasätts av andra men använder ända in till slutet sin narraktiga bortförklaring för att avsäga sig detta ansvar. Men efter han ställs inför insikten av sin egen dåraktighet slutar han bortförklara sitt handlande på sin dumhet och kan istället börja göra bot för att slutligen kunna bli av med sin utklädsel, lejonskinnet, och kunna möta Aslans blick. Puzzle är därmed inte utanför den gudomliga nåden, men så länge han bär sin utklädsel är han en dåraktig marionett i ett narrskådespel.

Maskeringen kan ses i lejonskinnet som Shift har klätt ut Puzzle i, som tidigare nämnt blir Puzzle aldrig något skräckinjagande lejon, tvärtom blir han snarare en komisk kopia där det tydligt syns att det enbart är en åsna i ett lejonskinn. Liksom narren som kunde bära kungliga attribut som en spira, kläs Pussel i ett maktattribut men förbli ändå något komiskt, fast samtidigt även sorgligt i sin utklädsel: hans nos syns genom lejongapet och han rör sig stelt i sin utklädsel. Puzzles lejonskinn är från ett icke-talande, vilt lejon, inte från ett av de fria narnierna, och blir därmed ännu längre från den gudomliga Aslan som han ska försöka spela. Shift måste se till att de är mörkt när han visar upp sin falska Aslan, annars skulle ingen ta skådespelet på allvar. Uppvisandet av den falska Aslan beskrivs av kung Tirian som står fastbunden och på avstånd ser hur Shift i skenet från en stor brasa släpper ut ett stelbent gult lejon från det lilla stallet:

The Ape put his head close up to the yellow thing’s head as if he were listening to something it was whispering to him. Then he turned and spoke to the crowd, and the crowd wailed again. Then the yellow thing turned clumsily round and walked – you might almost say, waddled – back into the Stable and the Ape shut the door behind it.⁷¹

Då Puzzle är föreställningens höjdpunkt är det uppenbart att den som styr hela föreställningen är Shift som för talan medan Puzzles roll är att stappla ur stallet för att några minuter senare stappla tillbaka. Anledningen till att föreställningen hålls kort är dels rädslan för att Puzzle ska avslöja sig men även för att han inte kan spela teater. Enbart hans stela gång avslöjar honom för den misstänksamma kung Tirian som står på avstånd. Shift maskerar dock inte enbart Puzzle, som en del av hans skådespel och upphöjande av sig själv till människa klär han ut sig själv i en blodröd rock, juvelprydda tofflor samt en papperskrona.⁷² Shift är alltså en lika stor del i narrskådespelet som Puzzle.

När det gäller komik så finns det ingenstans i *The Last Battle* som Puzzle framstår som

⁷⁰ Mälhammar 2009, s. 49.

⁷¹ Lewis 2009, s. 55.

⁷² Lewis 2009, s. 38.

lika narraktig som när han ska visas upp inför en grupp med dvärgar för att förklara att det var han som spelat Aslan och vilselett alla. Kung Tirian visar upp Puzzle i ett försök att visa sanningen för dvärgarna som i sin tro på Aslan har låtit sig förslavas av Shift och tarkanen Risda:

'Look!' said Tirian, pulling Puzzle forward into the light. 'It has all been a lie. Aslan has not come to Narnia at all. You have been cheated by the Ape. This is the thing he brought out of the Stable to show you. Look at it.' What the Dwarfs saw, now that they could see it close, was certainly enough to make them wonder how they had ever been taken in. The lion-skin had got pretty untidy already during Puzzle's long imprisonment in the Stable and it had been knocked crooked during his journey through the dark wood. Most of it was in a big lump on one shoulder. The head, besides being pushed sideways, had somehow got very far back so that anyone could see his silly, gentle, donkeyish face gazing out of it. Some grass stuck out of one corner of his mouth, for he'd been doing a little quiet nibbling as they brought him along. And he was muttering, 'It wasn't my fault, I'm not clever. I never said I was.'⁷³

Puzzle ser långt ifrån ut att kunna tas för Aslan, han liknar inte ett lejon. Till råga på allt tycks han inte alls inse stundens och diskussionens allvar och mumlar något litet tafatt med matrester hängande i munnen. Även hans försvar är mycket likt narrens, med bortförklaringen att han inte kan ställas till svars och att ingen ska lyssna på honom för han är ju så dum. Hans bortförklaring är vag och kan tolkas på flera olika vis. "I never said I was" kan tolkas som att han menar att han aldrig sagt att han påstått att han var smart, men det kan även tolkas som att han aldrig sagt att han var Aslan. Det blir en dubbel bortförklaring där han skyller på sin dumhet men även att han inte sagt att han var Aslan. Dvärgarna vägrar att tro på kung Tirians övertalningsförsök om att åsnan är den Aslan som narnierna dittills tillbett. Faktum är att hela konfrontationen slutar med att dvärgarna vägrar att tro på någon sida, och skanderar: "The Dwarfs are for the Dwarfs."⁷⁴ Åsnan i lejonskinnet ser inte alls ut som ett lejon och som dvärgarna påpekar kan han inte lura någon.

