

Religion i fantasysjangeren

En studie av religionsbruk i fantasy litteratur

Nils Jørgen Fossdal



Masteroppgave i religionshistorie ved
Institutt for kulturstudier og orientalske språk.



UNIVERSITETET I OSLO

Høst 2009

FORORD

Å skrive denne oppgaven har vært en spennende og lærerik prosess. Jeg har fått muligheten til å bli bedre kjent med en litterær sjanger jeg alltid har likt og ansett som god og bekymringsfri lektyre. Mange har hjulpet meg, gitt meg gode råd og støttet meg når det har gått trått. Jeg har derfor mange jeg vil takke.

Jeg vil takke min veileder, Anne Stensvold, for hjelpen med å navigere i et spennende og lite utforsket felt.

Ane for en flott forsideillustrasjon og for mange gode prater over kaffen. Dine tips om litteraturteoretikere har kommet godt med. Jeg vil også takke Eirik og Kristian for korrekturlesing og nyttige kommentarer om både tekst og innhold.

Jeg er også takknemlig for å ha vært del av et fantastisk miljø på lesesalen. Takk for gode pauser over kaffe og mat. Ofte med faglige diskusjoner, men like ofte om alt mulig annet. Jeg har gledet meg til å komme ned til dere hver dag. Takk Anja, Anne, Mari, Kristian, Gunnar, Ala, Wilhelm, Amber, Freweini og Lars.

Mamma og pappa; takk for at dere har hatt troen på meg og har delt erfaringene med det å skrive masteroppgave og gitt støtte på mange ulike måter.

Aller mest vil jeg takke Inger-Kathrine for at du har tillatt meg å bruke så mye tid på studier mens du har jobbet og studert og de siste månedene i tillegg tatt deg av Sol Amelie. Tusen takk for at du har tatt deg tid til å lese korrektur, og at du har vært så positiv og oppmuntrende i alle faser av oppgaveskrivingen. Uten din støtte ville jeg hatt store problemer med å komme meg gjennom denne oppgaven. Og til Sol Amelie takk for at du har vært så snill og har latt meg få sove nettene gjennom fra du var ganske liten, det har gjort det hele mye lettere. Smilet og latteren din har også fått meg til å tenke på andre ting enn fantasy.

INNHold

Forord	I
Innhold	
Innledning	1
Kapittel 1. Hva er fantasy	6
Mode, formula og Fantasem	11
Sekundærverden	13
Magi	15
Religion	18
Raser, skapninger, monstre og vesener	19
Fantasysjangerens kjerne – mytopoetisk fantasy	20
Kapittel 2. FantasyReligion i tre fantasyromaner	22
Analysemetode og teoretisk grunnlag	24
Analyse av Profetiens utvalgte	27
Handlings resymé	28
Romanen og sekundærverdenens kontekst og historie	30
Forekomst av Religiøse temaer	32
Den religiøse virkeligheten i Eddings sekundærverden	34
Religionens funksjon i romanen	35
Analyse av Magikerens lærling	37
Handlings resymé	37
Romanen og sekundærverdenens kontekst og historie	39
Forekomst av religiøse temaer	42
Den religiøse virkeligheten i Midkemia	42
Religionens funksjon i romanen	43
Analyse av Krigerens troskapsed	44
Resymé av bokens handling	44
Romanen og sekundærverdenens kontekst og historie	46
Forekomst av religiøse temaer	48
Den religiøse virkeligheten i Moons sekundærverden	49
Religionens funksjon i romanen	51
Fellestrekk og ulikheter ved religionene i romanene	53
Kapittel 3. Hvorfor er religion og fantasy knyttet så tett sammen?	56
Den omvendte katastrofen, den ikke-rasjonelle redningen	56
Sekundærverdener og sub-creation	58
Kulturen i sekundærverdener krever religion	63
Sekundærverdenen som das ganz andere	64
Fantasy som hellige tid og hellig rom	66
Fortrylling av hverdagen	68
Magi	69
Godt og ondt i mytopoetisk fantasy	70
Fantasy som et verdensbilde	74
Fantasy tar opp spørsmål som er knyttet til religion	79
Konklusjon	81
Litteraturliste	84
Primærlitteratur	84
Sekundærlitteratur	85
Nettkilder	88
Sammendrag	91

INNLEDNING

Fantasysjangeren har gjennom siste halvdel av 1900-tallet utviklet seg til å bli en av de største og mest leste sjangerne i vesten. Dette ble ytterligere forsterket av filmatiseringen av Tolkiens *Ringenes Herre* og J. K. Rowlings *Harry Potter* på begynnelsen av 2000-tallet. Tolkiens verker har vært populære siden de slo an i studentmiljøer i USA på 60-tallet, mens Rowlings første bok om Harry Potter ble en salgssuksess da den kom ut i 1997. Filmatiseringen av *Ringenes Herre* og *Harry Potter* var ikke banebrytende i den forstand at det var noe nytt å filmatisere fantasy, men tidligere fantasyfilmer har ikke kunnet måle seg med disse verken i kvalitet, publisitet eller salgstall. Filmene brakte fantasy til et bredere lag av folket, og gjorde fantasy til en del av hovedstrømmen i populærkulturen.¹ Nye grupper begynte å lese fantasy litteratur og fantasysjangeren utviklet seg til å bli mer enn en sjanger som hører hjemme på gutterommet. Voksne og barn i alle aldre så filmene og leste bøkene. Fantasy ble i enda større grad enn tidligere en sjanger for alle aldersgrupper, en såkalt *crossover* sjanger.²

En grunn til denne veksten var at produsentene kunne benytte seg av Internett og ulike fangrupper som skapte blest om de ulike produksjonene. Den danske religionsviteren Britt Istoft undersøker hvordan fankulturen har utviklet seg på en slik måte at den kan analyseres som en form for religionsutøvelse. I fankulturen er det flere trekk som kan sammenlignes med religion: det finnes en kanon av viktige tekster og blant fansen eksisterer det ritualer som rollespill og valfart til viktige, nærmest hellige, steder, som for eksempel filmsett der fantasyfilmer er innspilt.³

Men fantasysjangeren opplever ikke bare å bli hyllet og tilbedt. I religiøse grupperinger, spesielt konservative kristne, finnes det mange skeptikere. De er spesielt kritiske til glorifiseringen av magi. I USA kulminerte det i at en menighet samlet seg utenfor kirken og brant *Harry Potter*-bøker.⁴ Andre kritikere, som Richard Abanes, er mer nyanserte i sin kritikk. Abanes skiller klart mellom *Ringenes Herre* og *Drømmen om Narnia* på den ene siden og *Harry Potter* på den andre. Han vektlegger skiller i etikk og moral, men mest av alt er også han kritisk til måten magi fremstilles i *Harry Potter*.⁵ Andre, som John Granger, mener at

¹ Britt Istoft. "Pophekse, teenage-troldmænd og *blockbuster*-fans: *Fantasy* som postmoderne religiøsitet?". *Chaos: skandinavisk tidsskrift for religionshistoriske studier* 2008, nr.50: 63-84, 71.

² Istoft. "Pophekse, teenage-troldmænd og *blockbuster*-fans, 63.

³ Istoft. "Pophekse, teenage-troldmænd og *blockbuster*-fans, 73.

⁴ David Serchuk, *Harry Potter And The Ministry Of Fire*, Forbes.com, 12.01.06, http://www.forbes.com/2006/11/30/book-burnings-potter-tech-media_cz_ds_books06_1201burn.html (07.01.09).

⁵ Richard Abanes, *Harry Potter, Narnia, and The Lord of the Rings: What you need to know about fantasy books and movies*, (Eugene, Harvest House Publishers, 2005).

Harry Potter er en forlengelse av den kristne fantasytradisjonen etter Tolkien og Lewis,⁶ et synspunkt han argumenterer for på sin hjemmeside og i mange bøker om emnet.⁷

Oppførselen blant fantasyfans har likheter med religionsutøvelse og noen kristne grupper kritiserer sjangeren for å spre hedendom og heksekunst. Praktiserende hekser i wicca-miljøet er delte i synet på fantasysjangerens fremstilling av trolldom. For noen er fremstillingen for enkel, andre lovpriser sjangeren for å ha åpnet et nytt marked for wicca-religionen. Uansett uenighet om fremstillingen i populærkulturen er autentisk eller ikke, har slike serier og filmer skapt en økt rekruttering til wicca-grupper.⁸ Det er ikke bare wicca-grupper som har benyttet seg av fantasy for å nå ut med sitt budskap, vi finner det også hos kristne og buddhister.⁹ Dette viser hvordan sjangeren er nært knyttet til religion og har blitt en del av diskurs om religion.

Jeg ønsker å finne ut hva som gjør at fantasy er så tett knyttet til religion. Jeg vil starte med å se på hva fantasy er. De fleste fans og litteraturteoretikere som jobber med fantasy har en egen forståelse av hva sjangeren er, men det har vist seg vanskelig å enes om en definisjon. Kapittel en behandler derfor hva fantasy er. Jeg vil se på fantasysjangerens historiske utvikling og ulike teoretiske tilnærminger til den. Det er også naturlig å plassere fantasy i forhold til annen litteratur og jeg vil derfor trekke opp sjangerens til nærliggende sjangere som myter, eventyr og science fiction. Deretter vil jeg trekk frem narrative elementer, som er spesielt viktige for fantasysjangeren. Disse elementene, omtalt som *fantasemer*, er byggeklossene sjangeren er bygd opp av, og som vi skal se, er flere av disse sterkt knyttet til religion eller avhengige av religion.

Fantasysjangeren er stor og mangfoldig, derfor har det etter hvert blitt vanlig å dele den inn i undersjangere. Det finnes mange ulike måter å dele opp sjangeren, men Tolkien og Lewis' fantasyromaner blir som regel plassert i en sentral rolle, mens romaner som avviker fra disse forfatterens mønster får en mer perifer rolle. Jeg ønsker å si noe om hele fantasysjangeren, men må innse at sjangeren er så stor at det er umulig å undersøke hele sjangeren i en masteroppgave. Jeg har derfor valgt å undersøke kjernen i sjangeren. Kjernen går under mange navn, jeg har valgt å bruke den polske litteraturviteren Marek Oziewicz' term *mytopoetisk fantasy* fordi det rommer en forståelse i tråd med min egen og fordi den er i

⁶ Abanes, *Harry Potter, Narnia, and The Lord of the Rings*, 159.

⁷ John Granger, *Hogwarts professor*, <http://www.hogwartsprofessor.com/>, 2009, <http://www.hogwartsprofessor.com/> (25.11.09).

⁸ Istoft. "Pophekse, teenage-trolldmænd og *blockbuster*-fans, 75-76.

⁹ Kurt Bruner og Jim Ware, *Finding God in Lord of the Rings*, (Wheaton, Tyndale House Publishers, Inc. 2001) og David R. Loy og Linda Goodhew, *The dharma of dragons and demons: Buddhist themes in modern fantasy*, (Boston, Wisdom Publications, 2004).

samsvar med Tolkien og Lewis' forståelse av sjangeren. Samtidig har andre benevnelser vist seg å komme til kort, eller ha uheldige konnotasjoner.

I det andre kapittelet har jeg sett nærmere på religionsbruken i de tre fantasyromanene *Profetiens utvalgte* (1996) av David Eddings, *Magikerens Lærling* (1997) av Raymond E. Feist, og *Krigerens Troskapsed* (1998) av Elizabeth Moon. Målet er å vise hvordan forfatterne bruker fantasemet fantasyreligion aktivt i bøkene sine som del av handlingen og når de skaper sekundærverdenen og formidler den til leseren. Det finnes lite lignende arbeid, så det har vært få kilder å hente støtte fra og gå i dialog med. Det finnes riktignok mange undersøkelser av religion i fantasyromaner, men disse er utført av teologer og er preget av å være forsøk på å forene sjangeren med kristen tro eller å vise hvordan fantasy er en farlig sjanger som forherliger trolldom. Det de har funnet har i det store og hele vært hva de har lett etter. De som ønsker å demonisere sjangeren har funnet ut at fantasy er en sjanger full av hedendom og trolldom, mens de som har ønsket å rettferdiggjøre sjangerens som en form for kristen litteratur finner at sjangeren er ufarlig og i samsvar med kristen tro og lære.¹⁰

Siden det ikke er mye faglitteratur om temaet har jeg gjort en undersøkelse av religionsbruken i de tre romanene og sett den i sammenheng med romanseriene de er del av. Jeg har vært spesielt opptatt av hvordan fantasyreligion er brukt for å skape en plausibel sekundærverden. Forsideillustrasjonen er ment å illustrere hvordan forfatteren krydrer og skaper sekundærverdenen ved å tilføre religiøse og mytologiske motiver. For et større innblikk i bruken av religion i bøkene har jeg tatt kontakt med Elizabeth Moon og stilt henne spørsmål angående hennes bruk av religion og fantasyreligion i bøkene hennes. I tillegg har jeg funnet informasjon om Raymond E. Feists religionsbruk på hans hjemmesider mens David Eddings har utgitt mye av bakgrunns materialet til sine serier i en egen bok, *The Rivian Codex*, der han blant annet skriver om hvordan han bruker religion i bøkene sine. Til sammen viser romanene og de øvrige kildene hvor viktig fantasyreligion er i deres forfatterskap. Som representanter for kjernen i fantasysjangeren mener jeg de gir et innblikk i hvordan fantasyforfattere generelt bruker religion i romanene sine. Denne viktigheten kommer best frem når man ser hvor ofte fantasyreligion dukker opp i fortellingen, og hvor gjennomgripende og viktig den er i de tre romanene.

I det tredje kapittelet diskuterer jeg hvorfor religion er så viktig i fantasysjangeren. Det er mange grunner til at fantasyforfattere bruker religion i bøkene sine, og selv om forfattere som Tolkien og Lewis var personlig kristne, kan ikke det alene forklare hvorfor religion blir

¹⁰ Se John Granger, *Looking for God in Harry Potter*, (Carol Stream, Salt River, 2004) og Abanes, *Harry Potter, Narnia, and The Lord of the Rings*.

brukt i fantasylitteraturen, spesielt ikke hvorfor forfattere som ikke har en uttalt religiøs tro bruker religion i romanene sine. Tolkien hevdet at forfatterens viktigste oppgave er å være en god *sub-creator*. Med det mener han at forfatteren må skape en ny verden som er så troverdig at leseren aksepterer den som sann. Dette er en etteraping av den kristne Guds skaperakt, og det nærmeste mennesker kan komme gud. En slik skapelse innebærer å gi sekundærverdenen en skapelseshistorie som forklarer hvordan verdenen ble til, hvilke krefter som styrer tilværelsen, og gjøre magi til en naturlig del av sekundærverdenen. Fantasyforfattere velger en mytologisk fortelling om guder som skaper verden, fremfor en vitenskaplig forklaring, slik man finner i science fiction. En av de viktigste grunnene til at fantasyforfattere tar dette valget er at magi vil oppleves som i konflikt med en rent materialistisk skapelseshistorie eller skapelsesteori. Den overnaturlig dimensjonen ved virkeligheten i sekundærverdenen som inkluderer metafysiske krefter er derfor viktig for at sjangeren skal virke troverdig.

Religion og magi er som i vår verden overlappende fenomener, men de er ofte lettere å skille fra hverandre i fantasyverdener enn det er i vår verden. Derfor har jeg kunnet konsentrere meg om religionsdelen av dette spekteret. Jeg har likevel funnet det nødvendig å trekke inn bruken av magi i diskusjonen om bruken av religion fordi de to komponentene utgjør den metafysiske virkeligheten i fantasyverdener.

I tillegg til å se på fantasemet fantasyreligion og funksjonen religion har i fantasy, har jeg sett på andre grunner til at religion brukes i fantasylitteraturen. Oziewicz hevder at fantasy er et holistisk worldview. Med det mener han at fantasy krever at forfatteren tror på en eller annen form for metafysikk også i vår verden. En slik påstand kan i utgangspunktet virke generaliserende og urettferdig mot noen fantasyforfattere, men hans teori viser likevel at en slik tanke ikke er helt fjern for de fleste forfattere av mytopoetisk fantasy.

Elizabeth Moon kom med flere innspill om hvorfor religion er så mye brukt i fantasy, hun mener at sjangeren tar opp temaer som er sentrale i religion og at det derfor er det naturlig å bruke religion i fantasy. Hun hevder også at sekundærverdenenes samfunn er på et slikt kulturelt nivå at religion er en naturlig del av folkenes hverdag, derfor vil det å kutte ut religion gjøre sjangeren mindre troverdig.

Jeg vil også se på hvordan sekundærverdenen i seg selv kan forstås i lyset av Rudolf Ottos begrep *Das ganz andere*, og Mircea Eliades teorier om hellig tid og hellig rom. Otto hevder at spøkelseshistorier spiller på følelser av det numeniøse. Den samme følelsen spiller fantasy på, sekundærverdenen er i seg selv noe helt annet enn vår verden, og møtet med den, og spesielt den gode katastrofen, kan i Ottos termer tolkes som en religiøs følelse. Bruker man Eliades begrep om hellig tid og hellig rom, ser man fort at sekundærverdenen kan oppfattes

som et hellig sted der mennesker fra vår verden kan tre inn i en tid og et sted som skiller seg klart fra vår verden, et sted der de kan oppleve å være samtidig med gudene, vi skal derfor se på muligheten for å tolke sekundærverdenen som et *Illo tempore*. Effekten dette har på leseren kan tolkes på mange måter. Jeg vil derfor også se på fantasysjangerens fantastiske verdener fulle av magi, guder og helter som en måte å fortrylle leserens hverdag og løfte blikket opp fra sin egen hverdag og se det magiske eller sakrale ved sin egen verden.

Målet med oppgaven er derfor å gi et bredt og sammensatt bilde av hvordan religion blir brukt i fantasy som et fantasem og hvordan dette kan formidle religion eller religiøse følelser til leseren. Dette kan igjen vise hvorfor så mange religiøse retninger har fattet interesse for og tatt avstand fra denne stadig voksende og populære sjangeren.

KAPITTEL 1. HVA ER FANTASY

Den engelske forfatteren C.S. Lewis var den første som tok i bruk begrepet fantasy om sjangeren, siden har sjangeren blitt omtalt som nettopp fantasy.¹¹ Ordet kommer av det greske ordet *phantasia* som opprinnelig betydde representasjon, forekomst, tilsynekomst eller *slik noe viser seg*.¹² Det norske ordet fantasi kommer naturlig nok av samme ord, det har fått betydningen å kunne forestille seg noe som ikke er til stede, eller ikke finnes. Et av fantasysjangerens kjennetegn er at man bruker fantastiske elementer, det vil si elementer som bryter med vår forståelse av hva som er mulig og umulig. Det gjør at leseren må altså bruke fantasien for å danne seg bilder av en verden som er annerledes en vår egen.

Fantasysjangeren er ikke den eneste sjangeren som benytter fantastiske elementer, den er en av flere sjangere som kan plasseres under betegnelsen *fantastisk litteratur*. Fantastisk litteratur settes ofte opp som motsatsen til mimetisk, også kalt realistiske litteratur, som forsøker å etterligne naturen og den menneskelige erfaringsverden i litteraturen.¹³ Den fantastiske litteraturen rommer mange sjangere og var den ledende formen for litteratur frem til renessansen. Mimetisk litteratur ble viktigere fra 1600-tallet i takt med opplysningstidens positivistiske idealer.¹⁴ Fantastisk litteratur fikk igjen sin sentrale rolle på 1800-tallet, da romantikken blomstret som en motreaksjon til realismens arv fra opplysningstiden og la vekt på følelser, fantasi og folketro.

1600-tallet markerer ikke et totalt brudd med den fantastiske litteratur men markerer snarere at den fantastiske litteraturen ble utfordret av en ny type litteratur. Skillet som utviklet seg fra 1600-tallet har røtter tilbake til den greske antikken. Platon skilte mellom to typer fortellinger *mythos* og *logos* hvor *mythos* var knyttet til historiene om gudene mens *logos* var ble knyttet til filosofi og logisk tenkning.¹⁵ Selv om skillet var til stede allerede i antikken, har mytene overlevd, og den fantastiske litteraturen er fortsatt populær. Mytene må ses som en av mange kilder til inspirasjon i fantasylitteraturen. Noen fantasyentusiaster hevder til og med at myter var tidligere tiders fantasy.¹⁶ En slik tanke er unyansert og tar ikke hensyn til mytens tilknytning til religion. Selv om moderne religionsvitenskap har gått bort fra myte-rite-skolens rigide forståelse av myten og riten som gjensidig avhengige og uadskillelige er

¹¹ C.S. Lewis, "On three ways of writing for children". I *On stories: and other essays on literature*, red. Walter Hooper, 31-43. (Orlando, Harcourt Inc. 1982), 32.

¹² Matthew Dickerson og David O'Hara, *From Homer to Harry Potter*, (BrazosPress: 2006: Grand Rapids), 50.

¹³ Litteraturvitenskaplig leksikon, s.v. "mimesis".

¹⁴ Dickerson og O'Hara, *From Homer to Harry Potter*, 2.

¹⁵ Ingvild Sælid Gilhus og Lisbeth Mikaelsson, *Nytt blick på religion: studiet av religion i dag*, (Oslo, Pax Forlag, 2001), 103.

¹⁶ David Pringle, *The encyclopedia of Fantasy: the definitive illustrated guide*, (New York: The overlook press: 1999), 9.

hovedbetydningen fortsatt at myte er en *religiøs fortelling*.¹⁷ Å skille myten fra religion og se på den kun som rein underholdning og en forløper til dagens fantasyllitteratur er jeg derfor sterkt uenig i.

Tolkien, som blir regnet som den moderne fantasysjangerens far, mente at fantasy, som han omtalte som *the literature of faërie*, kunne ses på som en mellomting mellom eventyr og myte.¹⁸ Det er likevel en klar forskjell mellom fantasy og de to tidligere sjangerne, både i litterær form, og i bruk. Myter var knyttet til religion mens eventyret var en muntlig historie, fantasy på sin side en skriftlig sjanger som der fortellingene er mye lengre enn eventyrfortellinger og ikke er knyttet til religion på samme måte som myten.

I tillegg til inspirasjon fra myter og eventyr har heltedikning hatt stor betydning og innflytelse på fantasysjangeren. Historiene om Artur om ridderne av det runde bord og Karl den store har vært med på å forme sjangeren.¹⁹ Tolkien plasserer da også heltedikningen sammen med fantasy, mellom myte og eventyr, men selv om heltedikningen og fantasy har mange fellestrekk er de to ulike sjangere skrevet til ulike tider, og med ulikt fokus. Mens heltedikningen tar utgangspunkt i historiske personer og deres bragder, fargerikt beskrevet med fantastiske innslag, skrives fantasy om fiktive personer og handlingen lagt til fiktive eller underliggjorte universer. Fantasysjangeren deler også likheter med sagn og fabler, men selv om det har fellestrekk, slik fantasy også har med eventyr, myte og heltefortelling skiller fantasy seg ut som en egen sjanger, men står i en lengre litterær tradisjon sammen med de tidligere sjangrene. Derfor skal vi ikke undervurdere viktigheten av verk som Gilgamesh-eposet, *Odysseen* og *Ramayana* har hatt. Heller ikke seinere diktning som *Beowulf*, Dantes *Den guddommelige komedie*, og de arabiske eventyrene i *Tusen og en natt* bør undervurderes som inspirasjonskilde for fantasyforfattere.²⁰ Et kjent tema i fantasyllitteraturen er eventyrlige reiser og den første kjente teksten som omhandler en eventyrreise stammer fra Egypt, og har blitt datert til 2000 f.kr, den har med seg kjente tema som ekspedisjoner, en øy som forsvinner, kraftfull magi og drager. Temaer som senere har blitt sentrale i fantasy litteraturen.²¹ Å hevde at sjangeren ikke er del i en kontinuerlig litterær tradisjon blir derfor

¹⁷ Geo Widengren, *Religionens värld: Religionsfenomenologiska studier och översikter*, (Svenska Kyrkans Diakonistyrelses Bokförlag, Stockholm, 1953), 132,154. og Gilhus og Mikaelsson, *Nytt blick på religion*, 107-109.

¹⁸ J.R.R. Tolkien. "On Fairy-Stories". I *Three and Leaf: Smith of Wootton Major: The homecoming of Beorhtnoth*, 11-79. (London, Unwin Paperbacks, 1975), 17. Og Dickerson og O'hara, *From Homer to Harry Potter*, 26.

¹⁹ David & Leigh Eddings, *The Rivan codex: Ancient texts of the Belgariad and the Malloreon*, (The Ballantine Publishing group, New Yourk, 1998), 7.

²⁰ Pringle, *The encyclopedia of Fantasy*, 9-11.

²¹ Richard Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, (New York, Routledge, 2002), 6.

vanskelig, fantasy er en moderne sjanger men røttene og inspirasjonen strekker seg langt tilbake i tid.

Fra slutten av 1800-tallet utviklet romantikken seg som en retning innen litteraturen, den brøyt med renessansens fokus på realisme. Fantasysjangerens utvikling kom i kjølvannet av denne retningen. Spesielt viktig var George MacDonalds *Phantastes* (1858) og *Prinsessen og goblinen* (1872), *Phantastes* hevdes å være den første moderne fantasyromanen for voksne.²² Det ble også publisert barnebøker som J.M. Barries *Peter Pan*(1904) og Lyman Frank Baums *The Wonderful Wizard of Oz* (1900) og *Alice i eventyr land*(1865) av Lewis Carroll som alle kan ses på som viktige forløpere for den moderne fantasysjangeren.

Selv om disse bøkene har mange trekk til felles med fantasysjangeren mener jeg det er vanskelig å kalle det for fantasy. Tolkien argumenterte blant annet mot at *Phantastes*, skulle regnes som fantasy siden den ikke er lagt til eventyrland men til en drøm.²³ Alle disse bøkene er skrevet før sjangeren fikk sin form, og har ikke forholdt seg til de konvensjonene som senere har blitt vanlige, de bør derfor heller ses som viktige forløpere, og en kilde til inspirasjon for det som senere skulle utvikle seg til en moderne sjanger. Begrepet fantasy ble som vi har sett først brukt av Lewis. Lewis sammen med Tolkien utviklet en ny sjanger med klare konvensjoner som senere har blitt etterfulgt av mangfoldige forfattere. Jeg mener fantasysjangeren kan ses på som et litterært paradigme, i analogi til Thomas Kuhns vitenskaplige paradigmer. Tolkien og Lewis bidro til å danne dette litterære paradigmet på to måter: de skrev det Kuhn omtaler som *exemplar*, *Ringens herre* og *Drømmen om Narnia*, men de la også grunnlaget for et teoretisk rammeverk for sjangeren, med sine essays om fantasy litteratur.²⁴ Tolkiens viktigste bidrag i den teoretiske debatten om fantasy finner vi i *On Fairy-Stories*, en forelesning han hadde i 1937 som senere ble publisert som essay. I *On fairy-Stories* diskuterer han sjangerens kjennetegn og forhold til andre sjangere. Man hadde da ikke tatt i bruk begrepet fantasy, så han omtalte det som *Fairy-Storie*. Fantasy er i følge Tolkien litteratur som handler om et bestemt stede, som han kaller *Faërie* som betyr alveland eller eventyrland.²⁵ Tolkien påpeker at dette eventyrlandet som fantasy foregår i er sjangerens mest fremtredende trekk, og det kjennetegnes av å være et perilous realm, altså et farlig sted eller rike.²⁶ Lewis' bidrag kom først og fremst i de to essayene *On three ways of writing for children* og *On Stories*. Lewis knytter fantasy tettere til myte enn Tolkien men ellers er de to

²² Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, 16.

²³ John Clute og John Grant, *The Encyclopedia of Fantasy*, 1997, S.v. "fantasy"

²⁴ Anne Stensvold. *Paradigmer: hva Kuhns vitenskapsteori kan fortelle om religionshistorisk faghistorie*. Marburg Journal of Religion, 14.01.09, <http://archiv.ub.uni-marburg.de/mjr/stensvold.html> (01.12.09).

²⁵ Tolkien. "On Fairy-Stories", 16.

²⁶ Tolkien. "On Fairy-Stories", 17.

på linje når de beskriver sjangeren.²⁷ Lewis ser på fantasy som en mytopoetisk (mytopoesis) sjanger som kan formidle mer om virkeligheten, enn ”realistisk” litteratur, siden den kan forberede leseren på møtet med verdens virkelige farer, død, sår, og ondskap på en bedre måte en såkalt realistisk litteratur.²⁸ Selv om de teoretiske bidragene var viktige er det de litterære verkene som ansees som de viktigste. Litteraturviteren Richard Mathews skriver om Tolkiens bidrag:

It is nearly impossible to overstate Tolkien's importance in the history of fantasy. His work's popularity led thousands of readers to discover the lost tradition of literary fantasy that originated with Morris and MacDonald.²⁹

Selv om McDonalds *Phantastes* blir regnet som en fantasyroman for voksne var Tolkiens *Ringenes Herre* (1954) den første fantasyromanen som virkelig fenget et voksent publikum og bidro til å gjøre sjangeren til et såkalt *crossover* fenomen.³⁰ Med Crossover menes at det er en sjanger som appellerer til både unge og eldre lesere. Fantasy blir ofte omtalt som barne- og ungdomslitteratur, men *Ringenes Herre* og slo igjennom blant universitetsstudenter og fantasy har siden blitt en sjanger lest av både unge og gamle.

Fantasysjangeren med sine bestemte trekk oppsto ikke plutselig med Tolkien og Lewis, retningen hadde utviklet seg over en lengre periode fra slutten av 1800-tallet og frem til midten av 1900-tallet, men først med Tolkien og Lewis fikk den sin ”endelige” form og ble skilt fra annen barnelitteratur og romantisk litteratur. Derfor mener jeg at fantasy kun bør brukes om verk skrevet etter at dette litterære paradigmet ble dannet, mens det som ligner og har fellestrekk med fantasy men er skrevet før må ses som forløpere, en slags prefantasy.

