

Hálf sagan sögð

"Hvað gerist ef erfðaefti er tekið úr beinum þessara konunga og sett í fóstur? Ég skal segja ykkur það, elsku börn, að það eru til margfalt fleiri rannsóknarstofur út um allan heim en við vitum um. Og allar eru þær að bralla einhverja vitleysu sem mun á endanum kollvarpa mannkyninu" (31-32). Svo mælir Valdi vitlaus í *Þokunni* eftir Þorgrím Þráinsson sem er eins konar Avatar-vísindaskáldsaga fyrir unglinga. Þorgrímur hefur áður haft yfirnáttúrulegar verur í bókum sínum, bæði álfa og geimverur, og bóndasonurinn Freddi virðist vera eins konar Avatar sem skýst inn í söguna og út úr henni aftur án frekari skýringa. Bókin er sjálfstætt framhald *Núll núll 9* en í þeirri bók vann unglingspilturinn Jóel svakaleg afrek, henti sér úr þyrllu og bjargaði lífi forseta Íslands. Hann býr á Akureyri og hefur hægt um sig eftir fjölmiðlafár sem upphófst um forsetamálið. Hann er í framhaldsskóla, æfir fótbolta og spár í stelpur, hann er klár og myndarlegur, á traustan og góðan vinahóp og fjölskyldu. Nú segir af ferð hans með vinunum, þremur flottum stelpum og tveimur knáum strákum, í sumarbústað á Snæfellsnesi til að hafa það náðugt. En Valdi vitlaus hefur laumað að þeim hugmyndum um að til séu aðrar víddir, nýr heimur muni rísa og brátt fara vinirnir á stúfana að kanna grunsamlegt athæfi og lenda í bráðri lífshættu. Í bókarlok eru alls ekki öll kurl komin til grafar svo það er greinilega framhaldssaga í þípunum.

Jóel er sögumaður og skemmtileg persóna, venjulegt unglingstötur sem er hvorki með stálhnefa né ljónshjarta. Hann er oft lafhræddur og óskar þess oft að hann væri víðs fjarri allri spennu og háska. Hann þarf að glíma við atvinnumenn í glæpum og þeir eru bæði umsvifamiklir og kaldrifjaðir. Vinirnir fimm eru góðir, hressir og fyndnir og samtöl þeirra á trúverðugu unglingamáli þar sem góðlátlegur gæjahúmor er aldrei langt undan. Ástin kemur lítillaga við sögu, vímuefni og kynlíf eru ekki inni í myndinni. Sagan gerist öll í sumarbústaðnum og umhverfið er vægast sagt drungalegt, þó kan umlykur allt, þykk og köld, og í ofanálág er bæði rafmagnslaust og gemsasambandslaust svo það reynir verulega á Jóel og vini hans að bjarga sér.

Í *Þokunni* eins og mörgum öðrum bókum Þorgríms eru ýmsar þælingar um lífið og tilveruna og margvísleg góð skilaboð á ferð, t.d. að henda aldrei rusli á víðavangi, stelpur og strákar geta verið vinir, það þurfa ekki allir að vera eins, íslensk náttúra er ægífögur og fótbolti er frábær íþrótt. Söguþráðurinn er frekar þokukenndur, persónur eru kynntar í rólegheitum, undirbúningur ferðarinnar og ferðin sjálf eru í hægri framvindu en svo æðir atburðarásin áfram upp á líf og dauða og snýst að langmestu leyti um Jóel en hinar persónurnar bíða á kantinum á meðan. Þá koma sögulok eins og skattinn úr sauðarleggnum, án þess að málin hafi verið leyst eða nokkrar skýringar fundnar. Hugmyndin um grafir fornra egypska konunga á Snæfellsnesi er nógu galin til að gera svæsna vísindaskáldsögu en hér virðist bara hálf sagan sögð, alltof margir lausir endar og hún stendur þannig varla undir sjálfri sér.

Þókan

Þorgrímur Þráinsson

Mál og menning 2010