Gällande kriterierna utanförskap, och gränsöverskridande, befinner sig Puzzle hela tiden i utkanten av gruppen. Även om han inser sina fel och är redo att följa kung Tirian för att försöka ställa saker till rätta befinner sig Puzzle hela tiden på sidan av. Han följer med in i den sista avgörande striden men ingen – inte ens berättarrösten – noterar vad som händer med honom, inte förrän på slutet i det nya sanna Narnia återkommer han, tvivlande på om han åter vågar närma sig gruppen eftersom han skäms över att han klätt ut sig till Aslan och varit upptagen med att beta:

⁷³ Lewis 2009, s. 89.

⁷⁴ Lewis 2009, s. 93.

Well, to tell the truth, he had been keeping out of their way as much as he could; and out of Aslan's way. For the sight of the real Lion had made him so ashamed of all that nonsense about dressing up in a lion-skin that he did not know how to look anyone in the face. But when he saw that all his friends were going away westward, and after he had had a mouthful or so of grass ('And I've never tasted such good grass in my life,' said Puzzle), he plucked up his courage and followed.⁷⁵

Puzzle blir inte en del av gemenskapen förrän han mött och fått ta del av Aslans förlåtelse. När det kommer till gränsöverskridande förblir Puzzle hela tiden åsnan men trots att han är den dumma åsnan räknas han som en del av kungens följe. När han visat att han inte är med och konspirerar med Shift, utan snarare enbart är ett verktyg Shift använder sig av, och dessutom visar sig villig att hjälpa till att störta Shift har han slutligen förtjänat sig en plats i kungens följe. Likt narren får Puzzle en närhet till kungen, men till skillnad från narren är detta inte för att underhålla utan för att bevisa att han är villig att rätta sina fel. Puzzles försvar kan ses som ett som narren använder sig av. Puzzle är dåraktig och följer Shift, han skyller sedan på att han inte kan hållas ansvarig för sina fel då han är för dum för att ha kunnat förstå vilka konsekvenserna skulle bli. Dessa är karaktärsdrag som tillskrivs narren, då åsnan ofta måste ta konsekvenserna för sin dåraktighet och brister, likt mulåsnan i "The Mule" som får tänka över sin tidigare arrogans efter han fått en ny ägare. I Aisopos fabler får åsnorna ofta ta konsekvenser i form av fysisk misshandel eller i värsta fall mister de livet. Åsnan ställs ofta till svars och även Puzzle måste ta ansvar för de fel han begått. Även om han inte direkt fysiskt straffas för sina fel förväntas han stå på kungens sida i den sista striden. Puzzle väljer även att göra det rätta och med denna handling får han Aslans förlåtelse; medan narren var ett varnande exempel för furstehoven och stod utanför Guds nåd återfår Puzzle Guds nåd genom att ta ansvar och vända sig bort från sin egen dåraktighet.⁷⁶ Puzzle uppfyller flertalet av narrmotivets kriterier men han är mer en "ass" än vad han blir en narr då han snarare är ett verktyg för Shift än den drivande kraften i sin egen utklädsel.

⁷⁵ Lewis 2009, s. 205.

⁷⁶ Mälhammar 2009, s. 49.

3. Avslutning

3.1 Sammanfattning

Frågorna uppsatsen undersökt har varit: Hur framställs Puzzle i C. S. Lewis *The last Battle*? Framställs Puzzle som underlägsen/tillhörande en lägre klass? Och, finns det karaktärsdrag från narren hos Puzzle?

Åsnan har historiskt inom den västerländska litteraturen främst använts som en allegori för negativa mänskliga egenskaper, det är inte en beskrivning av djuret i sig utan bilden av djuret har använts av människan för att säga något om mänskliga ideal. Bilden av åsnan och dess natur har formats utifrån människans föreställningar och syn på åsnan som ett lågt last- och bruksdjur. Utifrån detta har bilden av åsnans ”natur” formats som dum, lat, lustfylld och glupsk. En bild av åsnan som dum har kommit att formats till den grad att benämningen ”åsna” (främst på engelska ”ass”) kommit att användas som en förolämpning och skällsord. I denna bild speglar dock inte åsnans sanna natur in utan det är en bild skapad för att användas som en allegori. En av de främsta källorna till denna negativa bild är de grekisk-romerska författarnas användning av åsnan, då Apuleius och Aisopos formade sina åsnor var det för att visa upp omoraliskt och icke önskvärt beteende och egenskaper. Denna bild upprepades senare av efterkommande författare och är en bild som består än idag.