Etter Tolkien og Lewis har sjangerens popularitet og antallet utgivelser har skutt i været.³¹ Blant de viktigste verkene siden Tolkien og Lewis er J.K. Rowlings bøker om den foreldreløse gutten Harry Potter som begynner på en magikerskole. Også forfattere som Philip Pullmann og Robert Jordan har vært store salgssuksesser, mens filmatiseringen av *Ringenes Herre* har sørget for at boken fortsatt er populær og befinner seg i sentrum av sjangeren. Fantasy er ikke bare en litterær sjanger, den har inntatt film-, tegneserie-, tv-serie- og spillbransjen. Fantasy kritikeren David Pringle skrev i 1998, før *Ringenes Herre*-filmene var vist og kun en Harry Potter bok var publisert: “*There are several strong genres within the*

²⁷ Marek Oziewicz, *One Earth, One People: The mythopoeic fantasy series of Ursula Le Guin, Lloyd Alexander, Madeleine L'Engle and Orson Scott Card*, (Jefferson, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2008), 61.

²⁸ Oziewicz, *One Earth, One People*, 62.

²⁹ Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, 83.

³⁰ Istoft, *Pophekse, teenage-troldmænd og blockbuster-fans*, 63.

³¹ Istoft, *Pophekse, teenage-troldmænd og blockbuster-fans*, 63.

modern hobby, but perhaps the largest – larger even than science fiction – is fantasy.”³² De siste ti årene har antall utgivelser i følge Britt Istoft *nærmest eksploderet*.³³ Så Pringles påstand er kanskje enda mer sann i dag enn den var for 11 år siden.

Spillbransjen kastet seg tidlig over fantasyfenomenet og det har blitt utgitt en rekke fantasyrollespill og strategispill. I 1974 ble det første rollespillet, Dungeons & Dragons (D&D) publisert i USA. Det ble en øyeblikkelig suksess og siden har det hatt stor betydning for utviklingen av hele fantasykonseptet.³⁴ Spillet gir spillerne muligheten til å leve seg inn i en sekundærverden full av drager og skatter, heder og ære. Siden utgivelsen av D&D har rollespillsjangeren vokst og bredt seg til andre sjangere, spesielt horror og science fiction (SF), men fortsatt spiller D&D en ledende rolle. Utviklingen av rollespillet har også vært med på å forme fantasysjangeren, og knesatt grunnleggende regler for hele sjangeren. Forfatteren Raymon E. Feist begynte å skrive fantasy etter sitt møte med D&D, dette viser hvordan spillet og litteraturen har påvirket hverandre.³⁵ Den Amerikanske litteraturviteren Brian Attebery omtaler rollespill som en litterær “gjør det selv”- fantasylitteratur: *In such games, players follow a sort of recipe for collaboratively writing fantasy stories, sometimes through words alone, and sometimes with the aid of props and costumes.*³⁶ De siste tiårene har også dataspillbransjen kastet seg over fantasysjangeren. Fantasyforfatter Raymond E. Feist har skrevet plott til flere dataspill, og latt produsentene legge spillene til hans sekundærverden *Midkemia*. I dag er fantasyrollespillet *World of Warcraft* et av de mest populære dataspillene i verden og har satt flere salgsrekorder for PC-spill.³⁷

Fantasy er ikke den eneste moderne sjangeren som bruker fantastiske virkemidler. SF har lenge vært en minst like populær sjanger, og det er først de seneste årene at fantasyfilmer har kunnet konkurrere med SF-filmer salgstall og popularitet. I forlags og bokhandlerbransjen har man hatt en tendens til å behandle de to sjangerne under ett. En behandling fans og forfattere på begge sider motsetter seg sterkt. Fantasyforfatteren David Eddings sier med ironisk undertone: *SF and fantasy shouldn't even speak to each other, but try explaining that to a book-store manager.*³⁸ Det er likevel innlysende at fantasy og SF har mange fellestrekk,

³² Pringle, *The ultimate Encyclopedia of Fantasy*, 221.

³³ Istoft, *Pophekse, teenage-troldmænd og blockbuster-fans*, 63.

³⁴ Pringle, *The ultimate Encyclopedia of Fantasy*, 222.

³⁵ Raymond E. Feist, *The real history of Midkemia: how a fantasy writer found his world*. www.elvandar.com 2008, [Http://www.elvandar.com/history.htm](http://www.elvandar.com/history.htm) (22.09.09)

³⁶ Brian Attebery, *Stategies of fantasy*, (Blomington, Indiana University Press, 1992), 10.

³⁷ Calif Irvine, *World of warcraft: Cataclysm unveiled*. Blizzard Entertainment, 21.08.09, <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?090821> (02.12.09).

³⁸ Eddings, *The Rivan codex*, 18.

men de to sjangerne kan også ses på som fundamentalt forskjellig. De amerikanske professorene Matthew Dickerson (data vitenskap) og David O'Hare (filosofi) påpeker:

Science Fiction often asks how things might be in the future of our world, or perhaps in the present of our universe but in some yet unexplored place. (...) Fantasy, by contrast, (...) asks instead how things *might* be in some *other* possible world where creatures are not bound by science.³⁹

Et like viktig skille er hvordan løsningen av plottet skjer i de to sjangerne. I SF løses plottet med teknologi og vinneren er den som har best teknologi. I fantasy kommer løsningen som en overraskende endring i historien, Tolkien kaller denne endringen for en *Euchatastrophy*, med det mener han en omvendt eller god katastrofe.⁴⁰ Den gode katastrofen gjør at seierherren i fantasy ikke nødvendigvis er den som hadde det beste utgangspunktet før slaget, snarere tvert i mot. Den danske litteraturviteren Niels Dalgaard oppsummerer skiller mellom SF og fantasy på en god måte ved å si: *Tekster, hvis univers er mærkverdiggjort gjennom forandringer, som vi kan acceptere som værende i overenstemmelse med vores verdensbilde i generell forstand, henregnes til science fiction, mens det modsatte er fantasy.*⁴¹ Han påpeker videre at det ikke er vanntette skott mellom de to sjangerene, noe mellomsjangeren *science fantasy* er et bevis på.

Horror er en tredje moderne sjanger som gjerne blir plassert sammen med SF og fantasy. Men horror skiller seg like klart fra fantasy som SF gjør. Horror og fantasy brukes samme type merkverdiggjorte universer, men de skiller seg på måten de bruker de. I horror brukes det underlige og det som er annerledes for å skape en grufull og skummel stemning.⁴² Sjangerens mål er å skremme. Fantasy har ikke skrekk som hovedmål og viktigste følelse. Fantasyforfatteren kan godt gi leseren en følelse av skrekk på veien mot den gode katastrofen, men skrekken får ikke ta overhånd. Den gode katastrofen er ment å skape glede, lettelse og håp, et håp om at selv om alt ser svart ut kan det, og helst, vil det snu og ende godt.⁴³

Mode, formula og Fantasem

Vi har til nå sett på fantasy i relasjon til andre sjangere, men dette gir ikke et fullstendig bilde av sjangeren. Det er likevel fruktbart å avgrense sjangeren mot andre, nærliggende sjangere. Den amerikanske litteraturviteren W.R. Irwin bruker et helt kapittel på å forklare hva fantasy ikke er i boken *The game of the impossible: a rethoric of fantasy* (1976), det skyldes

³⁹ Dickerson og O'Hara, *From Homer to Harry Potter*, 44.

⁴⁰ Tolkien, *Tree and leaf*, 68.

⁴¹ Niels Dalgaard. "Fantastisk litteratur: Forsøg på en teoretisk avklaring". I *På fantasiens vinger: om fantastisk litteratur for børn og unge*, red. Niels Dalgaard, 11-26, (København, Høst & Søn, 2002), 15.

⁴² Dalgaard. *Fantastisk litteratur: Forsøg på en teoretisk avklaring*, 25.

⁴³ Tolkien, *Tree and leaf*, 68.

problematikken med å definere hva fantasy er. I forsøket på å definere fantasy er det vanlig å kombinere det å avgrense mot andre sjangere med å ramse opp trekk som er typiske for sjangeren. Brian Attebery foreslått å se på fantasy som et *fuzzy set*, med det mener han at sjangeren må defineres av kjernen og ikke av grensene.⁴⁴ En sjanger som fantasy kan da best beskrives ved å trekke frem de typiske trekkene. Det gjør det også lettere å se på grensetilfellene som for eksempel den såkalte *science fantasy*-sjangeren, som benytter seg av kerneelementer fra både fantasy og SF. En slik kombinasjon gjør de så vanskelige å plassere science fantasy i en av sjangerne, derfor har man begynt å regne det som en egen sjanger som kombinerer elementer fra fantasy og SF. I tillegg til å foreslå en *fuzzy set* tilnærming, foreslår Attebery å se på fantasy i lyset av begrepene *mode* og *formula*. Med mode mener han at en bestemt måte å fortelle historier på, men også "a position on the world" og med formula menes et sett av forhåndsdefinerte komponenter som kreves for å presentere en forutsigbart produkt kjent under merkenavnet fantasy.⁴⁵ David Eddings er en representant for formel fantasy, når han i *The Rivan Codex* presenterer en ti-punktsliste for hva som kreves for å skrive god episk fantasy.⁴⁶

Attebery hevder at det finnes to modes som alle sjangere kombinerer, mimesis og fantastic. Ingen fortelling kan vær kun mimetisk, den må være ispedd en porsjon fantasi, ellers vil det være en tørr beretning av hendelser som har skjedd, fantasi må til for at forfatteren skal kunne finne opp karakterer, til og med i såkalt realistisk litteratur. På den andre siden hevder han at alle fortellinger må ha en hvis mengde mimesis, ellers vil det være umulig for leseren å få noe ut av teksten. Teksten må være rotfestet i menneskelige erfaringer.⁴⁷ Fantasy sjangeren befinner seg nær den fantastiske polen sammen med myte, eventyr og heltediktning, og fjernt fra realistisk litteratur,

Fantasy som formel er lettere å definere enn fantasy som mode. Dette synet hevder at en fantasy er en oppskrift som gir en bestemt type litteratur. Fantasy som formel er gjerne hva man finner i lett tilgjengelige definisjoner av fantasy. Definisjonen vi finner i Store Norske Leksikon er en typisk definisjon av fantasy som en formel:

Fantastisk litteratur, litterær genre som kan være vanskelig å skille klart fra science fiction, noe som fører til at science fiction/fantasy ofte brukes som samlebegrep. Et karakteristisk trekk ved fantasy er magiske elementer og bruk av magi som en naturlig del av handlingen. Fantasyfortellinger er gjerne lagt til en åpenbart oppdiktet verden, ofte befolket med trollmenn, alver, snakkende dyr, ulike monstre og andre overnaturlige skapninger. Eventyrskikkelser og

⁴⁴ Attebery, *Strategies of fantasy*, 12.

⁴⁵ Attebery, *Strategies of fantasy*, 2.

⁴⁶ Mytologi, eventyr (quest), magisk gjenstand, helt, trollmann/vismann, heltinne, ond skurk, følgesvenner, en gruppe egenrådige kvinner knyttet til følgesvennene, "konger og dronninger". Eddings, *The Rivan codex*, 7-8.

⁴⁷ Attebery, *Strategies of fantasy*, 4.

mytologiske elementer forekommer ofte, og mange fantasy-fortellinger foregår i et miljø som er sterkt inspirert av middelalderen og middelalderlegender. Tematikken er vanligvis kampen mellom det onde og det gode, og hovedpersonen er ofte en ung helt eller heltinne som må gjennom visse prøvelser og utføre bragder for å redde verden, oppfylle sin egen skjebne og finne sin identitet.⁴⁸

Leksikonartikkelen er klart mest opptatt av fantasy som en formel, og tilnærmingen er å liste opp trekk som er typiske for kjernen i sjangeren, den presenterer sjangerens *fuzzy set*. Men leksikonartikkelen starter med *fantastisk litteratur*, da plasserer de også fantasy som i forhold til *mode*.

Den svenske litteraturviteren Maria Nikolajeva er mest opptatt av fantasy som en formel. Nikolajeva analyserer narrative elementene som er typiske for fantasysjangeren, hun kaller de fantasemer. Fantasemene er det som skiller fantasy fra andre sjangere, og kan forstås som ingrediensene i fantasysjangerens formel, men siden ikke alle fantasemene nødvendigvis blir brukt i all fantasy utgjør de det Attebery kaller fantasysjangerens formel, *fuzzy set*. Utrykket fantasem har Nikolajeva laget som en analogi til urykket *mytheme* som har blitt brukt i myteforskningen.⁴⁹ Fantasemer er narrative byggesteiner som er felles for fantasysjangeren. Nikolajeva trekker undersøker fantasemer som magi (*The magic law* og *The magic impact*), magiske portaler (*The magic passage*) og sekundærverdener (*The magic space*.) For denne oppgaven er sekundærverden og magi viktige fantasemer, jeg vil derfor ta for meg disse i tillegg vil jeg foreslå å se på religion og bruk av ulike raser og monstre som fantasemer.

Sekundærverden

Et av de viktigste trekkene ved fantasy litteraturen er at den forteller historier fra en annen verden.. Britt Istoft hevder at: *Det viktigste genretræk i fantasy er, at der er tale om et forhold til en anden, sekundær, verden, i det fortællingen foregår helt eller delvis i en anden/andre verden(er). Fantasy bygger således på fremstillingen av et sekundært univers.*⁵⁰ Denne andre virkeligheten har mange navn, den kan kalles fantasyverden, eventyrland, eventyrverden, fäerie, otherworld, sekundærverden og sekundærunivers. Jeg har i oppgaven valgt å bruke sekundærverden, siden det er den mest brukte termen i faglitteraturen. Men når jeg bruker uttrykket sekundærverden impliserer det at det finnes et helt sekundært univers, for en sekundærverden eksisterer aldri i et vakuum, men er del av et univers med en overnaturlig

⁴⁸ Aschehoug og Gyldendals Store norske leksikon, 4. utgave, 2005-07, www.sn.no 24.02.2009 "fantasy" <http://www.sn.no/article.html?id=1242679>

⁴⁹ Maria Nikolajeva, *The magic code: the use of magical patterns in fantasy for children*, (Stockholm, Almqvist & Wiksell International, 1988), 23.

⁵⁰ Istoft. "Poppekse, Teenage-troldmænd og blockbuster-fans, 65-66.

dimensjon. Fantasyforfattere har ulike teknikker for å lage fantasyverdener, jeg vil bruke Nikolajevas kategorier *closed*, *open* og *Implied secondary worlds*.⁵¹

Closed worlds er verdener som ikke har noen tilknytting til vår verden, de eksisterer i et eget univers som forfatteren ikke på noen måte knytter til vårt univers. Det gjør at leseren ser på universet utenfra og inn, for leseren er ikke selv en del av universet. Tolkiens sekundærverden Arda, som blant annet rommer *Middle Earth*, har satt standarden for *closed worlds*. Blant fantasyfans er det vanlig å kalle litteratur lagt i *closed worlds* for *høyfantasy*, men denne termen er problematisk med sine konnotasjoner til kvalitet.

Open worlds er verdener som har en tilknytting til vår verden. Fortellinger som benytter seg av *open worlds* handler ofte om mennesker fra vår verden som frivillig eller ufrivillig blir en del av historien i en annen verden. C.S. Lewis' verden *Narnia* er en typisk *open world*, i Lewis' historier blir barn fra vår verden helter i sekundærverdenen *Narnia*.

Implied worlds er verdener som utbreder seg over vår egen verden. Typiske eksempler på slike verdener finner man i vampyrhistorier. Handlingen er lagt til vår verden, men samtidig er det ikke vår verden slik vi kjenner den. I *implied worlds* er det vår egen verden som er *merkverdiggjort*, det er den ved at det finnes magi, vampyrer eller andre overnaturlige krefter og vesener. Denne typen sekundærverden er typisk for horror, men opptrer også i fantasy, for eksempel i tv-serien *Sabrina the teen age witch*.

Siden *closed worlds* med Tolkiens *Arda* som prototype har blitt definerende for fantasy litteratur, derfor har jeg valgt å ta utgangspunkt i denne typen verdener, men mye er felles for de ulike typene verdener og kan derfor overføres på hele sjangeren. Siden sekundærverdenen ikke er identisk med vår verden må forfatteren tidlig introdusere verdens lover og begrensninger for leseren. Og når lovene først er fremsatt kan de ikke endres, da mister verdenen sin indre logiske sammenheng. Den amerikanske forfatteren Jane Yolen sier det slik: *The amazing thing about the fantasy world is its absolute consistency. Within the walls of any given fantasy world, all is logical (...) No one – not the characters or the author – can set those given rules aside.*⁵² Dette kravet til indre logikk og sammenheng er spesielt viktig når man introduserer magi i sekundærverdenen, men det er også viktig i forhold til religion og gudenes makt og eksistens. Fantasy litteraturen deler dette behovet for sammenheng og troverdighet med fantasyrollespill. På internett finner man mange sider som er dedikert til det å bygge fantasyverdener. Som vi skal se har Feists sekundærverden

⁵¹ Nikolajeva, *The magic code*, 36.

⁵² Jane Yolen, *Touch magic. Fantasy, faerie and folklore in literature of childhood*, (Philomel Books, New York, 1981), 77.

Midkemia utviklet seg fra et slikt rollespillmiljø og sekunderverdenen ble først tatt i bruk som en rollespillverden.

Magi

Magi kan sies å være like sentralt i fantasy som avansert teknologi er i SF.⁵³ Derfor er magi ofte det første som blir nevnt når man skal definere eller trekke frem viktige trekk ved fantasysjangeren. Den primære forståelsen av magi er at den er mulig og virkelig i sekundærverdenen.⁵⁴ Det man gjør med magi er like virkelig som det man gjør for hånd, tenner man et lys med en magisk formel brenner det akkurat som det ville gjort om man brukte en fyrstikke.

For fantasysjangeren er troverdighet essensielt, derfor må magi være regulert av fastsatte regler. Forfatteren kan ikke overraske leseren med å bruke magi på en måte som leseren tidligere har blitt forklart eller forespeilet at er umulig. Magi må ha sin faste plass med faste grenser for hva som kan gjøres og hvordan det kan gjøres. Den viktigste regelen er at magi ikke er allmektig.⁵⁵ Derfor har magibruk ofte begrensninger og konsekvenser. Forfattere står fritt til å utforme sine egne begrensninger i sekundærverdenen. I David Eddings sekundærverden bruker magikeren sinnet og viljen til å utføre magiske handlinger, men det man gjør med magi er like slitsomt som å gjøre det fysisk. Han poengterer: *You might be able to pick up a mountain with your mind, but you won't be able to walk after you do it.*⁵⁶ Raymond E. Feist har noe av samme tilnærmingen, men der er det magikerens konsentrasjon om å utføre det magiske formularet, som fører til at magikeren blir sliten og ikke resultatet formularet frembringer. En annerledes måte å begrense magiens makt på er ved at formeler koster kroppsdeler eller blod fra magikeren eller fra noen i magikerens omgivelse.⁵⁷

I tillegg er det å kaste magiske formeler ofte forbundet med fare, skulle man fremsi noe på feil måte, eller på andre måter gjør en feil kan resultatet være fatalt for den som forsøker å kaste formelen. Derfor kreves det stor kunnskap for å bruke magi. Dette gjør at kun en liten del av befolkningen i sekundærverdenen tørr og evner å bruke magi. Men for de som har lært seg magiens regler er den ikke ”mystisk” men logisk. Magi kan forklares med årsak – virkning akkurat som kjemi. Blander man feil kjemiske stoffer kan det få fatale konsekvenser,

⁵³ Abanes, *Harry Potter, Narnia, and The Lord of the Rings*, 56.

⁵⁴ Clute og Grant, *Encyclopedia of fantasy*, s.v. “magic”.

⁵⁵ Nikolajeva, *The magic code*, 25.

⁵⁶ Eddings, *The Rivan codex*, 11.

⁵⁷ Orson Scott Card, *How to write Science Fiction & Fantasy*, (Writer’s digest books, Cincinnati, 1990), 47.

bytter man om på ord eller uttaler ord feil når man kaster en magisk formel har det samme fataleffekt.

Det er ikke bare magikere som kan bruke magi, også gudene benytter seg av magi. Gudene er ikke allmektige, men de besitter ofte mektige magiske evner som de brukte da de skapte jorden og kan bruke igjen for å endre historieløpet i sekundærverdenen og hjelpe sine tilhengere.⁵⁸ I kjølvannet av gudene finner vi også en annen type mennesker som kan bruke eller kanalisere magiske krefter, prester. Deres form for magi er avhengig av og gitt av guden. Prestene løper ikke en risiko for å gjøre feil med fatale konsekvenser slik som magikere, for prestene manipulerer ikke selv kraften i magien men får den fra gudene.

Selv om begrepet magi er kjent for religionshistorikere er det klare forskjeller i forståelsen av hva magi er i fantasy og religionshistorie. Richard Abanes, en kristen forsvarer av fantasy, hevder at magi i fantasy ikke må ses på som likt magi i vår verden.⁵⁹ Han bruker et skille mellom ”magic” og ”magick”, som ble popularisert av Aleister Crowley (1875-1947).⁶⁰ Magi i fantasy er i følge Abanes et litterært virkemiddel, mens magick er forsøk på å endre vår verden ved hjelp av mystiske prosesser og ritualer. Å skille mellom magic og magick er vanskelig når faglitteraturen i religionshistorie bruker termen magic om vår verdens magi. Men Abanes’ begrepspar får frem hans påstand om at det er en forskjell mellom magi som litterært virkemiddel og som et mystisk middel for å forandre ting i vår verden.

Forståelsen av hva magi er i vår verden skiller seg fra forståelsen av magi i en fantasyverden. Den største forskjellen ligger i at man oppfatter magi som virkelig og sann i fantasyverdenen. For i fantasyverdenen kan man vitenskaplig bevise at magi virker. I en religionsvitenskaplig sammenheng har derimot holdningen vært at magi er en aktivitet med påstått men ikke beviselig effekt. Antropologen James Frazer hevdet at magi var det første stadiet på i utviklingen av religion og en form for primitiv vitenskap. I *The golden bough* omtaler han magi som vitenskapens stesøster.⁶¹ Men sosialantropologien Malinowski kritiserer den evolusjonistiske fremstillingen av magi og vitenskap, og hevder at de lever side om side selv i de mest primitive samfunn.⁶² Malinowski hevder også at *de primitive* relaterer magi til den overnaturlige sfære og at magi oppstår i situasjoner hvor teknologiske metoder er utilstrekkelige. I fantasyverdener ser vi også at teknologi og vitenskap eksisterer sammen med magi, de forholder seg til forskjellige sfærer. Vitenskapen konsentrerer seg om å temme,

⁵⁸ Clute og Grant, *Encyclopedia of fantasy*, s.v. “magic”.

⁵⁹ Abanes, *Harry Potter, Narnia, and The Lord of the Rings*, 56.

⁶⁰ Abanes, *Harry Potter, Narnia, and The Lord of the Rings*, 48.

⁶¹ Graham Cunningham, *Religion & magic: Approaches & theories*, (New York, New York University Press, 1999), 19.

⁶² Cunningham, *Religion & magic*, 28.

kontrollere og forstå den fysiske dimensjonen i sekundærverdenen, mens man med magi forsøker å temme en kraft som ligger utenfor den fysiske verdenen og bruke den for å oppnå bestemte mål i den fysiske verdenen. Men Malinowskis påstand om at magi oppstår i stress situasjoner der teknologien er utilstrekkelig kan ikke overføres på magi i fantasy, der er stress farlig siden magi krever høy konsentrasjon og stor nøyaktighet.

Frazer deler magi inn i teoretisk og praktisk, den teoretiske magien, eller rettene teorien bak magien er det Frazer kaller *psaudo-science*, og er en del av menneskenes verdensbilde fordi magiens lover regnes som likeverdige med naturlovene.⁶³ Den praktiske magien er et middel individet kan bruke for å oppnå gitte mål. Som poengtert over er ikke magi i fantasy en form for primitiv vitenskap, men magi er likevel med på å danne verdensbildet, for magi finnes og magi er hentet fra en annen dimensjon i tilværelsen. Magi sammen med religion gir fantasyverdenen en eller flere tilleggsdimensjoner utover den rent fysiske. Magi som praksis følger helt klart Frazers inndeling, magi er kunster som evner å manipulere krefter til ens eget beste.

Frazer hevder også at magi er basert på to feilslåtte teoretiske antakelser; at likt frembringer likt og at ting som har vært i kontakt fortsetter å påvirke hverandre etter at kontakten opphører.⁶⁴ Denne inndelingen stemmer ikke overens med fantasymagi, en liten del av magien som presenteres kan knyttes til de to teoretiske antakelsene, men mesteparten av magien ligner heller på kjemi, blander man en syre og en base får man salt, altså noe nytt. Magikerens fakter og formler behøver ikke å imitere målet med magien, og trenger heller ikke å ta i bruk objekter som har vært i kontakt med den man utsetter for magien, de er fakter som skal gi magikeren makt over krefter i en metafysisk dimensjon slik at han kan trekke de inn og bruke de til sitt formål i den fysiske verdenen.

Sosiologen Emil Durkheim hevder magi er individuell aktivitet for å tilfredsstille et enkeltindivids mål eller ønske.⁶⁵ Han setter magi opp mot religion som han mener er knyttet til samfunnet. Dette stemmer godt med magi i fantasy litteraturen, den blir utført av enkeltpersoner og i tråd med deres ønsker og mål. Men Durkheims påstand om at magi ikke er virkelig, passer ikke inn i på magi i fantasy litteraturen.

Magi i fantasy bygger altså på og har mange likhetstrekk med magi i vår verden, men selv om den ligner på magi i vår verden er det store forskjeller. Den viktigste er at det ikke er

⁶³ James Frazer, "Sympathetic magic". I *Rader in comparative religion: an anthropological approach*, red. William A. Lessa og Evom Z. Vogt, 337-352. (Upper Saddle river, Prentice Hall, 1979), 338.

⁶⁴ Frazer, Sympathetic magic, 338.

⁶⁵ Karen E. Fields i innintroduksjonen til Emils Durkheim, *The elementary forms of religious life*, (New York, The free press, 1995), lxii.

noe tvil om at magi finnes i fantasyverdener. Den kan heller ikke bindes opp til *lovene* om at likt frembringer likt og at objekter som har vært i kontakt fortsetter å påvirke hverandre. Isteden er magi underlagt loven at man kan gjøre nesten alt, men ikke alt. Inndelinger i ulike magiske skoler i rollespillet *Dungeons and Dragons* viser hvor variert man anser magi for å være i fantasysjangeren: "abjuration", "alchemy", "alteration", "Conjuration/summoning", "divination", "enchant/charm", "illusion", "invocation/evocation", "necromancy", "shadow" og "song".⁶⁶ Dette er ulike retninger som har forskjellige teknikker og bruker magi for å oppnå ulike mål.

Magi har en pris, dette kan være risiko for at kreftene man bruker skal ramme en selv og ikke målet, eller det kan kreves at magikeren bruker blod, eller energi på å få kontroll over kreftene. I middelalderen hadde man et syn på magi delt i to, naturmagi og demonisk magi.⁶⁷ De to kategoriene kan man lett overføre på fantasysjangeren, naturmagien er magien magikere bruker, de manipulerer latente krefter som finnes i verden, men ikke i den fysiske dimensjonen. Demonisk magi er noe snevert, men den knytter magi opp mot makter heller enn krefter, og slik kan den ligne på magien prester bruker, for de får kraften i magien fra guder eller eventuelt demoner. Prest er her en vid term, og kan romme mange ulike typer religiøse eksperter som: munk, prester, druid, sjamaner, hellige krigere.⁶⁸ For at disse skal fungere i en fantasyroman må gudeverdenen og religionsutøvelsen i verdenen være godt utviklet.

Religion

Maria Nikolajeva nevner ikke religion som et fantasem fordi hun er opptatt av de magiske mønstrene i barnelitteratur. Men det er ingen tvil om at religion spiller en viktig rolle i oppbyggingen av sekundærverdener. Tolkiens *Silmarillion* er den mest komplette mytologien som er gitt en sekundærverden, og hans eksempel har satt spor i sjangeren. I neste kapittel skal vi se tre eksempler på hvor gjennomgripende og sentral religion kan være i fantasy. Det er variasjon i hvor mye ulike forfattere bruker religion, men i *closed worlds* virker det nærmest uunngåelig å ha en religiøs dimensjon ved tilværelsen. For å skille mellom religion i vår verden og religion i sekundærverdener har jeg valgt å bruke benevnelsen fantasyreligion om religion i sekundærverdener.

⁶⁶ Douglas Niles og Dale Donovan, *Players option: Skills & powers: Advanced Dungeons & Dragons rulebook*, (Lake Geneva, TSR inc. 1995), 61.

⁶⁷ Richard Kieckhefer, *Magic in the middle ages*, (Cambridge, Cambridge university Press, 1989), 9.

⁶⁸ Richard Baker, *Players option: Spells and magic*. (Lake Geneva, Wizards of the coast, 1996), 31.

Det er lettest å finne fantasyreligion i *closed worlds*, for i forhold til de to andre typene sekundærverdener er ingenting kjent og opplagt i sekundærverdenen før det blir forklart av forfatteren. I *open* og *implied worlds* er det derimot en tilknytting til vår verden som gjør at forfatteren ikke i like stor grad er nødt til å redegjøre for verdenens skapelse, historie og metafysikk. Men når magi eksisterer bryter det med et vitenskaplig verdensbilde og en form for religiøs tanke ligger da alltid bak som en forklaringshorisont. Fantasyreligionene er ofte svært detaljert utviklet, og for rollespillere finnes det egne sider med tips om hvordan man kan utvikle fantasyreligionen man har valgt for sin sekundærverden. Inkwelideas.com er en slik side og artikkelen *Worldbuilding: Fantasy Religion Design Guide* gir en god innføring i hva som skal til for å lage en god fantasyreligion.⁶⁹ Det er i følge denne guiden to hovedformål med å bruke religion, å forklare det uforklarlige og å tilføre sekundærverdenen håp og mening. I følge artikkelen bør man starte med å lage et panteon, når det er på plass bør man utvikle guden ved å lage myter om dem. Når det er på plass kan man la religionen få utfolde seg i sekundærverdenens kultur ved å lage hellige dager og festivaler, templer, religiøse eksperter og ritualer rundt viktige hendelser i menneskenes liv.⁷⁰ Religion er altså et fantasem som lettvis kan brukes, det krever at forfatteren bruker lang tid på å utarbeide en religion som er så detaljert at den fremstår som virkelig for leseren.

Raser, skapninger, monstre og vesener

Et fjerde typisk trekk ved fantasy er at det finnes skapninger og vesener som ikke finnes i vår verden. De fleste er hentet fra eventyr, myter og heltediktning. Noen ligner mennesker, disse blir gjerne omtalt som humanoide raser.

Raser er i vår verden et vanskelig begrep, men i fantasy er det vanlig å skille mellom ulike raser. I rollespillet *Dungeons & Dragons* forklares skillet mellom raser slik: *"This is not a race in the true sense of the word: caucasian, black, asian, etc. It is actually fantasy species (...) human, elf, dwarf, gnome, half-elf and halfling. Each race is different."*⁷¹ Bruken av raser på denne måten gjør at man ikke skiller mellom ulike menneskeraser i fantasysjangeren. Menneskene blir fremstilt som en heterogen gruppe, der ulike hudfarge, hårfarge og andre fysiske attributter er noe normalt og ikke grunnlag for å skape skiller.

Men det finnes mange vesener og skapninger som ikke kommer under denne betegnelsen, de kan være både gode og onde. Vampyrer, enhjørninger, drager, varulver og

⁶⁹ Joe Wetzel, *Worldbuilding: fantasy religion design guide*. inkwelideas.com, 2008, http://inkwelideas.com/?page_id=27 (14.09.09).

⁷⁰ Wetzel, *Worldbuilding: fantasy religion design guide*.

⁷¹ David Cook, red. *Player's handbook: Advanced Dungeons & Dragons*, (Lake Geneva, TSR inc. 1989), 20.

dryader er en del av dette spekteret. De kan både være motstandere og hjelpere. Men selv hjelperne er ofte fryktet fordi de er så annerledes at mennesker ikke forstår deres mål og motiver. Bruken av slike mytiske dyr viser at myten har vært en viktig inspirasjon for mange fantasyforfattere.

Fantasysjangerens kjerne – mytopoetisk fantasy

Fantasysjangeren har siden Tolkien og Lewis utviklet seg i mange ulike retninger. Det har ført til at man har laget mange ulike undersjangerer basert på forskjellige parametere. Den vanligste inndelingen er mellom høy- og lavfantasy. Høyfantasy er fantasy lagt til *closed worlds*, mens lavfantasy foregår i *implied worlds*. Men denne inndelingen tar ikke med fantasy i *open worlds* og er derfor utilstrekkelig. Inndelingen i høy og lav er også problematisk fordi den ofte blir tatt for å være en inndeling etter kvalitet, selv om det ikke er ment slik.⁷²

Nikolajevas inndeling er bedre egnet, men det er ikke slik at kjernen i fantasy bare er *closed world*-fantasy, derfor vil jeg ikke bruke Nikolajevas inndeling når jeg skal definere kjernen i sjangeren. Kjernen i sjangeren er den delen av sjangeren som tettest følger det Attebery kaller fantasysjangerens *fuzzy set*. Men den kjernen inkluderer verk med både *open* og *closed worlds*. Den polske litteraturviteren Marek Oziewicz foreslår å skille ut den sentrale delen av fantasy i som bygger på tradisjonen fra Tolkien og Lewis under uttrykket mytopoetisk fantasy.⁷³ Det som skiller *mytopoetisk fantasy* fra resten av sjangeren er at den skaper og forteller myter. Oziewicz mener at mytene som blir fortalt om og i fantasilitteraturens sekundærverdener egentlig er ment å si noe om *vår verden*, selv om de i romanene bare forteller om gudene og de store hendelsene i sekundærverdenens historie.⁷⁴ En slik tolkning kan overføres på forfattere som Tolkien og Lewis, men blir mer problematisk i møte med forfattere som ikke anser seg som ikke-religiøse.

Selv om dette er problematisk er en slik tilnærming interessant i et religionsvitenskaplig perspektiv. I utgangspunktet vil jeg derfor si at med mytopoetisk fantasy mener jeg den delen av fantasysjangeren som ligger tettest opp til Tolkien og Lewis. I denne tradisjonen bruker skaperen forfatteren en sekundærverden og formidler den til leseren ved å fortelle myter om sekundærverdenens opphav og besvare andre eksistensielle spørsmål i sekundærverdenen. Den er således en motsats til SF der alle slike spørsmål forsøkes besvart

⁷² Nikolajeva, *The magic code*, 36.

⁷³ Oziewicz, *One Earth, One People*, 64.

⁷⁴ Oziewicz, *One Earth, One People*, 65.

med vitenskap og teknologi. Mytopoetisk fantasy er ikke en klart definert og adskilt kategori, den må heller ses på som kjernen i fantasysjangeren, hvor andre typer fantasy har utviklet seg i forskjellige retninger ut fra denne kjernen.

KAPITTEL 2.

FANTASYRELIGION I TRE FANTASYROMANER

I dette kapitlet vil jeg presentere de tre romanene jeg har valgt for oppgaven, med vekt på å vise hvordan forfatterne bruker fantasyreligionen. De tre romanene jeg har valgt er skrevet av forfatterne David Eddings, Raymond E. Feist og Elizabeth Moon. De er amerikanske bestselgere som ble oversatt til norsk rundt årtusenskiftet da Tiden Norske Forlag gav ut en stor serie med fantasybøker. Bøkene jeg har valgt er: David Eddings *Pawn of Prophecy* (1982) fra serien *The Belgariade*(1982-1984), Raymond E. Feists *Magician: Apprentice* (1982/1986) første bok i *The Riftwar Sage* (1982-1986) og Elizabeth Moons *Sheepfarmer's Daughter* (1986) fra *The Deed of Paksenarrion* (1986-1988).⁷⁵ De tre romanene er forfatternes debutromaner i fantasysjangeren, og dermed også introduksjoner til forfatternes sekundærverdener. De tre romanene er del av større serier. Disse seriene er i tillegg etterfulgt av andre serier som er lagt til de samme sekundærverdenene. De fleste er laget som kronologiske oppfølgere til den første serien, men Elizabeth Moon og David Eddings har også laget til bøker hvor handlingen skjer før handlingen i debutromanene.

Valget av disse tre romanene skyldes i første rekke deres popularitet. Jeg er godt kjent med de tre romanene og seriene de er en del av. De er valgt fordi de vil vise hvordan forfattere på ulike måter bruker religion i romanene sine. De er mytopoetiske fantasyromaner og dermed en del av kjernen i fantasysjangeren, det gjør at de egner seg godt som eksempler på hvordan religion brukes i fantasy litteratur. De tre romanene er lagt til *closed worlds*, å velge slike romaner er en bevist strategi, fordi religionen i disse sekundærverdenene som regel kommer klarere frem enn de gjør i *open worlds*.

Det finnes innvendinger mot valget jeg har gjort. Når målet er å belyse fantasysjangerens forhold til religion og ikke bare enkelte romaner, kan utvalget virke lite. Jeg har valgt å gjøre en grundig analyse av tre romanuniverser heller enn å gjøre en overfladisk undersøkelse av en større antall. I en masteroppgave mener jeg det er umulig å rekke over et representativt utvalg, men mitt utvalg er gjort på bakgrunn av inngående forkjennskap til sjangeren. Romanen ligger tett opp til kjernen i fantasysjangeren noe som gjør at resultatene kan si noe om hele sjangeren selv om det i en *fuzzy set* forståelse av sjangeren vil være rom for at noen romaner bryter med trenden. Og selv om alle er valgt fra kjernen er det variasjon i hvordan religion blir brukt i de tre romanene.

⁷⁵ Siden jeg skriver oppgaven min på norsk vil jeg bruke de oversatte boktitlene, slik de fremkommer i Tiden Norske Forlags oversettelser.

Videre kritikk kan rettes mot at jeg kun har valgt amerikanske romaner. Det er klart at om jeg hadde utvidet utvalget til å gjelde romaner fra andre kulturer og på andre språk ville jeg kunne fanget opp større variasjon i bruken av religion siden forfatterens kulturelle bakgrunn er med på å forme hva han eller hun skriver. Likevel er det gode argumenter for å velge nettopp fra den engelskspråklige delen av fantasylitteraturen. Sjangeren fikk, som vi har sett, sin form av engelskmennene Tolkien og Lewis. Tolkiens popularitet skjøt først fart når den ble fanget opp i college miljøene i USA på begynnelsen av 1960-tallet og siden har majoriteten av utgivelser kommet fra USA og England. Tolkien og Lewis vil selvsagt være en del av den videre drøftingen, men deres verker er allerede så grundig analysert at jeg vil benytte meg av tidligere analyser, og ikke minst forfatterens egne meninger i min drøfting. De vil dermed representere den engelske delen av fantasysjangeren. Det tok en stund før ikke-engelskspråklige forfattere begynte å skrive fantasy⁷⁶, i Tyskland er Michael Ende med *Die Unendliche geschichte* (1979) en pioner, i Danmark har Lene Kaaberbøl hatt suksess med *Skammer-serien* (2000-2003), i Norge er de viktigste bidragene fra Olaf Havnes, *Den siste nattkriger* (1993-1994), og B. Andreas Bull Hansens serie *Horn gudens tale* (1996-2002). Med unntak av Ende er dette forfattere som debuterte innen fantasysjangeren fra 90-tallet og fremover. Selv om fantasysjangeren har spred seg til flere språk er det likevel ingen tvil om at tyngdepunktet finnes i den engelskspråklige verden, og de engelske forfatterne må dele mye av æren for sjangerens popularitet med sine amerikanske kollegaer.

Utvalget jeg har gjort av kildematerialet har selvsagt store konsekvenser for det videre arbeidet med oppgaven. Når man velger, er den største delen å velge bort. Jeg har tidligere nevnt noen ikke-engelskspråklige forfattere, disse kunne jeg gjerne hatt med, i tillegg kunne jeg godt hatt med romaner fra Ursula Le Guins *Earthsea-serie* (1996-2001), Robert Jordans *Wheel of time* (1990-), J.K. Rowling *Harry Potter* (1997-2007) og Philip Pullman *His dark materials* (1995-2000) både fordi flere av de er svært populære, og fordi spesielt Le Guin og Pullmans bruker religion på en annen måte enn hva mine kilder gjør. Men grunnet hensyn til oppgavens størrelse og min egen forkunnskap har jeg valgt Eddings, Feist og Moon. Jeg vil si som Matthew Dickerson og David O'hara, at jeg har en smak som har påvirket utvalget av bøker og at jeg ikke vil unnskyld meg for å ha det, men utvalget gjenspeiler ikke en påstand om hva som er god eller dårlig fantasy.⁷⁷

⁷⁶ Istoft, Pophekse, teenage-troldmænd og *blockbuster*-fans, 66.

⁷⁷ Dickerson & O'Hara, From Homer to Harry Potter, 16.

Analysemetode og teoretisk grunnlag

I presentasjonen av kildene har jeg valgt å vektlegge og få frem hvordan forfatterne bruker fantasemet fantasyreligion. Dette har jeg gjort ved å definere religiøse temaer og registrere bruken av disse i teksten. Med religiøst tema mener jeg et tekstelement som refererer til en form for religionsutøvelse eller religiøs forestilling.

Religion er vanskelig å definere, og man ender ofte opp med en definisjon som bare rommer deler av det som egentlig kan forstås som religion. Dette skyldes at religion fremstår svært ulikt i forskjellige kulturer. Definisjonen jeg har valgt å bruke i denne oppgaven må, som den amerikanske Sosiologen Meredith McGuire sier, ses på som en strategi ikke en sannhet.⁷⁸ Når jeg snakker om religion er det religion slik det blir fremstilt i fantasy litteraturen det dreier seg om. Det er altså fiktive religioner som er konstruert av forfatteren for å fylle en rolle i sekundærverdenen. Jeg velger å kalle disse religionene for fantasyreligioner. Selv om det er fantasyreligionen jeg undersøker vil jeg forholde meg til en definisjon av religion. Jeg vil i utgangspunktet bruke definisjonen til de norske religionsviterne Ingvild S. Gilhus og Lisbeth Mikaelsson. De definerer religion som: *Menneskers forhold til forestillingsuniverser som kjennetegnes av kommunikasjon om og med hypotetiske guder og makter.*⁷⁹ Denne definisjonen fungerer godt når ser på forholdet mellom leser og tekst, for sekundærverdenen er et forestillingsunivers kjennetegnet av kommunikasjon med og om hypotetiske guder og makter.

I fantasy eksisterer både en materiell verden og en åndelig-metafysisk verden side om side. Den første kan ses på som den profane verden, mens den andre er en slags hellig verden. Fantasysjangeren benytter seg her av et skille mellom det hellige og det profane slik vi finner det hos Eliade.⁸⁰ Det hellige kan også åpenbare seg i den materielle verden, guder kan holde til på i den materielle verden, templer og skrifter kan være hellige, men de er det i kraft av sin referanse til den åndelige-metafysiske verden.

I romananalysen har jeg registrert forekomster av fantasyreligion. Religionen er til stede på to måter, ved at gudene og maktene i universet selv er en del av handlingen og når de menneskelige karakterene kommuniserer om gudene. Kommunikasjon må her forstås vidt, et tempel er en form for kommunikasjon fordi det er bygget til gudenes ære, og samtidig kommuniserer det gudenes viktighet til befolkningen i sekundærverdenen. Registreringen

⁷⁸ Meredith B. McGuire, *Religion: The Sosial Context, 5th edition* (Belmont, Wadsworth, 2002), 8.

⁷⁹ Gilhus og Mikaelsson, *Nytt blick på religion*, 29.

⁸⁰ Mircea Eliade, "Det hellige og det profane". I *det hellige og det profane og andre skrifter*, (Oslo, De norske bokklubber, 2003), 18.

inkluderer derfor både befolkningens tro på og forhold til gudene, og gudene selv og deres handlinger der de er en beskrevet.

Den første delen av analysen er en kvantitativ analyse der jeg har registrert hver gang et religiøst tema er brukt i romanen. Målet med denne delen av analysen er å si noe om hyppigheten av religiøse temaer fordi jeg mener dette vil kunne vise hvor viktig og sentral religion er i fantasysjangeren. Tallene i seg selv, gir liten mening, derfor vil jeg bruke noe tid på å tolke funnene og sette dem i sammenheng med hvor i boken man finner de, og hvilke funksjoner de har.

Når jeg registrerte religiøse temaer i de tre romanen systematiserte jeg funnene i kategorier. Etter å ha arbeidet med kategoriene mine kom jeg frem til 22 kategorier. Kategoriene er: "guder", "uttrykk og besvergelses", "hellig", "religiøs ekspert", "ritualer", "profeti og skjebnetro", "religiøse tegn og gjenstander", "høytid", "kultplass", "helgen", "omvendelse", "dogmer, teologi", "velsignelse og forbannelse", "menighet", "god og ond", "mytologiske vesener", "Stjernetegn", "kraft", "forestillinger om døden og dødsriket", "sekt" og "totemdyr"

Noen av kategoriene er ganske selvsagte mens jeg har behov for å utdype hva jeg legger i andre av kategoriene. For forståelsen av noen av kategoriene er det ingen vesentlig forskjell mellom vår verdens religioner og fantasyreligioner, men i andre må forskjeller forklares:

Guder: I kategorien guder har jeg registrert funn av overmenneskelige skikkelser som blir omtalt som guder. Andre vesener som har liknende krefter er ikke registrert som guder. Guder er en gruppe overnaturlige vesener som har innvirkning på tilværelsen i fantasyverdenen. Enten aktivt ved å gripe inn i situasjoner, eller passivt ved bare å være den eller de som opprettholder verdenen. Fantasyreligion skiller seg klart fra religion i vår sekulære verden fordi det ikke er noen tvil om gudenes eksistens. Teorier som forklarer religion på en funksjonalistiske, naturalistisk eller reduksjonistiske måte som reduserer religionen og gudene til å være psykologiske og sosiale konstruksjoner skapt av mennesket eller samfunnet, som for eksempel Durkheim, Freud og Tylors teorier, er lite fruktbare i en sekundærverden der gudene er *sui generis*.⁸¹

Uttrykk og besvergelses: I denne kategorien finner vi alle former for uttrykk med religiøse referanser som blir brukt av karakterene i romanene. Kategorien innebefatter personkarakteristikk, munnhell, bannskap og kraftuttrykk som refererer til religionen i

⁸¹ J. Samuel Preus, *Explaining religion*, (Atlanta, Scholars Press, 1996), ix. Og Gilhus og Mikaelsson, *Nytt blikk på religion*, 21.

sekundærverdenen. Det mest brukte uttrykkene er kraftuttrykk med referanse til gudene, enten i generelle uttrykk som ”ved gudene” eller i uttrykk som refererer til en bestemt guddom, som kraftuttrykket ”Tirs tarmer”⁸². Mens uttrykk som ”hedning”, ”fanatiker” og ”gudfryktig” blir brukt for å skildre personer og grupper.

Hellig: Hellig er et sentralt religionsvitenskaplig begrep som også blir brukt i fantasy litteraturen. Det er et begrep jeg vil diskutere grundig i kapittel 3. Når uttrykket hellig blir brukt i fantasy litteratur beskriver det noe som har en bestemt kvalitet som skiller seg fra det verdslige. For eksempel har de hellige, mytologiske bøkene en annen kvalitet og status enn de profane historiebøkene. Denne forskjellen skyldes at det som blir omtalt som hellig har en konkret forbindelse til den metafysiske verdenen. Hellig er altså et uttrykk, eller begrep som beskriver en kvalitet ved objekter og personer, men jeg har valgt å skille det fra de andre uttrykkene fordi det er et viktig religionsvitenskaplig begrep.

Religiøse eksperter: I kategorien religiøse eksperter har jeg registrert personer i romanene som har en institusjonalisert plass i samfunnet som innebærer en spesiell kontakt med gudene og den metafysiske verdenen. Ekspertene er en elite som blir ansett som eksperter på den overnaturlige delen av tilværelsen, deres faktiske grad av ekspertise er ikke viktig, det er posisjonen de har som mellommenn mellom den fysisk-profane verdenen og den metafysisk-hellige dimensjonen som transenderer den metafysiske verden. Den vanligste gruppen er ”prester”, men det finnes også andre grupper som ”hellige krigere”, ”sjamaner” og ”druider”. Jeg har valgt å ikke registrere trollmenn og magikere i denne kategorien da disse, i fantasy, ikke forholder seg til gudene men til magi. Magikere trenger ikke å ha en ”tro på guder eller makter”, magikere jobber med metafysiske krefter, men disse kreftene velger jeg å ikke tolke i en religiøs i en fantasy-sammenheng.

Ritualer: Mange riteteorier åpner for å se en hver form for stilisert handling som gjentas i kulturelle sammenhenger som et ritual, noen har til og med gått så langt at de tolker gjentakende adferd hos dyr som ritualer.⁸³ Mitt fokus er religion så i denne oppgaven vil jeg bruke rite-begrepet kun om handlinger knyttet til religion. Rite begrepet er i vid forstand ”*handlingsaspektet ved religion*”.⁸⁴ Men i denne oppgaven er det hensiktsmessig å se på riter som stiliserte handlinger knyttet til religion. I fantasyreligion er et ritual en handling som følger et forutbestemt mønster, og har som formål å oppnå kontakt med eller gunst hos gudene og maktene i den metafysiske verden.

⁸² Tir er en gud i Elizabeth Moons sekundærverdenen.

⁸³ Catherine Bell, *Ritual: perspectives and dimensions*, (Oxford, Oxford University Press, 1997), 31.

⁸⁴ Gilhus og Mikaelsson, *Nytt blikk på religion*, 123.

Kultplass: Kultplasser er steder som er satt av til religiøs aktivitet. I denne kategorien finner vi alt fra storslåtte templer til mindre samlingssteder der religiøse grupper møtes. Kultplassen er et hellig sted som skiller seg fra det profane rom, altså verdenen som omgir dette hellige stedet.⁸⁵

De tre romanene jeg har analysert er del av større serier. Som første bok i serien er de den det første møtet leseren har med en ny og til nå ukjent sekundærverden. Men forfatterne gir ikke et fullstendig bilde av sekundærverdenen og dens religion i første bok. Derfor har jeg valgt å sette romanen jeg har analysert inn i sin kontekst som del av større serier og forfatterskap.⁸⁶ I tillegg har jeg hentet informasjon om forfatternes sekundærverdener utover de skjønnlitterære kildene. Disse er: personlig korrespondanse med Moon, Feists hjemmesider og Eddings bok; *The Rivian Codex* (1998) som inneholder bakgrunnsstoff han utarbeidet før han skrev *Sagaen om Belgarion*. Dette gir et større innblikk i de tre forfatternes sekundærverdener, enn hva man får, ved bare å analysere den første boken i de tre forfatternes fantasyserier.

Denne informasjonen bruker jeg videre i den andre delen av analysen, hvor jeg ønsker å ”gå inn i sekundærverdenen” og nærmest gjøre en antropologisk undersøkelse. Målet er å belyse hvordan religiøsiteten i sekundærverdenen fungerer, slik den blir fremstilt i romanene. Som vi skal se er religion en viktig del av livet til innbyggerne i fantasyverdener. Feist sier det slik: ”Remember, faith is a non-issue in Midemeia. There are no atheists on Midkemia”.⁸⁷ Ikke alle fantasyforfattere er like kategoriske i forhold til sekundærverdenens menneskers religiøsitet, Moon lar hovedpersonen starte med å tvile på helgenen Gird. Men denne tvilen er, som vi skal se, mer en tvil på helgenenes betydning for hennes liv, enn det er en tvil på at de eksisterer.

Analyse av Profetiens utvalgte

Profetiens utvalgte (PU) er første bok i serien *Sagaen om Belgarion* (SB).⁸⁸ Forfatteren David Eddings har etter SB utgitt femboksserien *Mallorean* (1987-1991), *Belgarath the Sorcerer* (1995) og *Polgara the Sorceress* (1997) fra den samme sekundærverdenen.⁸⁹ I tillegg har han gitt ut *The Rivian Codex* (1998) sammen med sin kone Leigh Eddings, den er en samling av bakgrunnsstoffet han har brukt mens han skrev de overnevnte fantasyseriene. Den

⁸⁵ Mircea Eliade (red.) *The Encyclopedia of religion*, 1987, s.v. “religion”

⁸⁶ Bare den delen av de gitte forfatterskapene som er lagt til samme sekundærverden/sekundærunivers.

⁸⁷ Raymond E. Feist, *Can you explain a bit about the religions on Midkemia*. Crydee.com, 20.09.1998, <http://crydee.com/raymond-feist/faq/4170/can-you-explain-a-bit-about-the-religions-on-midkemia> (27.08.08).

⁸⁸ Den norske utgaven er oversatt av Morten Hansen og utgitt på Tiden Norsk Forlags i 1996.

⁸⁹ De to sistnevnte sammen med sin kone Leigh Eddings.

inneholder en beskrivelse av verdens geografi, de ulike folkenes historier, og en samling av hellige tekster som tilhører de ulike folkene, samt tre korte essays, hvor Eddings formidler sine personlige meninger om fantasysjangeren og det å skrive fantasy.

Handlings resymé

Profetens utvalgte innledes med en 6 siders prolog. Denne prologen forteller historien om hvordan verden ble til, og hvordan ufreden entret verden. Denne historien er en del av *Alorenes bok*, en hellig bok som blir lest av de aloriske folkene.⁹⁰ Den samme teksten finner vi igjen i *The Rivan Codex*.⁹¹

Prologen starter med: ”da verden var ung levde de syv Gudene i harmoni, og alle verdens folk var som ett”.⁹² De syv gudene er brødre og de deler verden mellom seg og alle unntatt Aldur skaffer seg et eget folk. Aldur interesserer seg for magi, og når en ung gutt på rømmen en dag kommer inn i Aldurs dal bestemmer guden seg for å ta seg av ham. Gutten, som blir gitt navnet Belgarath, blir en mektig trollmann. Siden kom andre ensomme mennesker til Aldurs dal og ble lært opptil å mestre kunsten å bruke magi. En dag tar Aldur opp en stein og dreier den så lenge i hånden at den blir en levende sjel. Denne steinen, som menneskene gir navnet Aldurs Globe, har enorme krefter. Steinen er så spesiell at Torak, Aldurs bror, den vakreste av gudene, blir misunnelig og forsøker lure til seg steinen. Aldur er standhaftig og nekter å gi fra seg steinen, da blir Torak sint og slår ned Aldur og stjeler steinen.

Dette er starten på konflikten som ligger som et bakteppe gjennom hele romanserien. De fem gudene som ikke har vært innblandet tar parti med Aldur. Deres folk blir for alltid fiender med Toraks folk, Angrakene. I et mektig slag tar Torak opp Globen og bruker dens krefter på å rive jorden i stykker, men når Globen blir brukt mot sin egen mor, jorden, får det store konsekvenser for Torak. Globen flammer opp, og brenner og smelter gudens venstre side og vansirer ansiktet hans til evig tid. Etter denne konfrontasjonen vet de andre gudene at jorden vil gå under om Torak gjør det samme igjen, derfor velger de å forlate verden fysisk. Men de er fortsatt til stede ved sin ånd, og gjennom sine disipler og prester.

Etter at gudene har trukket seg tilbake får trollmannen Belgarath i oppdrag å vinne tilbake Aldurs globe. Guden Belar, Aldurs yngste bror hjelper Aldur ved å få Cherek, Belars folks konge, til å hjelpe Belgarath. Belgarath som har skapt seg om til en ulv, tar med seg

⁹⁰ Alorene er ett av 7 vestlige folk, og hvert enkelt folk har sine egne hellige bøker som forteller om skapelsen og/eller urtiden.

⁹¹ Eddings, *The Rivan codex*, 52.

⁹² David Eddings, *Profetiens utvalgte: sagaen om Belgarion: frøste bok*, (Oslo, Tiden Norsk Forlag, 1996), 9.

Cherek og de tre sønnene hans inn i fiendeland. De sniker seg inn i Cthol Mishrak, den mørke by, der Torak ligger i søvn og vokter over Globen. Når følget nærmer seg Globen viser det seg at den i selvforsvar skader alle som ikke har rene hensikter, og bare Riva, den yngste av Chereks sønner, viser seg å være Globen verdig. Han og hans etterkommere får i oppgave å forsvare Globen for all fremtid. Som bevis for dette får en sønn i hvert slektsledd et hvitt fødselsmerke i hånden. Når trollmannen Belgarath, kong Cherek og hans tre sønner kommer returnerer til vesten deler Cherek sitt rike med sine tre sønner, for slik vil de best kunne forsvare Globen. Dette gjør at Belar er gud over fire kongeriker men et folk, Alorene. Cherek og Belgarath knytter tettere bånd ved å arrangere ekteskap mellom kongens yngste sønn Riva og Belgaraths datter Beldaran. Den andre datteren Polgara blir hos sin far og blir magiker. Prologen slutter med: *”De forente sine krefter for å holde vakt over Torak, Og noen sier at de fremdeles lever, og at de vil fortsette å våke gjennom talløse århundrer.”*⁹³

Etter prologen flyttes man til fortellingens nåtid. Fortellingens hovedperson er den foreldreløse gutten Garion. Han vokser opp i landet Sendaria, på en gård som er eid av bonden Faldor. Han bor sammen med tanten sin, Pol, som er kokke. De lever et godt og normalt liv på landsbygda helt til en gamle mann, som tante Pol kaller gamle varg, kommer til gården. Da rykkes Garion opp fra sine røtter og blir med på en reise for å gjenvinne en veldig viktig gjenstand han ikke vet hva er. På reisen får de følge av gamle Vargs venner, List og Barak. Mens de reiser avsløres det litt etter litt at Varg og Pol i virkeligheten er Belgarath og hans datter Polgara. De to følgesvennene, Barak og List viser seg å være av kongefamiliene i de to aloriske landene Cherek og Drasnia.

Mysteriet og spenningen i fortellingen er knyttet til Garion som selv føler at han ikke hører hjemme i selskap med alle disse viktige folkene, men leseren forstår raskt at det hvite merket i Garions hånd er et tegn på at han er Rivas arving og vokter av Aldurs Globe. Det viser seg også at Globen er stjålet og følget forsøker å ta igjen tyven før han når frem til Torak med den.

Antagonisten i boken er Ashrak, en av Toraks yppersteprester. Det viser seg at Garion har blitt fulgt av Ashrak siden fødselen, men har ikke kunnet fortelle Pol om det siden Ashrak ved magi har gjort det umulig. På slutten av boken reiser følget til Cherek for å møte og rådslå med de aloriske kongene. Mens de sitter i rådslagning bryter det ut kamper i slottet, og det viser seg at Ashrak står bak. Boken slutter med at ferden fortsetter videre, etter at de som var medskyldige i Ashraks angrep blir straffet, men Ashrak kommer seg unna.

⁹³ Eddings, *Profetiens utvalgte*, 14.