Puzzle är formad efter denna stereotypa bild av åsnans ”natur”; en framställning som styr honom istället för att han tillåts bli en helt egen individ. I Puzzle går det att se dessa gamla fördomar om åsnans ”natur”. På flertalet ställen framställs Puzzle som dum och dåraktig i sitt val genom att låta sig ledas av den själviska apan Shift istället för att lita på att han kan tänka själv. Många av de val som Puzzle gör är baserade på fördomarna om åsnans natur, att han anser sig för dum och låter den i sina ögon ”klokare” Shift leda, att han låter sig styras av sin rädsla och glupskhet. Det är svårt i läsningen att inte jämföra Puzzle med den intelligenta enhörningen Jewel och det går tydligt att se hur de blir varandras motparter. I jämförelsen mellan den enkla Puzzle och den nobla Jewel framstår Puzzles underlägsenhet allt tydligare. Jewel framställs som intelligent, modig och är en del av kungens hov, medan den dumma rädda Puzzle är en enkel åsna från landsbygden. Även om Lewis upphöjer sina talande djur i Narniaböckerna och gör dem till fria narnier förblir de dock lägre i rang, deras högre status hänger på att de har ett självmedvetande som de kan artikulera och Puzzle med sin lägre intelligens kämpar ofta med att göra sig förstådd.

Puzzle använder dock sin lägre intelligens som ett försvar, likt narren försvarar han sig med att han är för dum för att förstå. Det finns flera likheter mellan narren och åsnan, som att de båda får symbolisera dumhet och dåraktighet samt andra negativa mänskliga egenskaper. Båda har formats för att fungera som ett varnade exempel för människor. Även om Puzzle bär på flertalet av narrens

karaktärsdrag blir han inte fullt ut en narr utan förblir en åsna. Puzzle är från början i en utsatt position då han leds och manipuleras av Shift, trots detta gör Puzzle en helomvändning efter att ha kommit till insikt om vilka konsekvenser hans handlande har fått. Längre slår han ifrån sig och han skyller på sitt bristande intellekt. Hans försvar är att han inte kan ställas till svars för att han är för dum för att kunna förstå vilka konsekvenser hans handlande skulle få. En bortförklaring som till stora delar även Kung Tirian går med på. Men efter att han bevittnat den onda guden Tash inser Puzzle att han måste ta sitt ansvar, något som han även gör och belönas för. Han får guden Aslans förlåtelse och är välkommen in i paradiset, det nya sanna Narnia. Det är ingen tillfällighet att Lewis använder sig av bilden av den dumma åsnan i *The Last Battle*, det är en tydlig bild som läsaren känner till och med vilken Lewis kan visa sin kristna syn på förlåtelse.

Källor

Aesops, ”The Mule”, i *Aesops illustrated fables* (New York: Barnes and Noble, 2014), s. 120.

Aisopos, ”Åsnan i lejonsskinnet”, i *Aisopos fabler: de gamla goda sagorna*, övers. Brita af Geijerstam (Stockholm: Bonnier, 1975), s. 100.

Apuleius, *Den gyllene åsnan*, övers. Lennart Håkanson (Höganäs: Bra Klassiker, 1985).

Bough, Jill, ”The Mirror Has Two Faces: Contradictory Reflections of Donkeys in Western Literature from Lucius to Balthazar”, *Animals*, 1:1 (2011) s. 56–68

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4552212/> [hämtad 2019-11-26].

Duriez, Colin, *A Field Guide to Narnia* (Gloucestershire: Sutton Publishing Limited, 2005).

Filmer, Kath, *The Fiction of C. S. Lewis: Mask and Mirror* (Hampshire: Macmillan Press LTD, 1993).

Lewis, C. S., *The Horse and his Boy* (London: HarperCollins Children’s Books, 2009).

Lewis, C. S., *The Last Battle* (London: HarperCollins Children’s Books, 2009).

Mälhammar, Åsa, *En svensk Harlekinad, Narren som litterärt motiv hos Carl Jonas Love Almqvist, Hjalmar Bergman och Lars Forssell* (Lund: Nordic Academic Press, 2009).

Newkirk, Ingrid, ”Would the Modern-Day C. S. Lewis Be a PETA Protester?”, i *Revisiting Narnia, Fantasy Myth and Religion in C. S. Lewis Chronicles*, red. Shanna Caughey (Dallas: Benbella Books, 2005), s. 165–171.

Ovidius, *Metamorfoser*, övers. Ingvar Björkeson (Stockholm: Natur och Kultur, 2017).

Wolfe, Cary, ”Human, All Too Human: ’Animal studies’ and the Humanities”, *Moderns Language Association, PMLA* 124:2 (2009), s. 564–575, <https://www.mlajournals-org.till.biblextern.sh.se/doi/abs/10.1632/pmla.2009.124.2.564> [hämtad 2019-11-26].

Wyrick, Deborah Baker, ”The Ass Motif in *The Comedy of Errors* and *A Midsummer Night’s Dream*”, *Shakespeare Quarterly* 33:4 (1982), s. 432–448, <https://www.jstor.org/stable/2870124> [hämtad 2019-11-26].