Romanen og sekundærverdenens kontekst og historie

Historien om Garion er nøye styrt av to profetier som begge forteller om et endelig slag. Den ene forteller om Garions seier, den blir av de vestlige folkeslagene sett på som den gode profetien. Den andre forteller at Torak seirer, denne blir avholdt av Toraks folk, mens de vestlige folkene anser den som ond. Hver av profetiene har en rekke kriterier som må oppfylles for at nettopp den profetien skal gå i oppfyllelse. De respektive tilhengerne arbeider hardt for å innfri disse kriteriene slik at ”deres” profeti skal gå i oppfyllelse. Garion blir vår sin herkomst og finner ut at han må gifte seg med en fremmed prinsesse. Dette bekymrer han, men når Ce’Nedra, prinsessen profetien taler om, blir en del av følget endrer Garion etter hvert holdning. Garions utvikler også ferdigheter som magiker og det første han gjør med magi er å spontant og ukontrollert brenner opp Ashrak, når han finner ut at Ashrak myrdet Garions foreldre ved å brenne dem inne i et hus. Senere møter Garion slangeguden Issa som manifesterer seg i en statue i Issas tempel. Han møter også guden Marag som sørger over tapet av sitt folk, som ble utslettet tidlig i sekundærverdenens historie. Alt bygges opp til den endelige kampen mellom Garion og Torak. Denne kampen vinner til slutt Garion, og boken ender med bryllupet mellom Garion og prinsesse Ce’Nedra, som etter hvert ikke er så fremmed som hun var i begynnelsen av serien.

Sagaen om Belgarion er det første møtet med David og Leigh Eddings sekundærverden. Før David Eddings hadde begynt å skrive *Profetiens Utvalgte* hadde han jobbet med sekundærverdenen i to år. Notatene fra dette arbeidet er samlet i *The Rivan Codex* (RC). De hellige bøker i RC gir et bilde av en verden der hver gud med sitt folk har en egen versjon av fortellingen om sekundærverdenens opphav og gudeverden. De historiske nedtegnelsene er lagt i munnen på en historiker fra landet Tolnedra. Historien beskriver tiden fra den mytiske fortiden i de hellige skriftene til situasjonen slik den er i romanenes nåtid. Eddings har valgt å skille klart mellom historie og myter selv om det er helt klart at begge er sanne. Skiller svarer til den amerikanske litteraturviteren Northrop Frye kategorier, heilsgeschichte og weltgeschichte.⁹⁴ Heilsgeschichte er den sanne historien, den som har blikket løftet over den materielle verden og tar med seg de metafysiske delene av virkeligheten. Weltgeschichte på den andre siden, er verdenshistorien, den materielle historien som kun fokuserer på hvordan ting skjedde. Men dette hindrer ikke guden Torak fra å opptre både i mytene og i historien. Det er derfor vanskelig å bruke den svenske religionshistorikeren Geo Widengren definisjon av myte som: ”en berättelse om gudomliga personers gärningar”

⁹⁴ Northrop Frye, *The great code: the bible and literature*, (San Diego, Harcourt Brace & company, 1982), 47 (Av hensyn til min norske tekst gjengir jeg de tyske substantivene med liten forbokstav).

,⁹⁵ for da ville også historien være myte. Widengrens definisjon kan fungere godt i vår verden, men i forhold til fantasyromanenes sekundærverden kommer den til kort. Men Widengren skriver også at myten er det hellige ordet.⁹⁶ Dette er et bedre sted å skille mytene fra historien i RC. Mytene blir fortalt i ”*Part I: The Holy books*” mens historien er å finne i ”*Part II: The Histories*”. I dette ligger en kvalitativ forskjell, mytene er hellige mens historien er av profan karakter. Folkenes historie er fortalt objektivt og med et akademisk språk, og sies å være hentet fra ”*A history of the Twelve Kingdoms of the west*”, en bok skrevet for kong Ran Borune XXIII av Tolnedra.⁹⁷ Tolnedrerne er de mist religiøse av folkeslagene i sekundærverdenen, og historikerne deres har ingen interesse av overnaturlige hendelser. Historikerne bruker da også et helt annet språk og en annen måte å formidle historien på, enn hva vi finner i mytene, som her når de begrunner sitt valg av den aloriske måten å regne år på:

The reckoning of Alorn years dates back to some mythic event in the Alorn past – apparently some catastrophe which they commemorate – but no reputable scholar has ever been able to obtain verifiable information about the event from Alorn priests or storytellers.⁹⁸

Den formelle og akademisk stil er påfallende og det kommer klart frem at historikeren er skeptisk til den mytiske forklaringen på katastrofen. Dette er med på å konstituere en debatt om hva som er virkelig og mulig innad i sekundærverdenen. Teksten er skrevet med en kritisk distanse til materialet, slik vi også finner det når Guden Torak er med i bok 7 av historieverket. I forordet til bok 7 presiseres det da også at det er en gjengivelse av en versjon av historien som tilhører et annet folks der de er mer overtroiske enn Tolnedrerne er og at meningen med å ta det med er å gi leseren en forståelse av kulturen og troen i dette landet ikke å hevde at det er den korrekte fremstillingen av historien.

Forfatterne har selvsagt gjort et bevisst valg når de lar de kapitalistiske og lite religiøse tolnedrerne fortelle historie. Det skaper en klar avstand til mytene, og understreker klart at myter og historie er to forskjellige ting. Mytene er hellige, historien tilhører den profane virkeligheten og tar ikke høyde for at mytene forteller sanne historier. Derfor er det lett å plassere de i kategoriene weltgeschichte og heilsgeschichte. De to typene historiefortelling er derfor med på å gi sekundærverdenen en større virkelighetsoverbygning og en detaljert objektiv, materialistisk historie.

⁹⁵ Widengren, *Religionens värld*, 154.

⁹⁶ Widengren, *religionens värld*, 132.

⁹⁷ *A history of the Twelve Kingdoms of the west*, er kun et virkemiddel forfatterens har brukt for å gi verdenshistorien en ramme, og ved å la den tilhøre kun ett av folkene, har han også gjennom historien gitt folket karakter, ved måten de utfører sin historieskrivning på.

⁹⁸ Eddings, *The Rivan codex*, 101.

Til sammen tegner historien og mytene et bilde av en detaljrik og stor sekundærverden hvor hvert folk har sine egne skikker, egen historie og sin egen religion. Nåtid i PU er lagt til året 5368, dette gir leseren en følelse av å komme inn i en verden med lang historie. Leseren vet at bak Faldors gård i Sendaria ligger en annen gård og mot vest en liten landsby. Landene rundt Sendaria har politiske avtaler, er rivaler og handelspartnere selv om det ikke blir beskrevet i PU eller de påfølgende bøkene i serien, men de er der fordi sekundærverdenen er en levende verden. Eddings har tatt i bruk samme strategi som Tolkien, som i følge Ursula Le Guin bruker:

references to places, people, events (often of long ago) that are not part of the immediate story: these give the reader a conviction of the reality of the immediate scene — because it is shown to be part of a much greater landscape, a long history, a whole world of which it is only a glimpse. This is a strong technique for making an imagined world plausible.⁹⁹

Fantasyforfattere må skape en verden som fortøner seg som sann og troverdig. Dette gjør at leseren tror på verdenen og da også på historien mens den blir lest. Dette trengs ikke i mimetisk litteratur for der er verdenen den samme som vår, og man vet at New York ligger på andre siden an Atlanteren. Den samme kjennskapen har man ikke når man leser fantasy, derfor må forfatteren gi leseren en følelse av at sekundærverdenen er like kompleks, stor og sammenhengende som vår verden.

Forekomst av Religiøse temaer

Romanene er på 230 sider inklusiv prologen. Jeg har registrert ulike temaer knyttet til religion 272 ganger i tillegg til åtte sider med myter som er registrert for seg selv.¹⁰⁰ Funnene kan plasseres i 11 kategorier. De mest fremtredende kategoriene i *Profetiens utvalgte* er: guder, religiøse eksperter, høytider, personkarakteristikk med referanse til religion og kultplasser. Alle de 7 gudene som utgjør panteonet i sekundærverdenen er til stede i prologen, etter prologen er de fleste funnene knyttet til Torak og Aldur. Gudene er tema 98 ganger i løpet av boken, og er til stede i de delene av boken der det ellers er lite religiøse temaer. Det andre temaet som er like gjennomgående er religiøse eksperter. Dette skyldes at Ashrak, Toraks yppersteprest er en hovedkarakter i fortellingen.

Mengden av religiøse temaer varierer fra kapittel til kapittel. I de første fem kapitlene har jeg funnet referanser til religion 118 ganger, i de påfølgende 11 kapitlene fant jeg bare 73 tilfeller, mens jeg i de siste fire kapitlene fant 82 religiøse temaer. Vi ser hvordan tettheten er

⁹⁹ Ursula K. LeGuin. *Plausability in Fantasy*. www.ursulakleguin.com, 13.07.08, <http://www.ursulakleguin.com/plausibilityinfantasy.html> (17.09.09)

¹⁰⁰ Disse mytene skiller seg fra resten av romanteksten fordi de enten står i prologen eller blir fortalt av romanpersonene, de forteller om hendelser forut for romanens nåtid.

markant høyere på begynnelsen og slutten av romanen. Dette forsterkes av at de 8 sidene med myter er plassert i prologen og de fem første kapitlene. Den store mengden av funn i starten vil jeg sette i sammenheng med at det er viktig for forfatteren å formidle den religiøse virkeligheten i sekundærverdenen. Sekundærverdenens *heilsgeschichte* er bakteppe for handlingen i PU, og viktig for hele romanserien. Derfor velger forfatteren å gi leseren en innføring i sekundærverdenens *heilsgeschichte* før han starter romanens hovedfortelling. Siden *heilsgeschichte* og rammefortellingen i serien er nært knyttet til hverandre vet leseren fra tidlig i den første boken at serien er nødt til å ende i en konfrontasjon mellom guden Torak og gutten Garion.

Når forfatteren har gitt leseren god nok kunnskap om sekundærverdenens *heilsgeschichte* går han over til romanens hovedfortelling, da fokuserer forfatteren på handlingen og å beskrive hovedpersonene slik at de virker ekte og levende. Men i den avsluttende delen av boken har forfatteren behov for å trekke linjene frem mot de påfølgende bøkene og det endelige slaget. Dette gjør han for å skape videre spenning og lyst til å lese de påfølgende bøkene, og for å skape en kontinuitet mellom første og andre bok.

I *The Rivan Codex* presenterer Eddings en liste over hva han mener er viktig i ”episk fantasy”.¹⁰¹ Der hevder han at: *The first decision a fantasist must make is theological.*¹⁰² Med dette mener han at forfatteren må velge mellom monoteisme og polyteisme for deretter å skrive en mytologi som kan gi svar på hvorfor og hvordan sekundærverdenen ble skapt. Dette valget har store konsekvenser for sekundærverdenen og er derfor svært viktig. Når han hevder at dette er det første valget en fantasyforfatter må ta er det naturlig at han synes det er viktig å formidle hvilket valg han har tatt til leseren slik at leseren får en oversikt over verdenens mytologi og skapelse.

Samtidig med presentasjonen av det religiøse verdensbildet blir hovedpersonene Belgarath og Polgara presentert. De er nært knyttet til guden Aldur, men jeg har valgt å ikke tolke dem som religiøse eksperter. Dette begrunner jeg med at de først og fremst er magikere, og kraften i magien avhenger av evnene de deres og kommer ikke fra guden. I tillegg er det en praktisk grunn til å ikke regne dem for religiøse eksperter, for de er til stede gjennom hele boken, og en registrering av hver gang en eller flere av dem er et tema ville gitt oss mange registreringer men de ville fortalt ytterst lite. Men rollen de har i boken som Aldurs disipler er likevel viktig også i religiøs forstand; de er frontkjemperne i de godes rekker. Garion inntar en

¹⁰¹ Episk fantasy er forfatterens navn på den typen fantasy han skriver. Jeg har valgt den å bruke betegnelsen mytopoetisk fantasy, men de to kategorien overlapper og rommer i stor grad den samme litteraturen.

¹⁰² Eddings, *The Rivan codex*, 7.

slags frelserrolle, han er i tillegg knyttet til to guder: Aldur siden han blir opplært av Belgarath som er Aldurs første disippel og Alorene's gud Belar siden han er Rivas etterkommer og arving til Rivas kongekrone og Globens beskytter. Dette gjør at hele romanen får en mytisk form. Med Widengrens definisjon av myte som historier om guddommelige personer så kan hele romanen tolkes som en myte, men den mangler dog ritene som Widengren mente myten måtte være knyttet opp til og er skrevet som underholdning. Eddings er kanskje mer opptatt av skillet mellom religion og fantasy en noen av fansen hans er, for han nekter å gi ut de to profetiene historien styres av: *Mrin Codex* og *Darine Codex*. Han sier: "*I catch hints of religious yarnning when people start pleading for copies of the "Mrin". Sorry gang, I'm not in the business of creating new religions. This is "story", not "revelation". I'm a storyteller, not a prophet of God. OK?*"¹⁰³

Den religiøse virkeligheten i Eddings sekundærverden

Den religiøse virkeligheten, altså "heilgeschichte", i Eddings verden bygger på de hellige bøkene i *The Rivan Codex*. Den forteller at det finnes 7 guder som er brødre og i tillegg UL som er gudenes far. De 7 brødrene har skapt verden, men etter at de fikk hvert sitt folk har det kommet splid mellom gudene.

Spliden mellom Torak og hans brødre gjør at verden står i fare for å gå under om Torak bruker Aldurs Globe mot jorden igjen, tilværelsen balanserer på en knivsegg og en reel fare truer verden. Dette gjør sekundærverdenen til det Tolkien kaller et "perilous realm". Midt i denne faren opererer begge sider i konflikten med hver sin profeti om hvordan konflikten ender. Disse profetiene er mer en bare forutsigeler av fremtiden, de er mektige krefter som styrer utviklingen mot slager mellom Torak og Rivas arving. Ingen vet hvilken av profetien som vil overleve etter dette slaget, det avgjøres der og da og verdenen vil fortsette med den vinnende profetiens fremtidssenario. Ingen av profetiene fører til verdens undergang, men den ene fører til at Torak får all makt i verdenen og det er på sett og vis like ille som jordens undergang.

Dette er den store strukturen, men like viktig i sekundærverdenen er den folklige religiøsiteten. For folket på landsbygda er Ærastid, med gudespill og festmåltider den viktigste dagen i året. Denne høytiden er ett brudd i den profane tiden. Da feirer de gudenes skapergjerning ved et skuespill som gjenforteller skapelsen. Slik ligner det nyttårsritualet i babylonsk religion, hvor de, i følge Eliade, reaktualisere skapelsen og blir på den måten

¹⁰³ Eddings, *The Rivan codex*, 13.

samtidige med gudene i skapelsens urtid.¹⁰⁴ Ærastid er også en tid der de sosiale konvensjonene brytes, alle blir behandlet likt, det er ingen forskjell på gårdsherren Faldor og den foreldreløse Garion under Ærastid. Skapelsesmyten står sentralt i Ærastid, men også ellers i året er mytene en del av hverdagen. Mennene på åkrene gjenforteller myter i pausene, og når Varg forteller historier om da gudene vandret på jorden skaper det stor glede og interesse. Den gudfryktige Faldor får til og med tårer i øynene og føler seg beæret over å få høre denne religiøse fortellingen gjenfortalt.

I de store byene er det templer til ære for landets gud. I de Aloriske rikene har det utviklet seg en gruppe som har en tolkning av gudens vilje som går på tvers av den normative religionsutøvelsen. Denne gruppen blir kalt en sekt og deres brudd med nasjonalreligionen gjør at de passer godt med De svenske religionshistorikerne Helmer Ringgren og Åke V. Ströms definisjon av sekt som en utbrytergruppe fra nasjonalreligionen.¹⁰⁵ Vi snakker her om et klart brudd med den normative religionen i landet, men også ellers kan man se et skille mellom den normative religionen på den ene siden og en folkelig form, slik den utspiller seg når "vanlige folk" snakker om mytene mens de jobber på jorden, eller grøsser når de hører Toraks navn.¹⁰⁶ Vanlige menneskene i sekundærverdenen lever i en svært religiøst betonet verden, har religiøse høytider, gjenforteller myter og i dagligtalen finner man mange uttrykk som kan relateres til religion ved at de refererer til gudene eller det hellige. De tjener og dyrker sin nasjons gud. Mellom hvert folk og deres gud er det tette bånd, og selv om folket anerkjenner at de andre gudene finnes og til og med ærer dem under Ærastid må den daglige religionsutøvelsen regnes som *Henoteistisk*, som vil si at de anerkjenner at det finnes flere guder men forholder seg til og dyrker bare sin egen gud.¹⁰⁷

Religionens funksjon i romanen

Som vi har sett starter forfatteren med å introdusere leseren for den mytologiske virkeligheten i prologen. Dette mytologiske stoffet som introduserer leseren for sekundærverdenens *heilgeschichte* fører leseren inn i et nytt kosmos som avviker fra vår verden. Dette er en del av forfatterens strategi for å konstituere en plausibel og troverdig sekundærverden som han kan fortelle sin fortelling i. Eddings har, som alle fantasyforfattere, et behov for å introdusere leseren for reglene som gjelder i sekundærverdenen før han starter på selve fortellingen. Dette

¹⁰⁴ Eliade, *Det hellige og det profane*, 55.

¹⁰⁵ Helmer Ringgren og Åke V. Ström, *Religionerna i historia och nutid*, (Stockholm, Verbum, 1974), 25.

¹⁰⁶ Jeg forholder meg til skillet mellom normativ/offisiell og folkelig slik det blir presentert brukt hos Anne Eriksen og Anne Stensvold, *Maria-kult og helgendyrkelse i moderne katolisisme*, (Oslo, Pax Forlag A/S, 2002), 28-30.

¹⁰⁷ Ringgren og Ström, *Religionerna i historia och nutid*, 21.

fordi, som Ursula Le Guin påpeker: *the rules that govern how things work in the imagined world cannot be changed during the story.*¹⁰⁸ Reglene for hva som er mulig og umulig blir derfor presentert for leseren i de mytologiske historiene. Der presenteres magi og dens begrensninger, men også gudenes begrensede makt, siden de ikke kan styre hva som skjer dersom Torak bruker Globen mot jorden igjen. Dette er med på å fortelle leseren at gudene har en viktig rolle i sekundærverdenen, og at man som leser ikke kan betvile at de finnes innefor romanens rammer, samtidig som det forteller at gudene ikke er allmektige.

Men sekundærverdenens *heilgeschichte* er ikke bare viktig for å konstituere sekundærverdenens virkelighet, den er også viktig for handlingsforløpet i fortellingen. Gudene spiller en viktig rolle i fortellingen og plottet i PU, derfor er det naturlig at forfatteren også presenterer gudene som rollefigurer som vi vil møte senere i boken. Handlingen i PU er en del av den store kampen mellom godt og ondt. Den onde guden Torak kjemper mot de andre gudene, dette er kjernen i *Sagaen om Belgarion*.

Når forfatteren har gitt leseren et omriss av sekundærverdenenes *heilgeschichte* ser vi at han bruker mindre religiøse temaer mens fortellingen ruller fremover mot klimaks. Da skjer det igjen en endring mot mer bruk av religiøse temaer siden handlingens klimaks er knyttet til religion og gudene. I midtdelen derimot bruker han tid på det mer dagligdagse ved å være på reise, og han lar leseren bli mer kjent med det øvrige persongalleriet som skal danne grunnlaget for hele romanserien.

Religionen bidrar også til at sekundærverdenen fremstår som et *perilous realm*. Farene i sekundærverdenen, og truslene mot den, er knyttet til profetien om Toraks verdensherredømme. Profetiene brukes av forfatteren som en kraft som driver fortellingen fremover, alle handlingene Polgara og Belgarath foretar seg er knyttet til den gode profetien og oppfyllelsen av denne. Fjerner man bruken av religiøse temaer fjerner man både grunnlaget for fortellingen siden man da fjerner både antagonisten og trusselen. Men man fjerner også den indre sammenhengen som holder sekundærverdenen sammen, for gudenes eksistens, og deres gjøren og laden er svaret på de eksistensielle spørsmålene i sekundærverdenen til Eddings.

¹⁰⁸ Ursula K. LeGuin. *Plausability in Fantasy*.

Analyse av Magikerens lærling

Magician (1982) er Raymon E. Feists debutroman. Etter første utgivelsen ble den revidert og delt opp i de to bøkene *Magician: Apprentice*(1986) og *Magician: Master*(1986).¹⁰⁹ *Magikerens lærling* (ML) er første bok i *The Riftwar saga* som er oversatt til norsk og utgitt som *Sagaen om riftkrigen* (SR). ML er Raymond E. Feists første bok, og er derfor viktig som introduksjon til Feists sekundærverden. Det kan kanskje bedre kalles et sekundærunivers for handlingen i *magikeren* begrenser seg ikke til en verden, men foregår i de to verdenene Midkemia og Kelewan. Den viktigste sekundærverdenen i ML er Midkemia, denne verdenen bruker han også i seriene: *Krondors sons* (1989-1992), *The serpentwar saga* (1994-1998), *The riftwar legacy*, (1998-2000), *Legends of the riftwar* (2001-2003), *Conclave og shadows* (2003-2005), *Darkwar saga* (2005-2008) og *Demonwar saga* (2009 -). I tillegg har skrevet utgitt *Empire*-trilogien (1987-1992) sammen med Jane Wurts, den foregår på Kelewan.

Handlings resymé

Magikerens lærling (ML) handler om de to guttene Pug og Tomas. Pug er foreldreløs og foreldrene til Tomas har tatt seg av ham siden han var liten. De bor i borgen ved den lille havnebyen Crydee helt vest i Kongeriket.

Fortellingen starter med at Pug er nede ved havet et godt stykke fra borgen for å sanke muslinger, da blir han overrasket av dårlig vær. På vei hjem skader han beinet, og ender opp med å overnatte hos magikeren Kulgan. Han lar Pug prøve den nye krystallkula han har fått, og det viser seg at Pug mestrer det langt bedre enn forventet. Dagen etter vender Pug tilbake til borgen. Der er de alt i gang med å forberede Banapis-høytiden. Banapis er en midtsommersfest, det viktigste som skjer er utvelgelsen av nye lærlinger. Det skjer under en seremoni der alle byens håndverksmestere samles og byens lovende unge menn blir stilt frem for dem. Å ikke bli valgt er en stor skam, og de som ikke blir valgt velger som regel å forlate byen en å bli med skammen hengene over seg og uten et levebrød for fremtiden.. Både Tomas og Pug er heldige, Tomas blir rekrutt i borg-garden mens Pug til mye oppstuss blir tatt opp som lærling hos Kulgan.

Et år etter utvelgelsen sliter Pug med studiene sine og Kulgan bestemmer seg for å gi Pug litt annet å tenke på. Derfor får Pug i oppdrag å eskortere hertugens datter på rideturer. På en av disse rideturene blir de overfalt av troll, men Pug klarer på mirakuløst vis å kaste en magisk formel han hadde lest tidligere. Formelen kveler trollene og Pug blir ved hjemkomst

¹⁰⁹ Den norske utgaven er oversatt av Morten Hansen og utgitt på Tiden Norsk Forlags i 1997. Norske titler henholdsvis *Magikerens lærling* og *Magiens mester*.

belønnet med adelsbrev og et gods, samt den noe besværlige kjærligheten til prinsesse Carline.

Like etter skjer noe merkelig, vraket av et fremmedartet skip blir skylt i land like ved Crydee. Det er bare en overlevende, men han er hardt skadet og dør i løpet av kvelden, men de siste timene av livet hans oppretter presten Tully et tankebånd mellom seg og den fremmede. Etterpå kan Tully fortelle at han tror mannen er fra en annen verden. Hertugen kaller inn Crydees nærmeste naboer, alvene og dvergene til rådslagning, det viser seg at også alvene har støtt på de rare menneskene fra verdenen Kelewan.

Hertugen bestemmer seg for å reise til Krondor, hovedstaden i den vestlige delen av Kongeriket for å be om tillatelse til å mønstre en hær fra hele den vestlige delen av kongeriket. Et stort følge blir med hertugen på ferden, og blant dem er også Kulgan, Pug og Tomas. Det er vinter og fjellpassene er umulige å passere på grunn av snøen, derfor bestemmer hertugen at de, med en dverg som veiviser skal forsøke å passere fjellet gjennom gruvegangene dvergene har gravd ut. Dypt nede i gruvene blir de overrasket av et skrømt som suger livet ut av mange soldater. Tomas kommer bort fra reisefølget. Han klarer å flykte fra skrømtet men mister oversikten og går seg bort. Tilslutt ender han opp hos en drage som ligger for døden. Dragen ber Tomas våke over seg de siste timene den har igjen. Som takk får Tomas en gave, det er ett sett bestående av rustning, våpenkjole, sverd og skjold. Det viser seg at disse er magiske og over tid endrer de Tomas.

Resten av følget når Krondor men der får de vite at kongen har nektet prinsen av Krondor å samle hæren sin. Derfor må de reise videre til hovedstaden, Rillon, der kongen gir hertugen tillatelse til å samle hæren og vender tilbake mot vest. De møter invasjonshæren fra Kelewan som i følge speidere blir større for hver dag. De bestemmer seg for å finne ut hvordan fienden klarer å transportere folk mellom de to verdenene. De regner med at fienden bruker en magisk innretning, derfor blir Kulgan og Pug sendt inn i fiendenes område sammen med en liten gruppe soldater for å rekognosere. Der oppdager de at fiendens soldater kommer marsjerende gjennom en portal. Denne portalen er et en magisk konstruksjon som holder en rift mellom Midkemia og Kelewan åpen.

På vei tilbake for å informere om dette blir Pug slått av hesten og våkner opp som fange på et fremmed sted. Det viser seg at han har blitt fraktet gjennom riften og inn i verdenen Kelewan. Boken slutter når invasjonsstyrkene uventet trekker seg tilbake til Kelewan.

Romanen og sekundærverdenens kontekst og historie

Magikerens lærling er første bok i *Sagaen om riftkrigen*. Feists påfølgende *Empire*-trilogi er lagt til samme tid som riftkrigen men er fortalt fra den andre siden av riften, altså fra Kelewan. I *magikerens mester* som er neste bok i *Sagaen om riftkrigen* lærer Pug seg den ”høyere veis magi” i Kelewan, før han returnerer til Midkemia.¹¹⁰ Der er han med på å få i stand en fredsavtale mellom Kongeriket og invasjonstyrken fra Kelewan. Fredsavtalen brytes i det de to partene skal skrive under. I kaoset blir Pug og en mystisk trollmann ved navn Macros enige om å stenge riften mellom de to verdenene. Den påfølgende boken, *Sølvhorn*, handler om hvordan prins Arutha må reise til nordlandet for å få tak i en spesiell plante, som han bruker til å lage en motgift for å redde sin kone Anita. Samtidig oppdager Pug at en stor og ond fiende truer de to verdenene og reiser han tilbake til Kelewan og undersøker dette i deres største bibliotek. *Sagaen om riftkrigen* avsluttes med *Mørket over Sethanon*, der det store plottet avsløres. Det viser seg at den onde maktrassen valheruene forsøker å komme tilbake til Midkemia. I kampen mot valheruene blir Pug forent med sin barndomskamerat Tomas som har gjennomgått store endringer siden han tok på seg den magiske rustningen. Rustningen har ført til at Tomas har blitt halvt valheru, rustningen viser seg å ha tilhørt *Ashen-Shugar*, den eneste valhereuen som kjempet mot *Draken-Korin* i kaoskrigen og Tomas har blitt en inkarnasjon av *Ashen-Shugar*. Han kjemper sammen med Pug mot valheruene for å redde Midkemia fra en ny kaoskrig og Valheruenes tyranni.

Sekundærverdenen Midkemia ble skapt av Feist og vennene hans mens de gikk på University of California i San Diego. Det var opprinnelig en spillverden de laget for å bruke i rollespillet *Dungeons and Dragons*.¹¹¹ Mange av dem som var med å lage Midkemia har fått guder oppkalt etter seg. De to viktigste var Stephen Abrams og Jon Everson som har fått gudene Abram-sev and Ev-dem oppkalt etter seg.¹¹² Feist har ikke gitt ut noen bok med bakgrunnsmateriale og mytologien til Midkemia slik Tolkien gjorde med *Silmarillion* og Eddings med *The Rivan Codex*, men det finnes mye informasjon om Midkemia på Feists offisielle hjemmesider: www.crudee.com og www.elvandar.com og på www.midkemia.com

Prosessen med å skape Midkemia strakk seg over lang tid. Og verdenen ble gjort levende når Feist og studiekameratene spilte ut sine eventyr i den. *We made up characters, countries, political alliances and disputes, a system of magic, a pantheon of gods – a*

¹¹⁰ I Feists sekundærverdener er det to typer magi som kan brukes av magikerne, den høyere og den lavere vei.

¹¹¹ Feist, *The real history of Midkemia*.

¹¹² Raymond E Feist. *The origins of Midkemia*. www.Crydee.com 29.02.1996
<http://www.crydee.com/raymond-feist/origins-of-midkemia> (14.10.09)

*wonderful, magical place that didn't exist anywhere except in our heads.*¹¹³ Magikeren er et resultat av at en av spillkameratene ba Feist om å skrive historien om hvordan ”den høyere veis magi” kom til Midkemia. Som vi ser ble altså Feists verden til på en helt annen måte enn Eddings verden.

Sekundærverdenens *heilgeschichte* er selvsagt annerledes enn historien sett fra ett forfatterperspektiv. I løpet av forfatterskapet finner vi ut at universet ble skapt av de to ”kontrollgudene”, Rathar og Mythar som er gudene for orden og kaos. I en evig prosess setter de sammen og river fra hverandre ”the threads of power”. På et tidspunkt ble noen av trådene glemt, og av dem oppsto den mektige rasen valheruer. På et punkt mistet de to kontrollgudene sin makt og ble erstattet av syv ”greater Goods” og 100 ”lesser Gods”.¹¹⁴ I løpet av kaoskrigen, en krig mellom disse gudene og valheruene, blir flesteparten av gudene drept og valheruene blir sendt til en annen dimensjon av de resterende gudene. Men universet er hardt skadet og i ubalanse siden ”guden for balanse” og ”guden for godt” har gått tapt. For å gjenopprette balansen velger de andre gudene å deportere guden for ondskap, Nalar, til et fjernt univers, der må han bli til bønn fra tilbedere i Midkemia klarer å vekke opp og mane frem de tapte gudene for balanse og godhet.

Menneskene i Midkemia kjenner historien tilbake til kaoskrigen men ikke lenger tilbake. Det finnes ingen skriftlige kilder som kan berette om hva som skjedde under kaoskrigen. Men Alvenes historier forteller at alvene ble holdt som slaver og tjente Valheruene.

Midkemias historie er en historie om guder og mektige raser, men religion er også en del av dagliglivet i Midkemia og troen på at det finnes en metafysisk dimensjon og at gudene finnes er total. Feist forklarer det slik:

Faith is a non-issue in Midkemia. There are no atheists on Midkemia. (...) Midkemian religions don't require faith, because everyone knows someone who's got a brother, friend, uncle, cousin, whatever who upset a god and got turned into a toad, vanished without explanation, became a chaotic monk, etc.¹¹⁵

Gudene som opptrer i sekundærverdenen er *the lesser gods*. De er avhengige av tilbedere og får sin kraft fra dem. Til en viss grad blir de til og med påvirket av tilbedermassen og tar opp i seg elementer som er spesielle for dem. *The greater gods* har på sin side ingen spesiell

¹¹³ Feist, *The real history of Midkemia*.

¹¹⁴ Raymond E. Feist, *Gods of Midkemia*. www.crydee.com, 1999-2009, <http://crydee.com/raymond-feist/encyclopedia/riftwar-cycle/gods/midkemia> (27.08.08).

¹¹⁵ Feist. *Can you explain a bit about the religions on Midkemia*.

interesse av menneskene som lever i Midkemia. De har trukket seg tilbake, og vil ikke svare folk som tilber dem.

Gudene er ulike fra verden til verden, men de er forvaltere av den samme kraften, men den personifiserte kraften er ikke den samme. Derfor er ikke hierarkiet av guder likt i Midkemia og Kelewan. Det hjelper derfor heller ikke forsøker å be til den midkemske dødsguden Lims-Kragma hvis man befinner seg på Kelewan, han vil ikke svare og det vil heller ikke den kelewanske dødsguden Sibi. Gudene er ordnet forskjellig på Kelewan og Midkemia, det finnes det 20 "gods of heigher heaven" og 20 "gods of lower heaven" i Kelewan, mens det før kaoskrigen var syv "higher Gods" og 100 Lower Gods" i Midkemia.

116

Feists sekundærunivers består av to typer verdener, på den ene siden finner vi den rent fysiske dimensjonen. Kelewan og Midkemia ligger i samme fysiske univers, eller i nabouniverser, men de eksisterer i samme virkelighet. På lik linje med universet den onde guden ble sendt i eksil til. Midkemia og Kelewan eksisterer helt uavhengig av hverandre, men kan samtidig bli knyttet sammen av "rifter" i tid og rom. I tillegg til denne plasseringer av ulike steder i tid og rom har Feist laget et annet system med en annen type sfærer som han kaller "circles of existence". Sekundæruniverset slik vi kjenner det fra Midkemia og Kelewan er omringet av andre plan eller eksistensformer. Disse består av ulike himler og underverdener. Disse eksistensformene er ikke nevnt i *Magikerens lærling*, men er så vidt til stede når Valheruene trekkes inn i plottet i *Mørket over Sethanon*. På Crydee.com kan man lese mer om de ulike eksistensformene. De som dør i Midkemia må gjennom den første underverdenen på vei til dødsriket. Den første, dødsverdenen, er det mulig å ferdes i for mennesker, men den er ikke en ideell plass å oppholde seg. Nedover eller utover i eksistensens ringer blir det vanskeligere og vanskeligere for mennesker å overleve, og den syvende og mest fjerne er så grusom at ingen mennesker kjenner til hva som er der.¹¹⁷ Feists mange universer og eksistensformer utgjør det Maria Nikolajeva kaller et multivers.¹¹⁸ Multiverder er litterære forestillinger om mange universer knyttet sammen, både på tvers av tid og rom, og andre former for eksistens.

¹¹⁶ Raymond E. Feist, *Gods of Kelewan*. www.Crydee.com, 1999-2009, <http://crydee.com/raymond-feist/encyclopedia/riftwar-cycle/gods/kelewan> (27.08.08)

¹¹⁷ Feist, *Can you explain the "circles" of existence in more detail?*, 24.03.1997, <http://www.crydee.com/raymond-feist/faq/2598/can-you-explain-the-circles-of-existence-in-more-detail>. (14.10.09)

¹¹⁸ Maria Nikolajeva. "Eventyr og fantastiske fortellinger: fra oldtid til postmodernisme". I *På fantasiens vinger: Om fantastisk litteratur for barn og unge*, red. av Niels Dalgaard, 75-88. (København, Høst & Søn, 2002), 79.

Forekomst av religiøse temaer

Jeg fant 223 tilfeller av religiøse temaer på romantekstens 345 sider. Religiøse eksperter er det klart mest fremtredende temaet. Spesielt gjelder dette presten Tully av Astalon-ordenen. Han er en av hertugen av Crydees mest verdsatte rådgivere, og en av Pugs lærere i skriving og lesing. Religiøse eksperter er omtalt hele 118 ganger og er det eneste temaet som finnes i alle deler av romanen. Det nest hyppigste temaet jeg har registrert er ”munnhell og uttrykk”, her finnes det en god del ulike varianter som for eksempel: ”Gudene bevare meg”¹¹⁹, ”måtte gudene beskytte dere”¹²⁰ og ”Guder!”.¹²¹ Dette viser oss at religion er til stede i hele samfunnet, ikke bare blant de religiøse ekspertene. Det viser også at religionen på en eller annen måte er forankret i folket, siden slike uttrykk ikke kan oppstå plutselig, men viser til en lang religiøs tradisjon.

Som hos Eddings er det en stor konsentrasjon av religiøse temaer i begynnelsen av romanen, og det er også en viss økning i bruken av slike temaer mot slutten. Til en viss grad vil jeg også her hevde at dette er fordi forfatteren introduserer leseren for sekundærverdenen, men det er lite av Midkemia's metafysiske dimensjon som kommer frem i *Magikerens lærling*. Presten Tully er hovedgrunnen til denne konsentrasjonen. Han er en helt sentral karakter som en av hertugens rådgivere og som Pugs lærer. Han er derfor mye til stede i boken så lenge handlingen foregår i Crydee, men når hertugens følge setter ut fra Crydee blir Tully igjen. Da er det med en gang mindre tilstedeværelse av religiøse eksperter og temaer i teksten. I de siste tre kapitlene når vi blir det fortalt om hvordan det har gått i Crydee er igjen Tully en viktig person og dette fører til at antallet religiøse temaer øker igjen i disse kapitlene.

Den religiøse virkeligheten i Midkemia

I Midkemia er det som vi har sett, ikke rom for ateisme, siden alle kjenner noen som har opplevd en eller annen form for guddommelig inngripen. En annen grunn er at prestene har overnaturlige evner, dette kommer tidlig frem i ML når Tully oppretter tankebånd mellom seg og den døende soldaten fra Kelewan. Prestene tjener ulike guder i ulike templer. I de store byene er det templer til ære for mange forskjellige guder. Religionen er klart polyteistisk og tilbedelse til en gud utelukker ikke at samme person kan gå direkte til et annet tempel å be til en annen gud. I tillegg til templer finnes det mange klostre, disse er viktige kunnskapssentre hvor man tar vare på og reproducerer gamle skrifter og lærer opp mye generasjoner av prester

¹¹⁹ Raymond E. Feist, *Magikerens lærling*, (Oslo, Tiden Norske Forlag, 1997), 135.

¹²⁰ Feist, *Magikerens lærling*, 196.

¹²¹ Feist, *Magikerens lærling*, 139.

og munker. Religion har en sentral plass i samfunnet, men er ikke viktig på daglig basis for enkeltindividet. Bønn til gudene skjer oftest i trengte situasjoner der en eller flere guders gunst er spesielt viktig. På sin hjemmeside sammenligner Feist forholdet befolkningen har til religion i Midkemia med romernes forhold til gudene sine:

Many people's attitudes towards the gods is a lot like the Romans, not a matter of faith and piety, but rather a manner of duty. (...) Midkemian Gods are a lot like the Tax man. You know they're out there; you know they have their due; you know they'll leave you alone if you don't screw up; and you don't spend every waking hour concerned with them. But like the Tax man, when they start screwing with your life, you're 100% occupied with that.¹²²

I Midkemia er det i første rekke viktig å holde seg på god fot med gudene. Forholdet er preget av plikt mer enn av en religiøs tro og hengivenhet. I fantasyreligionen i Midkemia er trosaspektet fraværende fordi det ikke er noen grunn til å tvile på at de finnes. Alle vet at gudene eksisterer, og må velge hvordan de skal forholde seg til gudene. Fantasyreligion ligner dermed på religion slik den forekommer og har forekommet i vår verden, i samfunn hvor et bestemt religiøst verdenssyn har en så sterk hegemoni at andre syn er umulige å fremme. Der må menneskene forholde seg til de i utgangspunktet hypotetiske metafysiske skikkelsene som levende og virkelige skikkelser, akkurat som menneskene i fantasy litteraturen forholder seg til sekundærverdenens guder.

Religionens funksjon i romanen

Som vi har sett er ikke religion en viktig del av plottet i *Magikerens lærling*. I triologien *Sagaen om riftkrigen* er valheruene en del av plottet, men de blir verken omtalt som guder eller gjenstand for tilbedelse. Samtidig er valheruene vesener som holder til i en annen dimensjon som kan hevdes å være metafysisk, og de har krefter som overgår menneskers egenskaper. I tillegg var de gudenes motpart i den store kaoskrigen, noe som gjør at de får en form for demonaktighet over seg. Likevel vil jeg hevde at de ikke kan regnes som demoner, de er en egen og svært mektig rase, men de er som mennesker og alver en del av det skapte og er ikke skapere. Dette avslører også hva som gjør gudene til guder. Selv om det finnes andre vesener som opererer utenfor den fysiske virkeligheten i Midkemia har gudene en spesiell posisjon, de er verdens skapere og opprettholdere. Det skiller dem klart fra andre vesener av metafysisk opphav. Her har Feist lånt fra den kristne tradisjon som skiller klart mellom mennesket som skapning og Gud som skaper. Her ser vi også et skille mellom gudene og valheruene, for valheruene er en rase på lik linje med mennesker og alver, mens gudene er hevet over dette, de er adskilt fra skapningen og fremstår derfor som hellige.

¹²² Raymond E. Feist. *Can you explain a bit about the religions on Midkemia.*

Selv om plottet ikke er knyttet til religion i ML er religiøse temaer stadig tilstede. Siden religion ikke er en del av plottet må det være andre grunner til at det stadig er en del av fortellingen. Som vi har sett er sekundærverdenen Midkemia en verden der religion står sentralt. Verdenen og universet er skapt av de to kontrollgudene, men dette er utenfor de fleste menneskenes kunnskap. Det er de lavere gudene som er aktive, de bringer både lykke og ulykke, og denne nærheten til gudene er viktig for romanen. Uten disse gudene ville prester som Tully vært uten sine evner for deres krefter kommer fra gudene. Dermed spiller også religion inn i fortellingen siden Tully er en viktig biperson i romanen. Men Tullys rolle er ikke så viktig at forfatteren har laget en hel religion bare for å gjøre han plausibel. Religion er i første rekke til stede som forklaring på sekundærverdenens eksistens og opprettholdelse. Det er helt klart at gudene i Midkemia er mindre viktige enn hva de er i Eddings sekundærverden hvor gudene er direkte knyttet til det som truer og altså er essensielle for plottet i romanen. Feist bruker gudene mer slik Tolkien gjorde det, som en del av sekundærverdenens historie og ikke som viktige aktører eller pådrivere i fortellingen.

Analyse av Krigerens troskapsed

Sheepfarmer's Daughter (1988) er første bok i triologien *Deed of Paksenarrion* (1988-1989).¹²³ *Krigerens troskapsed* er Elizabeth Moons debutroman innen fantasysjangeren og ble belønnet med Compton Crook Award for beste debutroman innen fantasy, horror og science fiction.¹²⁴ Moons forfatterskap består av både fantasy og SF. Moon har ikke gitt ut noen oppfølger til *Sagaen om Paksenarrion* men det er varslet at første bok i en oppfølgende triologi kommer i 2010. Moon har i tillegg gitt ut to såkalte *prequels*, altså forløpere, *Surrender None* (1990) og *Liar's Oath* (1992). De forteller om hvordan Gird ble en helgen, og utviklingen av gridsamfunnet etter Girds død.

Resymé av bokens handling

Krigerens troskapsed (KT) handler om Paksenarrion som blant venner blir kalt Paks. Paksenarrion er født og oppvokst på en sauegård utenfor den lille landsbyen Tre Graner. Vi møter Paks når hun rømmer fra gården fordi faren ønsker å gifte henne bort til en lokal gutt. Paks følger drømmen om å bli soldat, en drøm hun har fått av å høre på fetterens historier om

¹²³ Serien ble gitt ut på norsk av Tiden Norsk Forlag, jeg vil bruke de norske titlene *Krigerens Troskapsed* og *Sagaen om Paksenarrion*.

¹²⁴Baltimore Science Fiction Society, Crompton Crook Award Winners, www.bsfs.org, <http://www.bsfs.org/bsfscw.htm> (12.02.09).

militærlivet. Hun finner en omreisende verver for Hertug Phalans kompani og verver seg til to års tjeneste etter fullført opplæring.

Boken følger Paks og vennene hun får i opplæringstiden. Etter endt opplæring reiser de fra hertugens borg over Dvergefjellene til Sørlandet. Effa er en av vennene Paks får i kompaniet. Effa er Girdmann, det vil si at hun tilber helgenen Gird, en bondehelt som beskytter de svake. Dette er Paks første møte med Gird-religionen og hun synes Effas forsøk på å omvende henne er irriterende, og unngår å diskutere religion med henne. Paks blir enda mindre interessert i Gird når Effa dør av skadene hun får i det første slaget de utkjemper, noe hun mener viser at Gird ikke klarer å vokte sine egne.

Etter flere angrep på kolonner av skadede og syke slår hertugen seg sammen med noen andre kompanisjefer for å bekjempe grev Siniava, med kallenavnet Honningkatten. Han er den onde hærføreren, som antas å stå bak angrepene på kolonnene med syke og skadede soldater. Det viser seg at han står i ledtog med den onde guden Liart, Torturmesteren som *”vil ha makt og at dem han har makt over skal frykte ham. Han fryder seg over å gi opphav til strid, over mord og massakre, over blodtørstighet og tortur.”*¹²⁵ Jakten på Siniava går over to år, hertugens kompani forfølger Siniavas og hans hær over store områder.

I løpet av det langvarige felttoget opplever Paks merkelige ting tilknyttet en Gird-ammulett. Første når Paks og medsoldatene Canna og Saben flykter fra et fort som blir inntatt av Siniava. Canna er skadet og Paks tenker at selv om hun ikke selv tilber Gird så kan de godt be om helbredelse for Canna som er girdmann. Paks legger Cannas Gird-medaljong på såret og ber, Canna merker ett trykk, og dagen etter er hun bedre og i stand til å fortsette flukten. Paks tror bedringen skyldes en salve de fant og ikke at Gird har helbredet Canna. Senere dør Canna og Saben etter at de tre blir overfalt av røvere like før de når frem til hertugens leir. På dødsleiet gir Canna beskjed om at hun ville at Paks skal ha girdamulletten hennes. Paks bestemmer seg for å bære både Cannas Gird-ammulett og en hesteamulett som Saben hadde brukt.

Gird-amulletten redder senere livet til Paks ved å gi henne krampe slik at hun retter seg opp akkurat i det en av Liarts prester skyter en forgiftet armbrøstpil mot henne. Men heller ikke denne hendelsen overbeviser Paks. En avgjørende hendelse skjer når hun er med på stormingen en by Siniava lenge har kontrollert. Der venter et slag mot flere av de mektigste prestene til Liart. Disse prestene kan bare bekjempes av Girds *marskalker* og *paladiner* som

¹²⁵ Elizabeth Moon, *Krigerens Troskapsed*, (Oslo, Tiden Norsk Forlag, 1998), 315.

er under beskyttelse av helgenen og trent til å motstå ondskap.¹²⁶ Paks vet ikke at kun paladiner og marskalker kan møte den fryktelige ondskaper som Liarts prester representerer, derfor blokkerer et sverdugg fra en Liart prest. Paks' sverd smelter i møte med Liart prestens ondskap og Paks besvimer og blir sengeliggende i mange dager. Når hun våkner vil *marskalken* og *paladinen* som er med hertugens hær snakke med henne. De hevder at Paks under normale omstendigheter ville dødd i møtet med Liarts ondskaper, derfor tror de at gudene vokter henne, og at dette kan skyldes Gird-amuletten hun fikk etter Canna.

Når Paks blir frisk deltar hun igjen i jakten på Siniava som rakk å flykte før hæren inntok byen hans. De tar ham igjen ved en borgruin, og forbereder seg på det siste slaget. Paks får kommandoen over en liten gruppe som skal vokte utgangen til en flukttunnel de forventer at Siniava vil benytte hvis han forsøker å flykte igjen. Paks og de andre vaktene blir overmannet av en magisk søvn, men Paks våkner av et stikk i brystet og klarer å vekke de andre soldatene og fange Siniava. Denne siste hendelsen gjør at Paks begynner å lure på om amuletten kan ha hjulpet henne. Både *marskalken* og *paladinen* ønsker at Paks skal få religiøs opplæring men Hertug Phalan vil nødvendig miste en av sine beste soldater. Paks bestemmer seg for å bli i kompaniet. Boken avsluttes med:

Hun vinket likevel til ridder Fenith, paladinen, da han red ut. Medaljongen til Canna lå trygt i beltetasken hennes nå. Hun skulle la den bli der. Ingen flere av de underlige varslene å bry seg om, ingen flere mysterier. Og hvis hun døde fordi hun ikke ble varslet av den – hun smilte. Det bekymret henne ikke. Den røde hesten til Saben ville ta henne med til etterverdenen.¹²⁷

Den siste kommentaren viser hvordan Paksenarrions tanker om religion har utviklet seg fra da hun ikke trodde at Gird eller de andre gudene kunne ha noen påvirkning på hennes liv, til en innrømmelse av at Cannas amulett nok hadde vært et medium for en guddommelig kraft til å gi henne tegn og varsler. Men hun ser ikke på disse varslene som gode, da hadde hun valgt å fortsatt bære amuletten, men hun ønsker heller å leve et liv uten innblanding fra gudene, og derfor velger hun å ha amuletten i beltetasken og ikke rundt halsen. Forfatteren bruker religion, i form av tro og tvil, for å gi karakteren Paksenarrion mer dybde og får leseren til å spørre: hvorfor vil du ikke ha varsler som kan redder livet ditt?

Romanen og sekundærverdenens kontekst og historie

Krigerens troskapsed er den første av tre bøker i serien om Paksenarrion. I bok to, *Annen ed* (1988/1998), forlater Paks hertugens kompani av moralske grunner. På veien hjem havner hun

¹²⁶ Marskalker er de øverste lederne i lokale gird-menigheten, Paladiner er riddere som opererer på kommando fra ledelsen i girdreligionen. Marskalker og paladiner diskuteres og forklares under.

¹²⁷ Moon, *Krigerens Troskapsed*, 384.

i en hjemsoekt alvisk dal, og etter lang kamp setter hun den alvisk dalens ånd, Elfane Taig, fri fra fangenskapet den har ligget under for i mange hundre år. Hun blir rikelig belønnet av Elfane Taig for dåden hun har gjort. Paks reiser videre og blir hun tatt opp som rekrutt ved paladinskolen i Fin Panir, Gird religionens religiøse senter. Under utdanningen viser det seg at en av skattene hun fikk av Elfane Taig er et kart over en festning som ble bygget av Girds hjelper og etterfølger Laup. Paks blir med på en ekspedisjon for å lokalisere den sagnomsuste festningen som Laup hadde bygget langt mot øst, men som man hadde trodde var gått tapt eller bare var en myte. Under ekspedisjonen blir hun tatt til fange og torturert av kuaknomer, alvenes onde slektninger. De ønsker å gjøre henne ond og voldelig ved å utsette henne for så mye tortur og ondskap at det smitter over på henne. Man kan fort sette denne tanken om at ondskaper smitter i sammenheng med Frazers teori om smittemagi.¹²⁸ Jeg mener det er en overfladisk tolkning, fordi det i romanen ikke finnes noen mystisk sammenheng mellom torturen og det ønskede resultatet at personen selv skal bli ond og voldelig. Forfatterens spiller heller på tanken om at den som blir utsatt for vold ofte selv blir voldelig, og at mengden av vold og tortur et offer utsettes for og sjansen for at personen selv blir voldelig er proporsjonal. En voldelig person vil bruke vold i situasjoner hvor det ikke er legitimt, og en slik voldsbruk blir sett på som ondt.

Paksenarrion blir befridd av reisefølget som klarer å spore henne opp, men hun har tatt så store skader på sinnet at hun ikke kan bli paladin. Skadene viser seg å være at hun har mistet motet som gjorde at hun klarte å skyve frykten til side og kjempe mot fiendene sine. Hun begynner å unngå en hver form for konfrontasjon og velger å forlater paladinskolen skamfull over å ikke kunne være en kriger lenger. Hennes konfliktskyhet gjør henne så selvdestruktiv at hun holder på å dø av sult, men når hun er som lengst nede kommer hun til en liten landsby hun har vært i før. Der treffer hun en kuakgan, en druide som steller med lunden sin og lever i pakt med naturen. Gjennom en lengre helbredelsesprosess får Paks tilbake motet, og kuakganen sørger for at hun får tjenestegjøre hos skogvokterne i kongeriket Lyonya. Der patruljerer hun skogen sammen med halv-alver som kan føle forstyrrelser i skogens taig(ånd). Gjennom en rekke hendelser avslører Paks at Hertug Phalan som hun tjenestegjorde for i kompaniet, i virkeligheten er rettmessige kongen av Lyonya. Han ble bortført av de onde kreftene i verden og utsatt for den samme typen tortur som Paks før han ble sluppet fri. Da var han så forandret at menneskene i Lyonya ikke kjente ham igjen. Alvene kunne kjenne han igjen, men når han ikke viste hvem han var selv, og heller ikke menneskene

¹²⁸ Frazer, *sympathetic magic*, 339.

så hvem han var valgte de å holde det skjult siden de mente han hadde tatt så stor skade på sjelen og sinnet at han ikke ville bli en god konge. Når Paks avslører dette blir Phalan kronet som konge, og slik får historien en god slutt.

Etter Paksenarrion-triologien har Elizabeth Moon gitt ut to bøker som handler om helgenen Gird og hans etterfølger Laup. De forteller mytene og fortellingen om hvordan Gird-religionen startet og utviklet seg. Moon har skrevet lite om verdenens tilblivelse i sine bøker, den har heller ikke noe bestemt navn, men omtales ofte som Paksworld.

Paksworld har ingen overbyggende felles kosmogoni, men hver enkelt rase har sine fortellinger om hvem som skapte verden og hvordan den ble skapt. Dvergene tror at jorden ble skapt av Sertig som smidde den og hamret den ut på sin ambolt, mens Alvene tror at "the first singer" sang den frem i den første sangen. Alvenes oppfattelse av skapelsen ligner mye på skapelsen av Arda i Tolkens *Silmarillion*, den ble også sunget frem, men da av et kor av englelignende skapninger.¹²⁹ Spørsmålet om hvilke guder som er virkelige, altså reelle makter i sekundærverdene, lar hun også stå åpent:

Within the context of the fictional universe itself, the question cannot be answered. (...) I made multiple gods, so it has multiple gods. Are there theologians in that world who wonder if the High Lord and the first singer and Adyan and Sertig are really all expressions of one deity? Certainly - - just as we have theologians who speculate that Jahweh and God and Allah and Ahura Mazda (and others) are really all expressions of one diety (or yarnig for one diety.) Are they "really"? I don't know, and it's not a question that interests me.¹³⁰

Moon hevder at hun bare er interessert i den menneskelige delen av religion i sekundærverdenen. I *Liar's Oath* forteller hun om hvordan Laup, etter Girds død, endret religionen på en måte som brøt klart med Girds intensjoner og idealer. Samtidig som Moon sier hun er interessert i den menneskelige delen av religionen bruker hun også mye tid på å fortelle om gudene. Gudene er viktige aktører i sekundærverdene, de motiverer sine tilbedere og undersåtter, men de bryter ikke inn i historien med egne handlinger, men leder menneskene og endrer eller styrer historien indirekte.

Forekomst av religiøse temaer

I KT finner vi hele 621 religiøse tema, i tillegg til to små myte-fragmenter fordelt på romanens 377 sider. Det temaet som forekommer oftest er religiøse eksperter, som prester, Girds marskalker. Falks kapteiner, Tirs sverdmestere og paladiner. Til sammen fant jeg 159 tilfeller der disse enten handler eller blir omtalt, selv om verken hovedpersonen eller de viktigste birollene er religiøse eksperter. Fra religiøse eksperter er det langt ned til nest største

¹²⁹ J.R.R. Tolkien, *Silmarillion*, 5. utgave, (Oslo, Tiden Norske Forlag, 2005), 3.

¹³⁰ Elizabeth Moon, Privat korrespondanse, e-mail av 19.01.09 (Re: About religion in deeds of Paksenarrion)

temaet som er gjenstander og symboler. Denne kategorien består for det meste av amuletter, spesielt den ovenfor nevnte Gird-amuletten, men også tatoverte symboler og symboler på tøy forekommer, de utgjør 77 funn. Nesten like hyppig er temaene helgener (72), og guder (71). Jeg har registrert 14 ulike guder men bare et fåtall er grundig beskrevet, som Liart "Torturmesteren" og Alyana "Fredsmoren". Andre er bare nevnt ved navn i en bisetning. I tillegg refereres det ofte til gudene som en gruppe. Helgenene som er registrert er i første rekke Gird, men det er også noen få tilfeller der helgenen Falk omtales. Den siste kategorien jeg vil trekke frem er uttrykk med referanse til religion. Det er totalt 58 slike uttrykk i boken, det spesielle er at de fordeler seg på 25 av 32 kapitler. Disse uttrykkene er til stede i tre kapitler der det ikke er registrert andre religiøse temaer, og er det temaet man finner i flest kapitler. Så følger helgen-temaet som man kan finne i 18 kapitler, mens religiøse eksperter viser seg å være til stede i færre kapitler, men når de først er til stede blir de omtalt hyppig og er ofte i fokus.

Det siste momentet i forhold til funn som bør trekkes frem er at det er en stor variasjonsbredde i funnene. Når jeg først registrerte religiøse funn i romanen delte jeg de i 27 temaer. Etter seinere bearbeidelse reduserte jeg det til 19 ulike temaer. Romanen inneholder altså hele 19 av de 22 temaene jeg har funnet i de tre romanen til sammen. Dette er mye flere enn hva man finner i de andre analyserte romanene. Dette gir et breitt bilde av religiøsiteten i sekundærverdenen. De fleste kategoriene som er spesielle for Moons roman er knyttet til den menneskelige trosutøvelsen og ikke til verdenens metafysiske plan, noe som bekrefter at Moon er mest interessert i hvordan religion påvirker mennesker og mennesker påvirker religion, og ikke er så interessert i gudene og deres gjøren og laden.

Den religiøse virkeligheten i Moons sekundærverden

I *Krigerens Troskapsed* er det en sammensatt religiøs verden med en stor mengde religiøse retninger. De fleste yrker har en egen gud eller helgen som sin beskytter, for eksempel har harpespillere og saueklippere sine egne guder som de kan be til når de trenger spesiell hjelp med noe som har med yrket deres å gjøre, dette er en form for folkelig religion uten et hierarki av religiøse eksperter og dogmer.

Den største religiøse retningen er Gird-samfunnet. Gird var en vanlig bonde som gjorde opprør mot en urettferdig hertug. Siden ble han en stor leder og etter hans død ble han ansett som en helgen. Han er krigeres og de svakes beskytter, og kjemper mot all urett. Som motsetning til Gird-samfunnet finnes det onde guder og krefter, som Liart og Achrya. Deres hang til å bruke tortur og skape menneskelig lidelse gjør at de blir ansett som onde. I KT er

deres nærvær sterkes i sørlandet, der de har hjulpet Siniava til makten og dermed fått en posisjon i byene han har kontroll over. Til sammen skaper dette en dualistisk verden som er preget av kampen mellom ”de gode” og ”de onde”.

Innbyggerne i Paksworld har liten oversikt over gudeverdenen, de forholder seg til de gudene de selv har bruk for. Religionen er klart polyteistisk og man kan gjerne tilbe flere guder. Sekundærverdenen er full av templer og religiøse symboler, mest fremtredende er tilholdsstedene til Gird-samfunnet. I de fleste landsbyene i nordlandet er det ”Gird-lader”. De er Gird-menighetens samlingssted, plassen består av et tun og en låve, dette fordi Gird selv var en bonde, og han samlet sine etterfølgere i låver. I ladene møtes Gird-samfunnet for å trene på våpenbruk å for å motta religiøs veiledning. I hver enkelt lade er det en Gird-marskalk, som har fått sin utdanning i trosretningens store læresenter i Fin Panir. De har fått undervisning i både våpenbruk og taktikk, men har også fått opplæring i teologi. Marskalk tittelen er egentlig en militær tittel, men marskalkene er i Moons sekundærverden først og fremst religiøse eksperter, og kan benytte seg av prestemagi hvis de er godt nok skolert i det.

I de større byene finner man også templer til ære for gudene, og i Fin Panir er det bygger mange store flotte katedraler til ære for Gird, men også til ære for Den Øverste Herre. I Fin Panir som er Gird-samfunnets organisatoriske og læremessige sentrum, som ligner på Vatikanstatens rolle for katolikker i vår verden, utdanner de i tillegg til marskalker også paladiner. Utrykket Paladin stammer fra det latinske ordet palatinus som betyr fra palasset, opprinnelig fra Palatinerhøyden i Roma, men ble etter hvert assosiert med soldatene som vaktet Cæsars palass i Roma.¹³¹ Den engelske formen paladin brukes om Karl den stores 12 nærmeste riddere.¹³² I fantasysjangeren har man tatt opp denne tråden og laget en egen type krigere som er spesielt edle og har et forhold til gudene. En paladin i fantasysjangeren har egenskaper som å fornemme om mennesker er gode eller onde, helbrede syke og skadede, og de benytte seg av den samme formen for magi som andre religiøse eksperter. I fantasyrollespillet *Dungeons and Dragons* er paladin en egen type krigere som er styrt av etiske og religiøse plikter.¹³³ Denne bruken av paladiner har spredd seg vider til andre fantasyprodukter som blant annet dataspillene *Diablo* og *World of Warcraft*, paladin har derfor blitt et begrep de fleste konsumenter av fantasy er kjent med.

¹³¹ www.oed.com, s.v. “palatine” Oxford English Dictionary, juni 09, http://dictionary.oed.com/cgi/entry/50169581?query_type=word&queryword=palatine&first=1&max_to_show=10&sort_type=alpha&result_place=1&search_id=YUCc-C8srkB-2477&hilite=50169581 (30.10.09).

¹³² www.oed.com, s.v. “paladin” Oxford English Dictionary, september 08, http://dictionary.oed.com/cgi/entry/50169459?single=1&query_type=word&queryword=paladin&first=1&max_to_show=10 (30.10.09).

¹³³ Cook, *Players handbook*, 27.

Paladiner, marskalker og lader er alle del av den offisielle eller normative religionen i sekundærverdenen, men vi finner også forekomster av folkelig religion. Amulettene og troen på at hver yrkesgruppe eller interessegruppe har sin egen gud, er ikke knyttet opp til religiøse institusjoner, men eksisterer blant folket og i kulturen. Språket er formet av religion, og mange uttrykk i dagligtalen refererer til guder, helgener. Dette viser at Moon har latt det å bruke religion i romanen få konsekvenser for samfunnene og kulturene hun har laget, noe hun mener er med på å gjøre plottet og karakterene mer komplekse og realistiske.¹³⁴

Religionens funksjon i romanen

Som vi har sett er boken lagt til en religionspluralistisk sekundærverden. Det er en klar dikotomi mellom godt og ondt. Hovedpersonen Paksenarrion er ei uvitende jente fra landet som oppdager det religiøse universet sammen med leseren. Tidlig i historien når hun blir forsøkt omvendt, uttaler hun: *”jeg har mine egne guder (...) Og det holder for meg. Familien min har holdt seg til de samme gudene i generasjoner, og jeg vil ikke forandre på det.”*¹³⁵ Det at Paks er så uvitende og naiv i forhold til religion er et litterært virkemiddel som gjør at Moon kan introdusere det religiøse universet i sekundærverdenen for leseren via henne, og på den måten blir leseren kjent med sekundærverdenens mange ulike trosretninger.

Hertug Phalans kompani har historisk sett hatt et godt forhold til Gird-samfunnet, men dette stoppet brått da Phalans kone ble drept i et angrep som han mener han kunne ha stoppet om han ikke var blitt kalt ut i tjeneste av Gird-samfunnet. Senere i romanserien viser det seg at drapet på kona var klart planlagt av guden Achrya, for å skape en splittelse mellom Phalan og Gird-samfunnet. Likevel rekrutterer Phalan girdmenn, fordi disse er kjent som ærlige og tapre og nekter aldri å kjempe med mindre det blir gjort på en grusom og urettferdig måte.¹³⁶ Phalan står for en ambivalent holdning til religion, for samtidig som han utvikler et anstrengt forhold til Gird-samfunnet står han likevel på deres side i kampen mot de onde. Dette er med på å skape dybde i romanen, ved at sort-hvite forholdet mellom godt og ondt blir nyansert når det gode ikke er en heterogen størrelse men består av fraksjoner med uenighet seg i mellom.

Handlingen i romanen dreies rundt kampen mot Siniava som er ond tvers gjennom. Han står i ledtog med den like onde guden Liart. Romanen følger kampen mot denne ondskapen fra de godes side. Romanen har et klart fiendebilde, og leseren er aldri i tvil om

¹³⁴ Moon, Privat korrespondanse, e-mail av 19.01.09 (Re: About religion in deeds of Paksenarrion)

¹³⁵ Moon, *Krigerens Troskapsed*, 27.

¹³⁶ Moon, *Krigerens Troskapsed*, 313.

hvem som er de gode. Dette gjør at leseren får et sterkt ønske om at Paks og ”de gode” skal vinne, noe de selvfølgelig gjør i tråd med sjangerens krav og forventninger.

Som vi har sett er det en stor mengde religiøse temaer i KT. Religion blir brukt til å gi sekundærverdenen troverdighet, historie og indre sammenheng, men brukes også som en del av plottet og er med på å drive fortellingen fremover. Leseren blir ført inn i et religiøst univers der de fleste sider av tilværelsen er påvirket av gudene og deres tilhengere. Paksenarrion er et unntak, hun er ikke spesielt opptatt av religion. Riktig nok har familien hennes tilbedt sine guder i lang tid, men selv virker hun lite opptatt av det religiøse perspektivet ved tilværelsen. Dette blir en skarp kontrast til de kreftene som er i sving når de onde gudene vever sine nett og bruker sine krefter til å skade det godes sak. I løpet av romanen blir Paksenarrion tvunget til å tenke gjennom og til slutt erkjenne at det finnes ”noe”, ellers ville hun aldri lagt amuletten i tasken på slutten av romanen. Elizabeth Moon forklarer selv bruken av religion i romanen på denne måten:

I could not write serious fantasy without including some religious considerations, if not formal religion. In the Paksenarrion-related books, the cultural level is equivalent to that in which all societies do in fact have strong and pervasive belief in supernatural powers, both helpful and harmful. It would be unrealistic to depict a multi-cultural society, as having one encompassing religion with no regional or racial or social differences in belief. From the writer's point of view, having religious beliefs immediately allows (and demands) additional complexity of Characterization and plot, something I personally find rewarding, as well as being more realistic in terms of many readers' experience.¹³⁷

Moon bruker religion aktivt som sosial markør, de primitive rurale som Paks har en folkelig og lite institusjonalisert tro og religion. I de store byene i nord står Gird-samfunnet sterkt og har en velutviklet organisasjon med templer og kunnskapssentere. I sør finner man de fleste av de onde gudenes tilbedere, mens folkene i nord tilber Gird og de gode gudene. Å skille mellom de onde i sør og de gode i nord er ikke uvanlig i fantasy, det onde landet Mordor i *Ringenes Herre* er også lagt til den sørlige delen av verdenen. Nord og vest blir ofte assosiert med orden og det gode, mens sør og øst blir assosiert med kaos og ondskap. Dette tror jeg skyldes at fantasysjangeren har utviklet seg i Europa og Nord-Amerika. Forfattere har dermed bevist eller ubevist plassert utgangspunktet for romanene i nord og vest der de selv er, mens fienden blir plassert i sør og øst.

¹³⁷ Moon, Privat korrespondanse, e-mail av 19.01.09 (Re: About religion in deeds of Paksenarrion)

Fellestrekk og ulikheter ved religionene i romanene

Pringle hevder at fantasy er en nostalgisk sjanger, hvor følelser som sorg og glede er sentrale.¹³⁸ Denne nostalgien finner man igjen i fantasysjangerens bruk av religion. Religionene i de tre romanen må sies å være nostalgisk og nærmest romantisk. Fantasyreligionene er preget av å være inspirert av en førmoderne religionsforståelse. Religionshistorikeren Otto Krogseth lister opp fire trekk ved moderniseringsprosessen i religion: *Pluralisering, individualisering, rasjonalisering, differensiering.*¹³⁹ I fantasysjangeren finner vi religioner som dekker hele verden. Selv om gudene har ulike tilbedergrupper er alle gudene innefor samme panteon, og eksiterer i et samspill og ikke som enkeltguder som utelukker de andres eksistens slik vi finner det i vår verdens semittiske religioner.¹⁴⁰ Religionen er heller ikke en privatsak, i *Profetiens utvalgte* kommer dette klart frem blant Toraks folk. Det kreves at samtlige deltar på veien mot det store målet, Toraks verdensherredømme. Torak krever menneskeoffer, det er et krav til samfunnet å ofre til Torak, han kaller ikke enkeltmennesker til å ofre seg. I *Krigerens troskapsed* er bilde noe mer nyansert da Paksenarrion tilsynelatende kan velge sin egen tro, men hennes ønske om å stå i en tradisjon og forholde seg til de gudene hennes forfedre har forholdt seg til viser at heller ikke hun har en løsrevet individualistisk tro. Senere slutter hun seg til paladinskolen som er en institusjon som forholder seg til et bestemt sett med doktriner. I *Magikerens lærling* er gudene og den religiøse troen mindre fremtredende og det er vanskelig å bekrefte eller avkrefte en individualisert religionsforståelse, men ser vi på det videre forfatterskapet til Feist kommer det klarere frem hvordan gudene har en viktig rolle for samfunnet og hvordan religion ikke er en privat men offentlig sak. Befolkningen tilber som i *Krigerens troskapsed* ulike guder, men dette er styrt av tilhørighet til klasser og sosiale lag og er derfor klart samfunnsorientert.

I en verden der ulike guder blir tilbedt og virker ser vi også at en rasjonalisering er nærmest umulig om man med rasjonalisering mener å forsøke å forklare religion vitenskaplig-materialistisk og funksjonalistisk. Samtidig kan man med rette hevde at fantasyreligion er rasjonelle innefor sekundærverdenens rammer, for den korresponderer med den virkeligheten som er lagt til grunn for sekundærverdenens eksistens. Dette er ikke den typen rasjonalisering man finner i moderne religion i vår verden. Det siste punktet, differensiering, er heller ikke tilstede i fantasyreligionene. Religionen er ikke trukket tilbake til en egen ”religiøs” sfære,

¹³⁸ Pringle, *The ultimate Encyclopedia of Fantasy*, 8.

¹³⁹ Otto Krogseth. ”Religionsdefinisjon – ett problematisk prosjekt”. I *Religion – et vestlig fenomen: Om bruken og betydningen av religionsbegrepet*, red. Sigurd Hjelde og Otto Krogseth, 65-78. (Oslo: Gyldendal, 2007), 69.

¹⁴⁰ Slik man finner det i den nikenske, den jødiske og den islamske trosbekjennelsen.

Tully i *Magikerens lærling* er en av hertugens viktigste rådgivere og det er han i kraft av å være en religiøs ekspert men den kunnskapen det innebærer. I *Krigerens troskapsed* er Girdsamfunnet en politisk makt som har sitt eget land. I tillegg påvirker Gird-religionen politikken i de omkringliggende landene. Til sammen gjør det at fantasyreligionene er med på å fremheve sjangerens nostalgiske karakter.

Nostalgien er, som Pringle, sier typisk for sjangeren og ofte intendert, men samtidig må man se på denne nostalgien som et resultat av at forfattere låner elementer fra, og blir inspirert av vår verden og vår verdens religioner. C.S. Lewis som selv var kristen hevder at: *“To construct a plausible and moving ‘other world’ you must draw on the only real ‘other world’ we know, that of the spirit.”*¹⁴¹ Ikke alle forfattere har et like klart religiøse ståsted som Lewis, men det som er klar er at fantasyforfattere låner og lar seg inspirere av fenomener fra vår verden. Eddings har ingen problem med å innrømme at han har lånt kulturelle trekk fra ulike historiske epoker og geografiske områder når han har skapt de ulike folkene i sekundærverdenen.¹⁴² Likeledes ble Midkemia skapt av en gruppe studenter som brukte sine kunnskaper om middelalderen i prosessen for å lage en fantasyverden de kunne spille rollespill i.¹⁴³ Prosessen med å skape religioner til sekundærverdenen skiller seg ikke nevneverdig fra prosessen med å lage ulike kulturer og folk med ulike historier. Kildene som har inspirert forfatterne når de skapte fantasyreligionene sine kan dog ikke sies å bare komme fra middelalderen. For middelalderen og middelalderstudier er sentrert om Europa, og tar til nøds med det muslimske Midtøsten. Religionene i de tre analyserte romanene er polyteistiske religioner og minner mer om de indoeuropeiske religionene som gresk-romersk, norrøn og hinduistisk religion, og ikke den europeiske middelalderens religioner; kristendom, jødedom og Islam. Gudenes tilknytning til sekundærverdenene er ulik i de forskjellige romanene, men også innenfor romanene. Hos alle de tre forfatterne finner vi guder som transenderer den fysiske verdenen. Kontrollgudene skapte Feists Midkemia, og de syv gudene skapte Eddings sekundærverden. Av de syv er bare en tilbake i sekundærverdenen mens de seks andre har flyttet ut av verden og befinner seg i en metafysisk dimensjon, også hos Moon er gudene transendente, selv om Paks i *Gylden ed* tror hun møter Achrya selv. Det er helt klar at forfatterne låner trekk fra mange ulike religioner, Moon har også lånt fra katolisismens helgendyrkelse når hun har laget Gird-religionen. Samtidig tror jeg Gird-religionens tilblivelseshistorie er påvirket av tanken om at guder en gang var heltmodige mennesker som i

¹⁴¹ C.S. Lewis. “On stories”. I *On stories:and other essays on literature*, red. Walter Hooper,3-20.(Orlando, Harcourt Inc. 1982), 12.

¹⁴² Eddings, *The Rivan codex*, 13.

¹⁴³ Feist, *The real history of Midkemia: how a fantasy writer found his world*.

senere tid ble opphøyet til en guddommelig status. Til sammen utgjør dette en blanding av elementer fra mange ulike kulturer, religioner og mytologier. I neste kapittel vil jeg se nærmere på hvorfor religion er så viktig i fantasy litteraturen, og hvilke fellestrekk og variasjoner som er vanlige innen religionsbruk i fantasy litteraturen.

KAPITTEL 3. HVORFOR ER RELIGION OG FANTASY KNYTTET SÅ TETT SAMMEN?

Vi har til nå sett hvordan fantasy benytter seg av religion som et fantasem. Altså som et litterært virkemiddel. Forfattere bruker det til å gi sekundærverdenen en indre sammenheng og som del av plott og handling. Dette viser at religionsbruken har en funksjon i teksten. Finnes det andre grunner til at det i fantasysjangeren er en bevist bruk av religion? Vi skal nå se på hvordan fantasy også kan formidle religion og religiøse følelser utover romanens virkelighet.

Den omvendte katastrofen, den ikke-rasjonelle redningen

Tolkien mente at et av kjennetegnene på fantasy er at redningen fra en overhengende fare kommer uventet og brått. Han kaller dette en omvendt katastrofe, eller den gode katastrofen.¹⁴⁴ Vi kan også si at det er en katastrofe som rammer det onde. Denne gode katastrofen gir leseren en befriende glede som i følge Tolkien: ”*denies (...) universal final defeat and in so far is evangelium, giving a fleeting glims of Joy, Joy beyond the walls of the world*”¹⁴⁵. Tolkien mener at den gode katastrofen er et evangelium, det vil si det ”glade budskap”. Det bringer med seg en glede som ikke er begrenset til det litterære universets aktører, men også berører leseren. Hvorvidt effekten skyldes en religiøs dimensjon i fortellinger, som har universet som scene og som forkynner seier over det totale nederlag, er vanskelig å si. Men et gjennomgangstema i fantasyfortellinger er håpet, alt er ikke tapt, det finnes alltid et håp, det finnes en mulighet når det ser som mørkest ut, og redningen kommer som en guddommelig inngripen eller som av skjebnebestemte tilfeldigheter.

I Tolkiens tilfelle kan vi tolke det til at det er den kristne Gud som bryter inn i historiens gang og sørger for den gode katastrofen, men i sekundærverdenen er Gud kjent som Eru og Illúvatar. Et viktig aspekt ved den gode katastrofen er at den ikke er en total ”happy ending”, den medfører også en dom. I *Ringenes herre* blir den onde ringen tilintetgjort, og de onde blir stilt til ansvar for sine handlinger. Hos Eddings blir den onde guden Torak drept av Garion i det endelige slaget. Men selv om verden befris fra ondskap, så blir ondskapens spor værende. Verden blir ikke totalt helbredet, og i avslutningen av *Ringenes Herre* ser vi hvordan Frodo, tross seier over det onde, har merker på sjelen som gjør at han ikke kan leve et godt liv i Middle earth lenger. Vemodet fortsetter med at alvene forlater Middle earth for

¹⁴⁴ Tolkien, *Tree and leaf*, 68.

¹⁴⁵ Tolkien, *Tree and leaf*, 68.

godt. Moon lar Paksenarrion, som endelig har blitt paladin, avslutte historien i ensomhet, uten mulighet til å slå seg til ro fortsatt merket av skadene hun fikk da hun ble torturert.

I *Magikeren lærling* inntreffer den gode katastrofen når fienden plutselig bryter beleiringen av Crydee og avslutter invasjonskrigen i Midtkemia og trekker seg tilbake til Kelewan. Dette er for leseren et mysterium, en overraskende hendelse, som hovedpersonene forholder seg til som en guddommelig, mystisk og uforklarlig hendelse som ikke har sammenheng med de faktiske maktforholdene. I Empire-serie, som er lagt til den andre siden av riften, blir det avslørt at det er indre politiske forhold i Tsurani som fører til tilbaketrekningen, men inntrykket den gir i *Magikerens lærling* er at høyere makter har grepet inn eller at seieren på et eller annet vis var skjebnebestemt. I *Profetiens utvalgte* av Eddings er det ikke noen god katastrofe. Det skjer mange små hendelser som kan virke som skjebnebestemte, men den gode katastrofen lar vente på seg. Den inntreffer først i den siste boken i serien, *Profetiens oppfyllelse*. Da griper en gud, antakelig Aldur, inn i historiens gang ved å sende en vind til rett tid. I *Krigerens Troskapsed* av Moon er det også vanskelig å finne den endelig gode katastrofen. Isteden finner vi små hendelser som gir inntrykk av å være forårsaket av gudene, som for eksempel at Paksenarrion ikke dør av sverd hugget hun får av en Liart-prest, og at hun våkner tidsnok til å avsløre Siniavas flukt og forkledning. Men heller ikke her får den store ondskapen som truer verdenen sin dom før i siste bok i serien, *Gylden ed*. Den gode katastrofen som fører til seier over de onde og destruktive kreftene i verden er naturlig nok også hos Moon plassert i siste bok.

Vi ser altså at det legges vekt på et overraskende avgjørende vendepunkt i fantasyfortellinger. Løsningen er ikke, som i SF, basert på teknologi eller en rasjonell forklaring.¹⁴⁶ Vendepunktet er redningen, redningen fra sekundærverdenens undergang eller at den blir lagt under ondskapens åk. Det viktige i fantasy, det som står i sentrum, er i følge Dickerson og O'Hara interaksjonen mellom det naturlige (den materielle delen av virkeligheten) og det overnaturlige.¹⁴⁷

Er det belegg for å hevde at vendepunktet i all fantasy innebefatter en form for skjebne eller guddommelig inngripen? Vi har sett at vendepunktene i de tre fantasyseriene jeg har analysert er slike vendepunkt som Dickerson og O'hara beskriver, altså vendepunkt som ikke er grunnet i materielle årsaker. Vendepunktene, som skjer når de gode katastrofene inntreffer, kan derfor forstås som skjebnebestemte eller som resultater av overnaturlig eller guddommelige inngripener. De kan ikke tolkes som tilfeldigheter, sagnet om Belgarion viser

¹⁴⁶ Dickerson & O'Hara, *From Homer to Harry Potter*, 46.

¹⁴⁷ Dickerson & O'Hara, *From Homer to Harry Potter*, 46.

dette klart. Trollmannen Belgarath forstår ikke hvordan den plutselige vinden som redder dem ut av knipen kunne oppstå. Han henvender seg til noen, en ikke-materiell tilstedeværende kraft som jeg tolker som guden Aldur. Stemmen svarer at han påbegynte arbeidet med å samlet vinden ett år tidligere og lot den blåse mot sitt mål. Det viser at Aldur hadde brukt sin evne til å se frem i tid, så han kunne hjelpe de gode kreftene til å vinne og at vinden ikke bare var en tilfeldig hendelse. I *Magikeren* er ikke dette like klart. Gudene er generelt mindre involvert i handlingen, og i neste serie blir den uforståelige tilbaketrekningen forklart. Det viser seg at politiske feider i Tsuranienes hjemverden på den andre siden av riften fører til at et anti-krigsparti kommer til makten og dermed avslutter krigen. Men i slutten av *Riftwar*-serien, ser vi i *Mørket over Sethanon* at det er andre og større farer har truet og manipulert verden, for å få tak i et viktig magisk objekt, "livssteinen", som ligger begravd et sted i Midtkemia. Den gode katastrofen inntreffer når Thomas i kamp med en Valheru (eldgammel mytologisk skikkelse fra tiden før alver og mennesker) ved et uhell knuser "livssteinen". Livssteinens kraft utløses, men i stedet for å skjenke evig liv til de morderiske og destruktive Valheruene, blir Valheruene fanget i "livssteinen". Der forblir de fanget til noen er så uheldige, onde eller dumme at de sette dem fri ved å knuse "livssteinen".

Vi kan konkludere med at de analyserte romanene har plott som løses ved en god katastrofe og at disse gode katastrofene er forårsaket av at det metafysiske griper inn i den materielle delen av sekundærverdenen. Slik sett må vi si at den gode katastrofen er et fantasem i mytopoetisk fantasy, og at mytopoetiske fantasyfortellinger forutsetter at sekundærverdenen blir reddet ved en interaksjon mellom den naturlige verden og overnaturlige krefter eller guder. Dette er ment å forkynne et håp til leseren, et håp om at noe utenfra eller ovenfra kan gripe inn i den mest håpløse situasjon.

Sekundærverdener og sub-creation

Fantasy er, som vi har sett, lagt til en annen virkelighet med andre regler enn hva vi kjenner fra vår verden. Enten som en merkverdiggjort versjon av vår verden, eller som en verden adskilt fra vår egen verden. I closed world fantasy kommer dette spesielt klart frem. Forfattere som skriver fantasy lagt til lukkede universer må konstruere en sekundærverden eller eventuelt legge historien sin til en sekundærverden som allerede er skapt av en annen forfatter. Slike historier omtales gjerne som fanfiction og er utbroderinger av det opprinnelige fantasyuniverset.¹⁴⁸ Sekundærverdenen trenger ikke være "ferdig" når forfatteren begynner å skrive historien, men de grunnleggende strukturene må være på plass slik at forfatteren ikke

¹⁴⁸ Istoft. Pophekse, teenage-trolldmænd og *blockbuster*-fans, 73.

senere mot sier seg selv og skaper tvil hos leseren. I selve romanen trenger ikke forfatteren å avsløre alt om sekundærverdenen, men han må formidle nok til at leseren har et inntrykk av hvordan verdenen er bygget opp og fungerer. Det å formidle sekundærverdenens historie, naturlover og metafysiske dimensjoner er en kontinuerlig prosess som blander seg med fortellingen av historien i romanen. I denne skriveprosessen vil det også være naturlig at verdenen utvikler seg videre innenfor de allerede gitte rammene.

Sekundærverdenen er fantasyforfatterens scene, der spilles handlingen i romanen ut. Men forfatteren bruker ikke hele scenen samtidig. Han zoomer inn og forteller en historie fra en liten del av sekundærverdenen, men denne historien har ofte påvirkning på hele verdenen. Deler av sekundærverdenen blir aldri besøkt i løpet av romanene og romanseriene til fantasyforfattere. Likevel er de delene av sekundærverdenen som ikke blir åsted for fortellingen viktige. De er med på å gi dybde til historien fordi forfatteren har disse delene av sekundærverdenen i bakhode når han skriver og han kan referere i fortellingen han forteller.¹⁴⁹ For eksempel er det ikke sikkert en forfatter beskriver dødsriket eller lar noen av karakterene reise dit, men likevel har han en klar oppfattelse av at det finnes et dødsriket styrt av en døds gud og han kan derfor bruke frykten for dette dødsriket som en kraft som påvirker karakterene i historien.

Siden sekundærverdenen er skapt av forfatteren, kjenner ikke leseren verdenen fra før og kan i utgangspunktet ikke bli kjent med sekundærverdenen på annen måte enn ved å lese forfatterens fantasyfortellinger. Det er mulig å få et vist inntrykk av forfatteres sekundærverdener gjennom offisielle og uoffisielle hjemmesider og fanfiction, men forfatteren kan ikke ha som utgangspunkt at leseren først har oppsøkt slik kilder til innsikt i sekundærverdenen. Derfor må forfatteren beskrive sekundærverdenen for leseren. Målet er at leseren aksepterer sekundærverdenen, altså tror på at den kunne eksistert. Det krever at den har en logisk oppbygging og at alt henger sammen. Siden vår verden ikke er en del av fortellingsuniverset, kan ikke forfatteren bruke vår verdens naturlover og sosiale regler, våre ritualer og våre myter. Forfatteren må fortelle leseren hvilke regler som gjelder i sekundærverdenen, den amerikanske fantasy og Science Fiction forfatteren Orson Scott Card forklarer det slik: *“Remember, because speculative fiction always differs from the knowable world, the reader is uncertain about what can and can’t happen in the story, until the writer has spelled out the rules.”*¹⁵⁰ Leserens verdensbilder kan ikke brukes som en fortolkningshorisont for sekundærverdenen. Derfor må forfatteren formidle til leseren

¹⁴⁹ LeGuin. *Plausability in Fantasy*.

¹⁵⁰ Card, *How to write Science Fiction & Fantasy*, 36.

hvordan verden er bygget opp, hva som er virkelig og mulig i sekundærverdenen, slik at leseren vet hvilke regler som gjelder. Kart er et ledd i denne prosessen, og finnes i begynnelsen av de fleste fantasybøker. Når leseren kan forholde seg til et kart gir det en følelse av å forholde seg til noe virkelig og ekte.

Tolkien kaller prosessen der forfatteren lager og beskriver en sekundærverden for sub-creation.¹⁵¹ Han mener at det å skape en sekundærverden er det nærmeste mennesket kommer Gud i sin skaperakt. Tolkien var katolikk og dette hadde stor innflytelse på hvordan han utformet sekundærverdenen Arda.¹⁵² I *Silmarillion* forteller Tolkien at Arda er en verden som har utviklet seg over flere tideverv, den har altså en lang historie. *Ainulindalë*, den innledende delen av *Silmarillion*, er fortellingen om hvordan Arda ble skapt. Den inneholder også fortellingen om hvordan disharmonien og det onde ble en del av Arda. Tolkien var klar på at hans personlige tro påvirket hans litterære verk. Ardas historie er derfor, ikke overraskende, i grove trekk sammenfallende med Bibelens skapelsesmyte. Arda er skapt av en allmektig gud, kjent ved navnene Eru og Ilúvatar og disharmonien eller ondskapen ble brakt til verden av en av gudens undersåtter, ainuen Melkor. Tolkiens univers er som den kristne tro monoteistisk, og forklarer ondskapens eksistens med at en egenrådige engel, her i betydningen en av Gudens tjenere eller undersåtter, gjorde opprør mot den gode allmektige guden. Selv om Tolkiens mytologi ligner den kristne var motsatte han seg at verket skulle leses som en allusjon til Genesis. *Ainulindalë* og resten av *Silmarillion* er Ardas historie, og den skiller seg på flere punkter fra skapelseshistorien i Genesis. Det har han gjort for at det ikke skulle være noen tvil om at det er historien om skapelsen av en annen verden. Han starter skapelseshistorien slik:

Eru var, den Ene, som i Arda kalles Ilúvatar; og han skapte først ainuene, de hellige, som var barn av hans tanke, og de var hos ham før noe annet var til. Og han talte til dem og la frem for dem melodier; og de sang for hans åsyn, og han gledet seg.¹⁵³

Her beskriver Tolkien tiden før skapelsen; gud er én og ainuene (englene) synger for guds åsyn. Senere berettes det om hvordan en av ainuene, ville flette sine egne tanker inn i skaperverket, det holdt ikke å være med på å skape det Eru hadde uttenkt. Tolkien bruker altså den falne engelen som et motiv i mytologien sin, men Tolkiens mytologi skiller seg fra Genesis ved at Gud skaper verden ved ord, mens Arda skapes ved sangen som Ilúvatar legger ned i ainuenes hjerter. *Silmarillion* viser hvor viktig Tolkien mente det var at sekundærverdenen hadde sin egen historie. Tolkien var interessert i mytologi, og ble ikke bare

¹⁵¹ Tolkien, *Tree and leaf*. 40.

¹⁵² Arda er sekundærverdenen alle Tolkiens skjønnlitterære verk er lagt til. Hovedverket *Ringenes herre* er lagt til Middle Earth som er en del av Arda.

¹⁵³ Tolkien, *Silmarillion*, 3.

påvirket av de bibelske mytene, også *Kalevala* og Norønn mytologi var en del av materialet Tolkien hentet sin inspirasjon fra. Han uttalte selv:

I had in mind to make a body of more or less connected legend, ranging from the large and cosmogonic to the level of romantic fairy-story – the larger founded in contact with the lesser in contact with the earth, the lesser drawing splendour from the vast backcloths.¹⁵⁴

Tolkien verdsatte dette mytologiske bakteppe svært høyt, og var nær ved å nekte å gi ut *Ringenes Herre* fordi forleggeren ikke ville gi ut *Silmarillion*.¹⁵⁵ Da Tolkien startet på det som senere ble *Silmarillion* var målet å lage en mytologi for England, men denne ideen forlot han ganske raskt. Isteden laget han en mytologi til en verden der språkene hans, de alviske språk, kunne ha sitt hjem, og hvor han kunne utvikle dem videre.¹⁵⁶ Senere begynte han å fortelle historier fra denne sekundærverdenen, og skrev til slutt *Ringenes Herre*-triologien, som har blitt det viktigste og mest kjente enkelt verket i fantasysjangeren. Tolkien laget altså ikke Arda for å skrive *Ringenes Herre*, men han brukte Arda som scenen *Ringenes Herre* spilles på. Tolkiens bruk av sekundærverdenen Arda, og den grundigheten som ligger bak Tolkiens verden, har satt en standard for senere fantasyforfattere. Arda er, om vi bruker den amerikanske vitenskapsfilosofen Thomas Kuhns begrep, et eksempel, altså et verk som setter en standard for et paradigme.¹⁵⁷ Orson Scott Card har følgende forklaring på hvorfor en sekundærverden med historie og opphav er så viktig, ikke bare hos Tolkien men i hele fantasysjangeren:

Worlds don't spring out of nothing. However things are now, they used to be another way, and somehow they got from there to here.(...) a vital part of world creation is knowing the history of the communities in the story. (...)The more you know about what happened in a character's past *and why*, the more complex and interesting the world of your story will be. The people, the societies, all will seem real.¹⁵⁸

Å gi sekundærverdenen en skapelseshistorie og en mytisk fortid etterfulgt av en historie fra den mytiske tiden til romanens nåtid er et ledd i å gjøre sekundærverdenen troverdig, noe som igjen hjelper til med å gjøre handlingen og historien i romanen troverdig. Det vil gi leseren inntrykk av at sekundærverdenen er en virkelig verden, en verden som kunne ha eksistert utover det man ser i romanen fordi den er så godt beskrevet og har så utviklede strukturer. Det er nettopp denne strukturen og detaljrikdommen som gjør det mulig å forestille seg livet i

¹⁵⁴ Humphrey Carpenter, *J.R.R. Tolkien: a biography*(Boston, Houghton Mifflin Company, 2000/1977), 97.

¹⁵⁵ Carpenter, *J.R.R. Tolkien*, 214.

¹⁵⁶ Tolkien var lingvist og en av hans store interesser fra ung alder av var å lage språk. Han skrev blant annet dagbøkene sine på alvisk.

¹⁵⁷ Anne Stensvold. *Paradigme*.

¹⁵⁸ Card, *How to write Science Fiction & Fantasy*, 49-53.

denne verdenen også utover det som blir fortalt i romanen.¹⁵⁹ Målet er at de stedene forfatteren har zoomet seg inn på i romanen skal stå i en sammenheng og ikke føles som løse fragmenter uten tilknytting til hverandre. Slik oppfattes sekundærverdenen som sammenhengende og logisk oppbygd selv om grensene for hva som er mulig og umulig er annerledes enn i vår verden. Sekundærverdenens historie og kosmogoni har en sentral funksjon fordi den danner grunnlaget for å få leseren med på en ”*willing suspension of disbelief*”, som innebærer at leseren lar være å stille kritiske spørsmål som kan føre til at sekundærverdenen mister sitt slør av sannhet.¹⁶⁰ Tolkien kritiserer denne måten å forstå prosessen der leseren lever seg inn i en sekundærverden. Heller enn at leseren står i sentrum med sin ”*willing suspension of disbelief*” mener Tolkien at det viktige er forfatterens evne til å skape en troverdig verden og en troverdig historie. Det er altså forfatteren som historieforteller og ikke leseren, som er avgjørende:

What really happens is that the story-maker proves a successful 'sub-creator'. He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is 'true': it accords with the law of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside. The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed.¹⁶¹

Både som fantasyteoretiker og fantasyforfatter har Tolkien satt dype spor etter seg i fantasysjangeren. *Silmarillion* anses fortsatt som den mest komplette og velutviklede historien til en sekundærverden. Historiematerialet varierer fra det mest mytiske, slik som begynnelsen av *Ainulindalë*, til mindre mytiske historier senere *Silmarillion*, men alle er de preget av å være skrevet som mytologi og ikke verk av historikere. Da Tolkien begynte å skrive på *Ringenes Herre* hadde han allerede jobbet med deler av det mytologiske materialet i *Silmarillion* i tjuer år¹⁶². Senere fantasyforfattere har ikke skapt like velutviklede mytologiske fortellinger, og en så fyldig historie til sine sekundærverdener, men som vi har sett, har Feist, Moon og Eddings alle gitt sine sekundærverdener guder og mytologier om disse gudene. Sekundærverdenene har videre fått sin historie som leder frem til romanenes nåtid. Eddings forteller sekundærverdenens historie i prologen og gjennom mytene som blir fortalt og diskutert av karakterene. Moon og Feist presenterer sekundærverdenen uten slike eksplisitte myter, de har vevd sine myter inn i fortellingen på en annen måte. Moon lar Paksenarrion få høre om helgenen Girds handlinger i møte med andre karakterer, og hun lærer om de forskjellige gudene ved å møte deres tilhengere. Helgenen Gird og historiene om han er en

¹⁵⁹ Fanfiction er et bevis på at sekundærverdener stimulerer lesere til å forestille seg verdenen som en levende verden utover romanene skrevet av forfatteren.

¹⁶⁰ Tolkien, *Tree and leaf*. 40.

¹⁶¹ Tolkien, *Tree and leaf*. 40-41.

¹⁶² Carpenter, *J.R.R. Tolkien*, 264.

blanding av myte og historie. De forteller om en bestemt historisk epoke, men historien har blitt endret og gjort til myter, blant annet har Gird i ettertid blitt gjort til en nesten guddommelig skikkelse som menneskene i sekundærverdenen kan be til og få hjelp av. Hos Feist finner vi at verdenen har en lang historie ved blant annet at det refereres til Kaoskrigen, en krig som utryddet flere raser og ledet frem til romanens nåtid. Gudene og gudeverdenen blir man kjent med gjennom prestene og templene. Det går klart frem i begge tilfellene, at verdenen har en klar historie, og at det finnes guder eller makter som har vært en del av denne historien fra verdenenes begynnelse.

Kulturen i sekundærverdener krever religion

Et fantasem i mytopoetisk fantasy er at samfunnene i sekundærverdenen har et lavere teknologisk nivå enn hva vi har i vår verden. De kulturene som har nådd lengst i sekundærverdenen har kommet til det nivået som tilsvarer middelalderen i vår verden. Det er en grense for hvor langt vitenskapen kan ha kommet. Denne grensen går omtrent ved kruttet. Krutt er ikke en naturlig i en mytopoetisk fantasyverden, men Tolkien lar orkene som angriper Helmsdjunp bruke noe som kan minne om krutt. Grensen er altså ikke absolutt, men i utgangspunktet kan vi si at krutt hører ikke hjemme i mytopoetisk fantasy.¹⁶³ Dette får konsekvenser for kulturene og samfunnene man finner i sekundærverdenene. De er det vi kan kalle førvitenskaplige, altså er de lagt en virkelighet der den vitenskaplige metoder ikke er utviklet og skillet mellom tro og vitenskap ikke er etablert. Elisabeth Moon mener dette er årsaken til at kulturene i sekundærverdenen må være preget av religion:

The cultural level is equivalent to that in which all societies do in fact have strong and pervasive belief in supernatural powers, both helpful and harmful. It would be unrealistic to depict such a society as having no religion.¹⁶⁴

Moon argumenterer med at kulturen i en sekundærverden fremstår mer troverdig når den komplimenteres med en religion. Hun mener det gjør at leserne lettere kan godta og leve seg inn i sekundærverdenen. Kulturene i mytopoetisk fantasy befinner seg på et teknologisk nivå som gjør det usannsynlig at de har utviklet en ”bigbang”- og evolusjonsteori. Men samtidig som teknologinivået er lavt har magien på mange områder tatt dens plass - som når magikeren Kulgan i diskusjon med presten Tully i Feists *Magikerens lærling* refererer til en magiker som

¹⁶³ I andre former for fantasy finner man bruk av krutt. Men dette er fantasy som beveger seg vekk fra kjernen i fantasysjangeren.

¹⁶⁴ Moon, Privat korrespondanse, e-mail av 19.01.09 (Re: About religion in deeds of Paksenarion).

sendte det magiske synet sitt så langt opp at han kunne se at jorden buet seg, og altså var rund.¹⁶⁵

Kulturene i sekundærverdenene kan ikke være lik kulturene i vår vestlige verden siden den teknologisk utviklingen er helt annerledes. Samtidig som det teknologiske nivået er lavere enn i vår verden, har magi erstattet teknologi på mange områder. Magi forsterker dessuten sekundærverdenens metafysiske dimensjon og tillater ikke en verdenstilblivelse og utvikling som er rent materialistisk, det oppstår en konflikt. Magien i mytopoetisk fantasy utelukker at samfunn kan ha materialistiske oppfattelser av verden. Jeg er derfor enig med Elizabeth Moon i at det kulturelle nivået i fantasy gjør det naturlig at kulturene i sekundærverdenene har en religiøs verdensforståelse. Men man kan spørre seg om det er det kulturelle nivået som har krevd at forfatteren skulle bruke religion i fantasy eller om det er religionsbruken i fantasy som har influert måten kulturene i fantasy blir bygget opp og presentert på.

Sekundærverdenen som *das ganz andere*

Fantasylitteraturens sekundærverdener er et produkt av forfatterens fantasi og skaperevner. Dette skiller fantasylitteraturen fra litteratur som tar i bruk vår verden som fortellerunivers. Sekundærverdener i fantasy kan kun nåes gjennom å lese fantasylitteratur lagt til den bestemte sekundærverdenen. I annen litteratur enn fantasy, er leseren en del av den litterære virkeligheten, enten som fortid, fremtid eller nåtid, som geografisk nært eller fjernt, fordi leseren lever i den verdenen teksten tar utgangspunkt i. Sekundærverdenen i fantasy er ikke vår verden på samme måte fordi handlingen enten er lagt til en annen verden eller en merkverdiggjort versjon av vår verden. Det gjør at leseren og forfatteren transenderer virkeligheten i sekundærverdenen. Derfor mener jeg at sekundærverdenene i mytopoetisk fantasy, på en spesiell måte kan ses som ”*das ganz andere*”, noe helt annerledes. Utrykket ”*das ganz andere*” stammer fra den tyske teologen Rudolf Otto som brukte uttrykket for å beskrive det hellige.¹⁶⁶ All religion stammer i følge Otto fra en følelse av frykt i møte med det hellige. Han kaller denne følelsen *mysterium tremendum*.¹⁶⁷ Religion er et resultat av møtet med det hellige, som skaper både frykt og ærefrykt. Men i tillegg til å skape frykt har det hellige en tiltrekkende å attraktiv dimensjon som Otto kaller ”*mysterium fascinans*”.¹⁶⁸

¹⁶⁵ Feist, *Magikerens lærling*, 52.

¹⁶⁶ Rudolf Otto, *The IDEA of the HOLY: an Inquiry into the non-rational factor in the idea of the divine and its relation to the rational*, 2. utg. (Oxford, Oxford university press, 1958), 28.

¹⁶⁷ Otto, *The idea of the holy*, 14.

¹⁶⁸ Otto, *The idea of the holy*, 31.

Det at sekundærverdenen i fantasy er atskilt fra vår verden gjør den ikke automatisk hellig, men dens aura av muligheter som ikke finnes i vår verden, som magi, drager og gode helter, gir den et mystisk preg som minner om religiøse myter. Den er full av mysterier for en leser fra vår verden, mysterier som kan fortone seg både skremmende, fascinerende og tiltrekkende. Vi kan her trekke linjer til den russiske litteraturviteren Tzvetan Todorov, som mener at det fantastiske i ellers realistiske tekster skaper en nøling og skepsis hos leseren.¹⁶⁹ Men i fantasy er det fantastiske akseptert som ”normalt”. Det skaper det ikke en slik nøling hos leseren. Slik bruk av det fantastiske kategoriserer Todorov som *uncanny* eller *marvellous*, alt etter hvilken effekt den har på leseren.¹⁷⁰ Fantasy preges som vi har sett av både det uhyggelige og det vidunderlige. Sekundærverdenen er et perilous realm fordi den er truet av metafysiske krefter, personlige eller upersonlige. Dette gir fantasy en snev av *uncanny* eller det Otto kaller *mysterium tremendum*. På den andre siden er det klart at fantasy ikke kun bruker det fantastiske til å skape avsky og frykt, slik horror gjør. Det viktigste punktet i en fantasyfortelling er den gode katastrofen, den fantastiske redningen som Tolkien beskriver som ”*Joy, joy beyond the walls of the world*”.¹⁷¹ Denne omvendte katastrofen, kan ses på som et *mysterium fascinans* som skaper en beundring, den er rett og slett *marvellous*. Dette skaper en undring hos leseren fordi det er en redning som, slik faren er knyttet til metafysiske krefter, er knyttet til en god kraft som transenderer den sekundære verdenens materielle dimensjon. Sekundærverdenen blir dermed noe ganske annet enn vår verden, og dette *ganz andere* kommer sterkest frem når fantasylitteratur forteller om metafysiske krefter, både gode og onde, og hvordan de påvirker tilværelsen. Dette virker både forlokkende og spennende på leseren; det kan skape grøss, men også undring. Fantasy kan derfor, om vi følger Ottos resonnement, formidle religiøs stemning, og religiøst budskap ved å fremkalle både følelsen av *das ganz andere* som *mysterium tremendum* og *mysterium fascinans*.

Fantasy bruker følelsene av det numeniøse på samme måte som spøkelseshistoriene, i følge Otto, gjør. Spøkelsesfortellinger spiller på en, om enn noe pervertert, form for møte med den numeniøse skrekken og ærefrykten. Tiltrekningen til spøkelser kommer ikke av de fysiske attributtene som er tillagt spøkelser, men av at spøkelset er: ”*a thing that 'doesn't really exist at all', the 'wholly other', something which has no place in our scheme of reality but belongs*

¹⁶⁹ Tzvetan Todorov, *The Fantastic: a structural approach to a literary genre*, (Ithaca, Cornell University Press, 1980), 25.

¹⁷⁰ Todorov, *The Fantastic*, 44.

¹⁷¹ Tolkien, *Tree and leaf*, 68.

to an absolutely different one, and which at the same time arouses an irrepressible interest in the mind.”¹⁷²

På same måte som spøkelseshistorier spiller på opplevelsen av *das ganz andere* spiller også fantasy på dette møtet med *das ganz andere*. Magi er et av elementene som gjør skiller seg fra vår verden. Magien i sekundærverdenene kan skape undring og tiltrekning, men den kan også brukes på en slik måte at den skaper avsky og skrekk. Men viktigst er mirakelet, der har fantasy arvet mye fra eventyret. Om eventyret sier Otto: “*The fairy-story proper, only comes into being with the elements of the "wonderful" with miracle and miraculous events or consequences, i. e. by means of an infusion of the numinous.*”¹⁷³ Det store mirakelet i fantasy er “den gode katastrofen”, det er en omveltning, et mirakel som man kan forvente i fantasy, men som man ikke kan forvente i vår verden. Slik ser vi at Otto og Tolkien sammenfaller i sin mening om eventyret, og dette mener jeg vi kan bruke videre på fantasy. Tolkien går så langt som å omtale denne omvendte katastrofen som en form for evangelium.¹⁷⁴

Vi ser her hvordan Ottos forståelse av det hellige som *das ganz andere* kan overføres til fantasy. På den måten kan vi si at fantasysjangeren benytter seg av frykten for og tiltrekningen til det numiniøse, slik spøkelseshistorier gjør. Sekundærverdenen kan dermed få et skinn av hellighet over seg.

Fantasy som hellige tid og hellig rom

Ottos forståelse av det hellige som *das ganz andere* hadde stor innflytelse på religionsfenomenologen Mircea Eliade. Eliade var opptatt av helliggjørelsen av tid og rom, og hvordan tid og rom kan skille seg ut og ha en hellig kvalitet. Han mener at det religiøse mennesket gjenskaper den hellige tid ved hjelp av myter og riter. Den hellige tiden “*ble skapt og gjort hellig av gudene den gang de utførte sine bedrifter – bedrifter som også selv reaktualiseres i høytidene.*”¹⁷⁵ I ritualer gjentar mennesket det som skjedde i den første hellige tid, da gudene vandret på jorden, den såkalte *in illo tempore*, og blir samtidig med gudene.¹⁷⁶ Eliade snakker om at religion dermed skaper et brudd i den historiske tiden. Det samme bruddet hevder Tolkien å finne i lesning av fantasy. Fantasyfortellinger har, ifølge Tolkien, en

¹⁷² Otto, *The idea of the holy*, 28.

¹⁷³ Otto, *The idea of the holy*, 122.

¹⁷⁴ Tolkien, *Tree and leaf*, 68.

¹⁷⁵ Eliade, *Det hellige og det profane*, 50.

¹⁷⁶ Eliade, *Det hellige og det profane*, 65.

mytisk effekt: *they open a door on Other Time, and if we pass through, though only for a moment, we stand outside our own time, outside Time itself, maybe.*¹⁷⁷

Tolkien hevder at fantasyfortellingen tar leseren ut av den ordinære tid og den vante, normale verden og plasserer lesere over i sekundærverdenens tid sted og virkelighet. Det er nettopp en slik ”annen tid” Eliade har i tankene når han snakker om hellig tid. Hellig tid er ”en mytisk urtid som gjøres nærværende.”¹⁷⁸ Denne tiden er tiltalende for mennesket fordi det gir det muligheten til å bli ”samtidig med gudene”.¹⁷⁹ Dette har klare likheter med fantasy som, ifølge Tolkien, nettopp gir muligheten til å trå over i en annen tid. Denne tiden, og dette stedet er atskilt fra vår verden, men er allikevel et slags speilbilde og kan i så måte ses på som *das ganz andere*. Sekundærverdenen er ikke en del av vår verden, den er atskilt fra vår verden, og handlingene utspiller seg derfor i en slags hellig tid, og på et hellig sted. Sekundærverdenen som hellige tid og det hellige sted gir leseren en mulighet til å trå ut av sin egen tid, og inn en annen verden. Leseren blir tatt med inn i en verden der det ikke er noen tvil om at gudene eksisterer, og blir dermed gjort samtidig med gudene. I romanene jeg har analysert ser vi det tydeligst hos Moon og Eddings. I Eddings’ sekundærverden er den onde guden Torak fortsatt fysisk til stede på jorden, de andre gudene virker også i verdenen selv om de bare er til stede i ånden. Hos Moon er kampen mot gudene Achrya og Liart så sentral at det er hevet over enhver tvil at gudene finnes, men vi får ikke vite om de er fysisk til stede eller om de eksisterer i en separat gudeverden og bare opererer i sekundærverdenen på en indirekte måte. Uansett ser vi konkrete resultat av gudenes ønsker og gjerninger. Spesielt ser vi det i andre bok om Paksenarrion der hovedpersonen selv tror hun møter Achrya i form av en kjempepedderkopp.

Hos Feist er gudene trukket lenger tilbake, men universet er fortsatt preget av gudenes eksistens, og prestene har overnaturlige evner til blant annet å helbrede. Men den store kampen mellom de gode og onde kreftene er i første del av bokserien bakenforliggende og kommer først til overflaten i siste bok i *Riftkrig*-serien. Seinere i forfatterskapet lar Feist, Pug få snakke med en gud. Slik ser vi at gudene også i Feists serie er viktige aktører i sin sekundærverden.

Fantasy tilbyr og krever at leseren trer inn i en annen tid og verden. I tråd med Eliade kan vi si at dette gir leseren muligheten til å bli ”samtidig med gudene”. På sett og vis tilbyr fantasysjangeren leseren en tur til Eliades ”*in illo tempore*”. Vi kan ikke si at

¹⁷⁷ Tolkien, *Tree and leaf*, 36.

¹⁷⁸ Eliade, *Det hellige og det profane*, 49.

¹⁷⁹ Eliade, *Det hellige og det profane*, 65.

sekundærverdenen er eller oppfattes av leseren som hellig tid og hellig sted, men vi kan si at fantasy skaper en tid og en eksistens som skiller seg fra det profane vi kjenner til i vår verden. I et slikt lys er det lett å se på fantasy som en videreføring av religion i et litterært univers. Kanskje ikke så rart siden de to viktigste forfatterne, Tolkien og Lewis, var kristne og skrev sine bøker i en tid de opplevde som mer og mer sekularisert og avsakralisert. Begge så på sjangeren som en måte å formidle sin tro på og en måte å vise naturens og Guds hellighet.¹⁸⁰ Når det hellige viser seg kaller Eliade det for en "hierofani"¹⁸¹, jeg mener vi kan ta med oss dette uttrykket inn i litteraturen og si at når forfatteren fremkaller og spiller på følelsen av at noe, for eksempel guder, natur, templer eller gamle skrifter, er hellig så har han skapt en hierofani. Et glimt av hellighet og en følelse av å være til stede *in illo tempore*.

Fortrylling av hverdagen

Hierofani, opplevelsen av at det hellige bryter igjennom og kommer til syne i den profane verden, kan kaste lys over et viktig element ved fantasysjangerens appell. Som vi har sett, forsøkte både Lewis og Tolkien å formidle den kristne tro og lære, men nyere fantasyforfattere er ikke nødvendigvis kristne og har da heller ikke samme agenda. Tolkiens *Ringenes Herre* har blant annet blitt tolket som et paganistisk verk og var fra begynnelsen populært blant både evangelisk kristne og motkulturelle.¹⁸² Den amerikanske tysk-professoren, Jack Zipes, som har hovedområdet eventyr, skriver om Tolkien: *He died in 1973, ironically celebrated more for his pagan fairy tales than his "catholic" view of the world.*¹⁸³ Å hevde at Tolkiens verker er paganistiske er etter min mening å gjøre urett mot forfatteren. Men Tolkiens ønske om å få fram naturens verdi og at det finnes en gud bak det hele, har mye til felles med andre religiøse strømninger i den moderne tid. Tolkien var sterkt kritisk til utviklingen han så i sin samtid, hvor verden ble avsakralisert, og underlagt maskiner og teknikk.

Fantasysjangeren er, som vi har sett, en sjanger åpen for ulike verdensbilder som har det til felles at de er åpne for at det finnes en metafysisk dimensjon ved vår tilværelse. Fantasy har blitt populært i en tid med oppblomstring av mange nye religiøse strømninger. Fantasy kan ses på som en del av den nyreligiøse sfære, det kan tolkes som det folkloristene og religionsviterne Alver, Gilhus, Mikaelsson og Selberg kaller "religion smurt tynt utover". En

¹⁸⁰ Albanes, *Harry Potter, Narnia, and The Lord of the Rings*, 169.

¹⁸¹ Eliade, *Det hellige og det profane*, 10.

¹⁸² John E. Zuck, "Religion and fantasy". I *Religious Education*, 70, nr.6, 1975, 586-604. 593.

¹⁸³ Jack Zipes, *Braking the magic spell: Radical theories of folk & fairy tales*, 2002 utgaven (Kentucky, The university press of Kentucky, 2002), 149.

form for religion som ikke helliggjør, men fortryller hverdagen.¹⁸⁴ Fantasy er derfor en del av religionsdiskursen i samfunnet, man bruker religion som tema og formidler en form for nyreligiøs fortrylling av hverdagen. Folklorist Torun Selberg eksemplifiserer dette ved at bokklubben Energica omtaler Le Guins *Jordsjø*-serie som et sted å fråtse i magi, både i form av svarte og hvite kunster og at man aldri blir helt den samme igjen etter en tur til Jordsjø.¹⁸⁵ Det som fortryller hverdagen, er at leseren kan oppleve å bli samtidig med gudene eller opplever de magiske kreften som er mulig i fantasylitteraturens sekundærverdener. Men fortryllelsen, følelsen av at det umulige er mulig, blir med leseren tilbake til vår verden. Det er nettopp denne prosessen Tolkien ser på som så viktig ved fantasylitteraturen, når den gode katastrofen inntreffer gir den leseren ”*a catch of breath, a beat and lifting of the hart, near to (or indeed accompanied by) tears*”.¹⁸⁶ Denne fortryllelsen, enten i ”den gode katastrofen” som gir håp om en endelig seier over det onde, eller i form av å være samtidig med guder, mystikk og magi, påvirker leseren og kan i følge den amerikanske religionsviteren John E. Zuck føre med seg en resakralisering av verden.¹⁸⁷ Drømmen om å være den gode helten, den mystiske magikeren eller den vakre prinsessen kan spores tilbake til eventyrene. Handlingen i eventyr skjedde ”for lenge lenge siden” og ”i et land langt borte” noe som skaper en avstand til leseren og svekker tekstens troverdighet som realistisk. I mytopoetisk fantasy skjer handlingen i en annen verden. Denne andre verdenen er så sirlig oppbygd at den skaper en form for realisme, en virkelighet, ikke vår egen, men likevel så virkelig at leseren kan ta med seg historien inn i sin egen verden. Drømmen om å leve i en verden med helter og prinsesser hvor mennesker kan ha magiske evner kan fortrylle leserens hverdag.

Magi

Tolkien og Card argumenterer for at sekundærverdener i fantasyromaner må ha en form for kosmogoni og historie som leder fra sekundærverdenens tilblivelse og frem til nåtiden i fortellingen, ellers vil ikke handlingen og historien som fortelles i romanen virke troverdig på leseren. Tolkien og forfatterne jeg har analysert i denne oppgaven har gitt sine sekundærverdener en mytologisk-religiøs opphavsmyte. Hvorfor har de valgt å gi fortellingene sine en religiøs ramme? Hvorfor har de ikke valgt en materialistisk ”bigbang”-teori som forklaring på sekundærverdenens tilblivelse?

¹⁸⁴ Bente Gullveig Alver m. fl., *Myte, magi og mirakel: I mote med det moderne*, (Oslo, Pax Forlag A/S, 1999), 8.

¹⁸⁵ Alver m. fl., *Myte, magi og mirakel*, 127.

¹⁸⁶ Tolkien, *Tree and leaf*, 68.

¹⁸⁷ Zuck, *Religion and fantasy*, 590.

Maria Nikolajeva trekker frem magi som det viktigste fantasemet i fantasysjangeren fordi magi finnes som et fantasem i alle undersjangerne i fantasy. Mytopoetisk fantasy er kanskje den av fantasysjangerne hvor bruken av magi er hyppigst mest synlig. Magien i mytopoetisk fantasy kjennetegnes av å være en integrert del av sekundærverdenen, magi kan ikke være en form for lureri, det må være ekte krefter som gir ekte resultater. Dette krever at magi må være ordnet og forklart på en slik måte at den ikke er i konflikt med sekundærverdenens naturlover. Samtidig må den ikke bli for vitenskapeliggjort for da mister den sitt magiske preg og sin mystiske aura og blir bare en annen form for teknologi. Når magi og magiske elementer blir rasjonalisert, og fullt ut vitenskaplig forklart som en del av sekundærverdenens fysiske dimensjon og ikke i forhold til sekundærverdenens metafysiske dimensjon har forfatteren valgt en annen form for fantasy, denne formen omtales i *The Encyclopedia of Fantasy*, som "Science Fantasy" eller "Rationalized Fantasy".¹⁸⁸ I mytopoetisk fantasy er magi en mystisk kraft, som ikke kan forklares materielt, den er på en eller annen måte en manipulasjon av krefter som transenderer den materielle sekundærverdenen. Hvor magien kommer fra, varierer fra forfatter til forfatter. Et fellestrekk er at kraften bak magien er en latent ikke-materiell kraft som magikere og religiøse eksperter ved ulike ritualer og formularer kan hente og manipulere til sitt formål eller gudenes vilje. Disse kreftene, om de kommer fra andre virkelighetsplan eller fra guddommer, er metafysiske krefter, og kommer derfor på kollisjonskurs med enhver sekundærverden som bare har en materiell dimensjon. En slik kollisjon vil bryte ned den indre logikken som slike sekundærverdener er så avhengige av. Derfor vil jeg hevde at fantasemet magi krever at sekundærverdenen har en metafysisk dimensjon og at en slik metafysisk dimensjon er en religiøs dimensjon siden den inneholder en form for kraft, personlig eller upersonlig, som kan manipuleres av mennesker med bestemte evner.

Godt og ondt i mytopoetisk fantasy

Tolkien omtalte sekundærverdenen i fantasy som "*the Perilous Realm*".¹⁸⁹ Det er en verden full av farer. I Tolkiens verk er disse farene mange, men de mest typiske er: den onde dragen Smaug i *Hobitten*, Saurons mulige seier over vesten, som vil føre til slaveri eller verdens undergang i *Ringenes Herre*, og Melkor/Morgoth som skaper disharmoni og vil tvinge til seg makten over Middle Earth med vold og makt i *Silmarillion*.

¹⁸⁸ Clute, Grant, *The Encyclopedia of fantasy*, s.v. "Science Fantasy" og "Rationalized Fantasy"

¹⁸⁹ Tolkien, *Tree and leaf*. 17.

I romanene jeg har analysert er farene som henger over verden like klar som i Tolkiens verker. I *Magikerens lærling* trues Kongeriket først av invasjon fra imperiet Tsurani.¹⁹⁰ Senere viser det seg at en større fare truer begge sekundærverdenene. Den virkelige faren er en eldgammel ondskap som kan komme inn i de to sekundærverdenene så lenge riften mellom dem er åpen. I *A darkness at Sethanon* avsløres det at ondskaperen er en tidligere rase, som blir kalt Valheru eller drageherrer. De er en rase som, da de var til stede i *Midtkemia*, hersket med hard hånd og holdt alvene som slaver. De er glade i makt og har en sadistisk natur.

I *Sagaen om Paksenarrion* er sekundærverdenen truet av de to onde gudene Achrya og Liart som ønsker å ta over verden og skape kaos. Deres rolle er først skjult, men litt etter litt avdekkes det hvordan de to gudene truer den bestående verden og at de lenge har jobbet for å kaste den ut i kaos. I *Profetiens utvalgte* er det den onde guden Torak som truer sekundærverdenen. Torak er en fallen gud; han var god, men hans begjær etter brorens magiske stein førte han til fall. Men det fortelles at han allerede før fallet hadde dragen som sitt totemdyr, noe som kan tolkes som at han allerede før fallet hadde en form for ondskap i seg.¹⁹¹ I den påfølgende serien, *Mallorean*, viser det seg at Torak var en kosmisk feil og aldri skulle vært til.¹⁹²

I fantasysjangeren er det alltid en klar dikotomi mellom godt og ondt, den går gjennom sjangeren som et viktig tema, og er etter min oppfatning et *fantasem*, selv om Nikolajeva ikke nevner det. Godt og ondt er knyttet til den metafysiske delen av tilværelsen i sekundærverdenen. Det gode er godt fordi det er godt i gudenes øyne, og det onde er ondt fordi det er ondt i gudenes øyne. I *Eddings'* sekundærverden stammer ondskaperen fra guden Torak. Det han gjør er ondt, han stjeler, slår i hjel og nyter menneskeoffer. Men i *The book of Torak* ser vi at han selv mener at han er den forsmådde og sviktede, og hevder at det er de andre gudene som onde.¹⁹³ De to delene av Toraks personlighet som gjør at de vestlige folkeslagene, og dermed også leseren oppfatter han som *ond*, er at han ønsker allmakt, og at han er destruktiv og truer status quo. På den andre siden står de seks gode gudene som hjelper sine folk, de hersker ikke over dem på samme måte som Torak men viser folkene sine veien videre mot et bedre liv.

¹⁹⁰ I *Magikerens lærling* er handlingen lagt til Kongeriket som er en del av sekundærverdenen Midkemia. Invasjonsstyrkene er imperiet Tsurani i sekundærverdenen Kelewan.

¹⁹¹ Eddings, *The Rivan Codex*, 52.

¹⁹² Eddings, *The Rivan Codex*, 282.

¹⁹³ Eddings, *The Rivan Code*, 68-73.

Ondskaperen i Moons sekundærverden er knyttet til de to gudene Liart og Achrya og deres tilhengere. Liart er sadist, og nyter tortur og lidelse. Achrya, med tilnavnet nettspinnensken har edderkoppens som totemdyr. Hun er glad i å sette utspekulerte feller og se hvordan de uskyldige ofrene går i fellen og kjemper en nytteløs kamp tapte da de tråkket inn i fellen. Her ser vi at ondskap er å nyte andres lidelse, noe som best oppnås i en lovløs kaotisk verden. På den andre siden står helgenen Gird, en bondehelt som ledet et opprør mot en fyrste som undertrykket folket. Det finnes også gode guder. De er ikke spesielt fremtredende i historien, men er viktige for balansen i sekundærverdenen. Fredsmoren er en av disse, og på toppen av panteonet er den øverste herre, som siden han tillater de onde kreftene å rå, må ses som gudenes leder og ikke en allmektig god gud.

I Midtkemia, Feists sekundærverden, fantes det egne guder for godt og ondt men de er ikke lenger til stede i Midkemia. Likefullt finnes det gode og onde mennesker, og gode og onde gjerninger. I *Magikerens lærling* blir de invaderende styrkene fra Kelewan fremstilt som onde. Men utover i *Riftkrig*-trilogien og spesielt i *Empire*-trilogien viser det seg at de ikke er noe mer eller mindre onde enn menneskene på Kelewan, men at deres politiske system, sedvaner og religion er så annerledes at de ble oppfattet som onde i Midkemernes øyne. Den virkelige ondskaperen finner man i Moredhelene (mørkealver) og i Valheruene. De er destruktive og representerer faren for kaos og slaveri.

For at fantasyverdenen skal oppfattes som et *perilous realm* må disse onde kreftene eksistere, det er de som truer verden og gjør den til et farlig sted. Uten denne tilstedeværelsen av onde intensjoner, maktmisbruk og sadisme vil det heller ikke være noen kamp å kjempe, eller noen fare å unngå. Kampen i mytopoetisk fantasy er kampen mot globale farer, ikke lokale trusler. Skulle hovedpersonene tape betyr det at hele verden vil føle konsekvensene, enten ved at verden går under eller ved at verden blir underlagt en makt som ønsker å undertrykke og utpine for egen forlystelse. Det er et farlig rike fordi det er truet av stor ondskap, en ondskap som overgår den individuelle ondskaperen man finner blant mennesker. Hos Moon og Eddings er noen guder tvers igjennom onde, mens den rene ondskaperen hos Feist er å finne i den gamle herskerrasen Valheru som vil komme tilbake og underlegge seg verden.

Hva som er godt og ondt har vært tema både i religion og i filosofi. Det som etter min mening gjør dette til et religiøst tema i mytopoetisk fantasy er hvordan ondt og godt er konstante krefter. Ondskap og godhet er fastlåste, udiskutable størrelser og i litteraturen jeg har analysert er de knyttet til enten guder som innehar denne ondskaperen i ublandet form, eller til en prehistorisk maktrase, Valheruene. Ondskaperen er altså noe annet enn og større enn

menneskeheten, samtidig finnes det også ondskap i noen mennesker og i individer av andre raser, som orker, moredheler, troll og drager. Ondt og godt blir dermed noe som er langt større enn enkeltmenneskers ondskap, det er knyttet til sekundærverdenenes guder og makter. Det som bestemmer om gudene eller maktene er gode eller onde, er deres behandling av mennesket og sekundærverdenen. Torak er ond fordi han sønderriver jorden, krever menneskeoffer og sprer vold og død. Achrya og Liart er onde fordi de nyter lidelse, og fordi de ønsker å kaste sekundærverdenen ut i kaos og mer lidelse. Valheruene er onde fordi de holdt alvene som slaver, og reiste rundt i universet og underla seg sivilisasjoner og ødela dem. De var før de yngre gudene, og når gudene ble til startet Valheruene en krig mot dem. Denne krigen blir kalt kaoskrigen og står som skillet mellom den mytiske og den historiske tiden for menneskene på Midtkemia. Ondt og godt er ofte bestemt av moral og etikk, men i fantasy er de udiskutable størrelser som ikke kan forsvares med argumenter som ” målet helliger middelet”. En ond handling er ond fordi den bryter med noe mer enn menneskelig moral. Ondt og godt er transempiriske størrelser, derfor mener jeg at motsetningsparet ond – god kan tolkes som et religiøst tema. De eksisterer på et plan som ligger over den fysiske dimensjonen, de er metafysiske sannheter.

Etter min mening er det ikke slik fatt at enhver diskusjon om godt og ondt må inneholde religiøse referanser, derfor mener jeg heller ikke at fantasysjangerens bruk av ondt og godt som tema i seg selv er en grunn til å anse mytopoetisk fantasy som en religiøs sjanger. Jeg vil heller si at det er to elementer som forsterker hverandre: uten ondt og godt ville sekundærverdenen vært platt og miste en viktig dimensjon, og uten religion ville ondt og godt bare vært en diskusjon om hvorvidt målet helliger middelet eller ikke. Uten en sekundærverden med onde krefter ville det ikke eksistere noen virkelig fare. En slik fortelling ville vært en utopi og gitt leseren problemer med å akseptere og forstå fordi det ville gjort verdenen fundamentalt annerledes en leserens egen verden. Den virkelige ondskaper i mytopoetisk fantasy stammer ikke fra mennesket, så uten religion og en metafysisk dimensjon der ondskap er en virkelig kraft ville man bare kunnet skrive om mennesker som påfører hverandre lidelse og smerte i en annen verden, og tolke det som godt eller ondt ut fra et filosofisk ståsted.

Fordi religion er et så sentralt tema i fantas er det nesten umulig å ikke tolke godt og ondt som religiøse sannheter i fantasy. Det knyttes til guder og andre vesener som transenderer den materielle tilværelsen som menneskene i fantasyverdenen lever i. Behandlingen av godt og ondt blir derfor et religiøst tema som leseren kan ta lærdom av og bruk i sitt eget liv.

Fantasy som et verdensbilde

Vi har sett på hvordan fantasyforfattere presenterer en annen verden, og gir oss fortellinger fra denne andre virkeligheten og hvordan det kan føre til en fortrylling av leserens egen verden. Det er da på sin plass å stille spørsmålsteget ved fantasyforfatteres agenda. Hva vil de oppnå ved å skrive fantasy, har de et budskap?

Jeg skal nå se på hvorvidt det er mulig å hevde at forfatterens verdensbilde kommer frem i hans eller hennes utforming av sekundærverdenen. Den polske litteraturviteren Marek Oziewicz har som hovedtese at fantasy er mer enn en sjanger, fantasy er et verdensbilde.¹⁹⁴ Med verdensbilde mener han: “*Basic ideas concerning the nature of reality and of the human being, our origin and the purpose of our existence, and the meaning (or meaninglessness) of the universe.*”¹⁹⁵

Fantasy er ifølge Oziewicz et verdensbilde som inkluderer en metafysisk sannhet. Forfattere som velger å skrive innenfor fantasysjangeren må godta dette, og formidle det videre ved å gi sin egen sekundærverden en metafysisk dimensjon. Som vi har sett er det ingen tvil om at Lewis og Tolkien skrev ut fra egen religiøs tro og overbevisning. De var begge kristne og troen påvirket forfatterskapene deres.¹⁹⁶ De var med andre ord åpne for og trodde at det fantes en metafysisk dimensjon ved vår tilværelse. Oziewicz tolker det dit hen at begge hadde et holistisk verdensbilde. Jeg vil heller hevde at de hadde et kristent verdensbilde. I ytterste konsekvens er kristne verdensbilder holistiske fordi de forholder seg til noe utover vår fysiske dimensjon, men i Tolkiens og Lewis tilfelle er det et bestemt kristent verdensbilde, og ikke en svevende løst forankret tro på at noe transenderer den fysiske verden. Brian Atteberry påpeker at det er vanskeligere å hevde at forfattere som Ursula Le Guin har et slikt verdensbilde, siden hun selv sier at hun er ateist.¹⁹⁷ Selv om Le Guin hevder at hun er ateist har hun ikke lagt skjul på sin beundring av taoismen. I 1997 gav hun ut en gjendiktning av *Tao te Ching*. Denne interessen for taoisme har hun hatt siden hun oppdaget en kopi av samme bok i farens boksamling som 14-åring. Hun legger heller ikke skjul på at taoistisk tenkning har påvirket hennes forfatterskap. *The Lathe of Heaven* omtaler hun som en taoistisk roman.¹⁹⁸ På spørsmål om hun selv forsøker å følge taoismens lære svarer hun:

Taoism is two things: one is religion, (...) I know next to nothing about it. The other is a philosophy, or actually a way of thinking, which is profoundly subversive and permanently

¹⁹⁴ Oziewicz, *On Earth, One People*, 14.

¹⁹⁵ Oziewicz, *On Earth, One People*, 20.

¹⁹⁶ Abanes, *Harry Potter, Narnia, and The Lord of the Rings*, 90.

¹⁹⁷ Brian Atteberry, I forordet til Oziewicz, *On Earth, One People*.

¹⁹⁸ The Guardian. *Chronicles of Earthsea*. The Guardian.co.uk, 09.01.2004, <http://www.guardian.co.uk/books/2004/feb/09/sciencefictionfantasyandhorror.ursulaklequin> (17.09.2009)

anti-establishment. (...) If you want to know about the religion you'll need to find a priest. If you want to know about the way of thinking, read Lao Tzu and Chuang Tzu. You can read Lao Tzu in my own translation, if you like.¹⁹⁹

Her ser vi klart hvordan Le Guin forsøker å distansere seg fra de religiøse delene av taoismen og forholde seg til kun den filosofiske delen. Men *Tao te Ching* har vært brukt som en rituell tekst, og er viktig også i den religiøse delen av taoismen. Oziewicz viser hvordan *Jordsjø-triologien* er påvirket av taoisme.²⁰⁰ Jeg mener at Le Guin kan tolkes som religiøs i den grad at hun forutsetter at det finnes krefter som transenderer den materielle verden, men hun tror på en upersonlig kraft som er med på å holde alt oppe, en kraft man finner igjen i taoismens lære om *ying og yang*.²⁰¹ Selv om hun distanserer seg fra den klassiske religionsutøvelsen i taoismen, tror hun på de grunnleggende prinsippene om balanse og at det finnes en kraft i naturen, som ligger bakenfor det materielle. Jeg mener derfor at Oziewicz's påstand om at forfattere av fantasy har et verdensbilde som rommer mer enn den materialistiske dimensjonen av tilværelsen, åpenbart holder mål når man bruker den på forfattere som Tolkien og Lewis, men at også Le Guin kan forstås å ha et slik verdensbilde. Jeg vil derfor se nærmere på om dette også gjelder de tre forfatterne jeg har analysert.

Elizabeth Moon forklarer i korrespondansen vi har hatt, at religion alltid har vært et tema som har interessert henne. Hun forklarer at dette kommer av at hun vokste opp i et religionspluralistisk miljø. Hun beskriver dette miljøet som delt i fire grupper: jødiske, katolske, protestantiske og animistisk/hedenske.²⁰² Å vokse opp i et slikt miljø gjorde at hun tidlig interesserte seg for hvordan ulike trossystemer kan eksistere i samme samfunn og på ulike måter skiller mellom rett og galt. Moon sier at interessen for religiøs tro og den påvirkningen den har på valgene mennesker tar, er grunnen til at hun skriver. Romanene gir henne muligheten til å prøve ut hvordan ulike karakterer med forskjellige trosgrunnlag og etiske levereregler handler i ulike situasjoner. Siden dette har vært så viktig for Moons forfatterskap er det ikke uventet at religion er et viktig tema i *Krigerens troskapsed* og andre av Moons romaner.

På spørsmål om hvorfor hun velger å bruke religion i bøkene sine svarer hun: *I included religion in the books because religion of some kind is endemic to human societies.*²⁰³ Moon oppfatter religion som en viktig del av samfunnslivet og kulturen, dette gir seg utslag i at hun mener at det å skrive om samfunn uten religion ville gjøre fantasyromanene hennes

¹⁹⁹ The Guardian. *Chronicles of Earthsea*.

²⁰⁰ Oziewicz, *On Earth, One People*, 120.

²⁰¹ Oziewicz, *On Earth, One People*, 125-126.

²⁰² Moon, Privat korrespondanse, e-mail av 19.01.09 (Re: About religion in deeds of Paksenarrion)

²⁰³ Moon, Privat korrespondanse, e-mail av 19.01.09 (Re: About religion in deeds of Paksenarrion)

mindre troverdige for leseren. Moon sier ikke noe om sin egen tro, men hun er svært opptatt av spørsmål hun anser å tilhøre den religiøse sfære. Det at hun bruker religion så aktivt i romanene sine, samtidig som hun mener at de religiøse spørsmålene er drivkraften bak forfatterskapet hennes, gjør at hun fremstår som åpen for at det kan finnes en metafysisk virkelighet og er interessert i hvordan ulike religiøse retninger tolker verden.

Raymon E. Feists verden og forfatterskap er tett knyttet til hans interesse for fantasy rollespillet *Dungeons & Dragons*. Sekundærverdenen Midtkemia ble laget av en stor gruppe rollespillere, og Feist har i flere forord takket sine medspillere i rollespillgruppen for inspirasjonen til bøkene han har skrevet. Rollespill er ikke en religiøs aktivitet, men det er en måte å leve seg inn i en annen verden. I rollespillet *Dungeons & Dragons* kan man spille roller som prest, munk, paladin, druide, sjaman og hellig kriger, i tillegg kan man velge mellom mange ulike typer magikere, deriblant nekromanser og geomanser.²⁰⁴ Sekundærverdener man spiller ut disse rollene i ligner veldig på de sekundærverdenene fantasyforfattere bruker i bøkene sine. I Feists tilfelle er rollespillverdenen og romanverdenen identisk, men romanene han skriver er lagt til 500 år før rollespillene de spilte.²⁰⁵ Feists interesse for en metafysisk dimensjon ved tilværelsen kommer frem utover i forfatterskapet. Han vender stadig tilbake til spørsmålene ”hvem er egentlig gudene” og ”hva er den metafysiske dimensjonen i Midtkemia og Kelewan”. Jeg vil hevde at denne interessen for det metafysiske i sekundærverdenen på et eller annet vis må gjenspeile en interesse for det samme i vår verden. Kunne han skrevet og utforsket dette temaet så grundig hvis han hadde en avgjort mening om at universet kun er materielt og uten en metafysisk dimensjon? Det virker lite sannsynlig at Feist bare er interessert i metafysikken i sekundærverdenen han har skapt, og ikke stiller mange av de samme spørsmålene om sin egen verden. At det er noe han interesserer seg for, fremstår som åpenbart siden han stadig vender tilbake til temaet og de samme spørsmålene. Derfor mener jeg at også Feist passer inn i teorien om at fantasyforfattere er åpne for at det finnes en metafysisk virkelighet også i vår verden.

Av de tre romanene jeg har analysert er David Eddings’ fortelling den hvor religionen og gudene er viktigst og oftest til stede i fortellingen. Eddings har valgt den onde guden Torak som hovedantagonisten i sin fortelling. Gjennom hele *Sagaen om Belgarion* veksler han mellom romanenes nåtid og en mytisk fortid med guder, helter og magikere. Han bruker religion, i form av guder, myter, profetier, prester og prestinner til å fortelle om kampen mellom de gode og onde kreftene i universet. Han lar det gode seire i pakt med sjangerens

²⁰⁴ Baker, *Players option: Spells and magic*, 17-34.

²⁰⁵ Feist, *The real history of Midkemia*.

krav, men ikke uten kamp og tradisjonen tro må det en ”god katastrofe” til for at det gode skal vinne. Dette sier i seg selv ikke så mye om Eddings’ forhold til religion, men det viser langt på vei at religion er et tema han er interessert i og en dimensjon ved tilværelsen han ikke kategorisk avviser, men heller stiller spørsmålsteget ved. Hos Eddings er forholdet mellom godt og ondt den store drivkraften i historien og universet. Godt og ondt er først og fremst kvaliteter ved gudene. Folkeslagene følger sine guder og blir påvirket av dem, og slik blir også folkeslagene onde og gode i pakt med guden de følger. Selv om Eddings er den av de tre forfatterne som bruker religion mest aktivt i debutromanen sin er han den som diskuterer religion minst. Han stiller få spørsmål om religion som er aktuelle i vår verden, isteden konsentrerer han seg om å fortelle en historie fra en sekundærverden der gudene er synlige og aktive krefter i tilværelsen. Selv om han tilsynelatende er lite interessert i å bruke sine romaner til å diskutere aspekter ved religion i vår verden, viser han sin interesse for religion ved å gi emnet en så sentral plass i romanene sine. Dette viser også at han har en inngående kjennskap til flere ulike mytologier som han har lånt elementer fra og brukt i sin egen sekundærverdens. Jeg vil ikke hevde at han har en religiøs tro, det vet jeg for lite om til å kunne konkludere med, men kunnskapen han har om ulike mytologier og måten han bruker de i romanene sine viser at han må ha en viss interesse for temaet.

Basert på noen få fantasyforfatteres verk skal man være forsiktig med å trekke alt for bastante og generelle konklusjoner. Å trekke det så langt som å konkludere med at alle fantasyforfattere dypest sett er religiøse er drastisk. Oziewicz, med større kjennskap til sjangeren, drister seg til å gjøre det. Han hevder som sagt at fantasy er et verdensbilde, han kaller dette verdensbildet holistisk, og dette verdensbildet er preget av troen på at noe transenderer vår virkelighet. Noe som innebærer at fantasyforfattere på en eller annen måte er åpne for at det finnes en metafysisk dimensjon. Oziewicz mener ikke bare at fantasy litteraturen krever at forfatteren skriver om en verden med et holistisk verdensbilde, men at fantasyforfattere har dette verdensbildet og at forfatteren bevist eller ubevist kommuniserer et holistisk verdensbilde til leseren.

Jeg vil nyansere Oziewicz’s påstand. Det er helt klart at fantasysjangeren forteller om verdener med en metafysisk dimensjon. Disse sekundærverdenene stammer fra forfatterens *sub-creative* evner, altså er den metafysiske dimensjonen noe forfatteren kan forestille seg. Fantasyforfattere skaper ikke sekundærverdener uten inspirasjon fra vår verden. Den viktigste inspirasjonen kommer fra egne erfaringer. Forfattere skriver ikke om ting de ikke interesserer seg for, derfor må fantasyforfattere som bruker religion i bøkene sine ha en viss interesse for og i noen tilfeller en tro på en metafysisk virkelighet i vår verden. Fantasy litteraturen

presenterer ikke *et* verdenssyn slik Oziewicz hevder. Hver enkelt forfatter bruker sitt eget verdensbilde når de skriver fantasy. Det som er felles er at de ikke avskriver den metafysiske dimensjonen i bøkene sine, dermed formidler de et verdensbilde som holder denne muligheten åpen. Dette gjør at vi kan si at forfattere som skriver fantasy har ulike verdenssyn, men at de alle er åpne for eller interessert i muligheten for at det finnes en metafysisk dimensjon ved vår verden. Jeg tror likevel det blir feil å hevde at alle fantasyforfattere er religiøse. Man kan selvsagt bruke en religionsdefinisjon som inkluderer gjør det legitimt å hevde at de er religiøse, men i forhold til personlig tro mener jeg man skal være forsiktig med å pålegge forfatterne en tro de ikke selv yrer at de har. Likevel kan vi konstatere at fantasyforfattere er opptatt av religion og bruker møtet med det numeniøse som et virkemiddel i romanene sine og formidler dermed religiøse følelser som kan forstås som religiøse følelser. De har også bevist valgt en sjanger der religion er et viktig tema, og valgt å fremstille det på en positiv måte.

Men hva med den britiske fantasyforfatteren Philip Pullman? Han skriver fantasy ut fra et ateistisk livssyn. Han angriper religion generelt og katolisismen spesielt. Pullmans triologi *Den mørke materien* er dog ikke mytopoetisk fantasy plassert i en lukket verden, derfor er han ikke en del av feltet jeg har valgt å undersøke. *Den mørke materien* (1995-2000) er lagt til en sekundærverden som balanserer mellom Nikolajevas to kategorier ”*implied world*” og ”*open world*”.²⁰⁶ Pullman er likevel interessant fordi han skriver fantasy, og mange av de grunnleggende trekkene går på tvers av slike skiller som hvilken type sekundærverden man velger å legge handlingen til. Pullman hevde at han er ateist, men i romanene sine er han veldig opptatt av religion og metafysiske krefter, og bruker bøkene sine til å kritisere organisert religion og maktbruk i religion. Jeg kan på ingen måte hevde at han er religiøs, tvert imot er han aktiv motstander av organisert religion. Men på sin egen hjemmeside svarer han på spørsmålet om han tror på Gud slik:

I don't know whether there's a God or not. Nobody does, no matter what they say. I think it's perfectly possible to explain how the universe came about without bringing God into it, but I don't know everything, and there may well be a God somewhere, hiding away. Actually, if he is keeping out of sight, it's because he's ashamed of his followers and all the cruelty and ignorance they're responsible for promoting in his name. If I were him, I'd want nothing to do with them.²⁰⁷

Jeg vil sette spørsmålsteget ved Pullmans definisjon av ateisme, når han ikke avviser muligheten for at det finnes noen guddom. Jeg vil hevde at uttalelsen heller vitner om en form for agnostisisme. Pullmans religionskritikk sier oss i hvert fall at han er opptatt av religion.

²⁰⁶ Nikolajeva, *The magic code*, 36.

²⁰⁷ Philip Pullman, *latest Q & A's*. www.philip-pullman.com, 2009, http://www.philip-pullman.com/q_a.asp?offset=50 (24.09.09)

Og med sine romaner formidler han med et kritisk blikk et bilde av en verden styrt av religion. Pullman er klar på at han ikke tror det finnes noen gud, og forkynner denne troen i sine romaner. Pullmans tro og religiøsitet er ikke viktig for denne oppgaven, men det gir et eksempel på en annen måte å bruke sjangeren. Og selv den selverklærte ateisten Pullman sliter med å kategorisk utelukke muligheten for en metafysisk dimensjon ved vår verden, og i hans fantasy har han inkludert en slik dimensjon og bruker den aktivt.

Totalt sett viser dette oss at mytopoetiskfantasy i lukkede verdener, krever en bestemt type verdenssyn, for å ”bli virkelig”. Leseren må akseptere at det finnes en metafysisk virkelighet i sekundærverdenen, ellers blir ikke sekundærverdenen troverdig og meningsfull. Hvis man som leser ikke kan akseptere at det finnes en overnaturlig virkelighet i romanen, blir hele romanen absurd, kaotisk og usammenhengende. En forfatter som ikke tror på og interesserer seg for det han eller hun skriver, vil heller ikke skape interesse hos leseren og lykkes som *sub-creator*. Forfattere av fantasy må, som Oziewicz hevder, derfor på en eller annen måte interessere seg i spørsmål rundt metafysikk også i vår verden. Denne åpenheten varierer fra forfattere som Tolkien og Lewis som hadde en klar tro på den kristne gud som en transempirisk virkelighet, til forfattere som Le Guin som på en eller annen måte tror på en immanent kraft som ligger bakenfor det rent materielle og til Pullman som er svært religionskritisk. Forfatterne jeg har analysert er alle interessert i temaet i større eller mindre grad, selv om Eddings nok forsøker å holde seg unna diskusjoner om metafysikk som kan trekkes inn i leserens egen verden. Likevel er alle med på å diskutere og fortelle om religion og er dermed en del av samfunnets religionsdiskurs.

Fantasy tar opp spørsmål som er knyttet til religion

Det magisk/religiøse verdensbildet i mytopoetisk fantasy åpner for, og gjør det naturlig å ta opp, spørsmål knyttet til religion. Elizabeth Moon ser det slik:

Serious fantasy (as opposed to light or humorous fantasy) often deals with basic human questions about the nature of humanity (...), the nature of good and evil, questions of ethics and morality, responsibility for events and behaviours, implications of character traits, etc. This all falls into the realm of religion (...) So I could not write serious fantasy without including some religious considerations, if not a formal religion.²⁰⁸

Moons synspunkter om fantasy litteraturens religiøse natur er forankret i en forståelse av at alle spørsmål om menneskets natur, forholdet mellom godt og ondt, etikk og moral, er religiøse fenomener. I så måte deltar fantasy i den religiøse diskursen ved å belyse og diskutere disse temaene hevder hun. Men om man snur Moons argument på hodet og spør om

²⁰⁸ Moon, Privat korrespondanse, e-mail av 19.01.09 (Re: About religion in deeds of Paksenarrion)

alle romaner som tar opp spørsmål om moral, den menneskelige natur og godt og ondt, i bunn og grunn omhandler religion og religiøsitet, blir argumentet svekket. Det er skrevet mange romaner som tar opp slike temaer uten at religion inngår som et en del av romanen. I tillegg finnes det ikke-religiøse livssyn, som forsøker å gi svar på de samme grunnleggende spørsmålene fra et ikke-religiøst utgangspunkt. Derfor vil jeg ikke si at fantasysjangeren er nødt til å ha et religiøst verdensbilde for å ta opp disse temaene. Jeg vil heller si at fantasylitteraturen egner seg til å ta opp slike temaer siden religion er en viktig del av fantasysjangeren. Dette skyldes i følge Zuck at sjangeren er så tett knyttet til myten og selv aspirerer til å være mytisk.²⁰⁹ Dette gjør at forfatteren lettere kan sette problemstillinger, som nærmest blir for tabuer å regne i vår verden, under debatt. Avstanden mellom sekundærverdenen og vår verden gir en kritisk distanse, som gjør fantasy til et speil, så vi kan se inn i vår egen verden. Slik belyser den vår verdens problemer og skape en forakt for det onde mennesker gjør mot hverandre, etterfulgt av sorg og medlidenhet. Det kan igjen skape et ønske om å gjøre vår verden til et bedre sted.²¹⁰

²⁰⁹ Zuck, Religion and fantasy. 596.

²¹⁰ Dickerson & O'Hara, *From Homer to Harry Potter*, 48.

KONKLUSJON

For å belyse sammenhengen mellom religion og fantasy, har jeg tatt utgangspunkt i det som anses som kjernen i fantasysjangeren, mytopoetisk fantasy. Analysen av romanene *Profetiens utvalgte*, *Magikerens lærling* og *Krigerens troskapsed* viser at religion har en sentral plass i sjangeren. For å forstå hvorfor religion er et så sentralt tema i fantasysjangeren, har jeg tatt i bruk Maria Nikolajevas begrep fantasem. Jeg har vist hvordan religion blir brukt som et fantasem, altså et litterært virkemiddel, for å skape sammenhengende og troverdige sekundærverdener. Fantasyforfattere bruker religion når de skaper og formidler sin fantasyverden. Fantasyreligion er med på å gi en plausibel forklaring på forskjellene mellom vår verden og sekundærverdenen. Den religiøse forklaringen på verdens tilblivelse gir rom for at magi er en virkelig kunst og ikke bare en feilslått form for vitenskap, og det gir svar på spørsmål som: hvorfor og hvordan sekundærverdenen ble skapt, og hvorfor og hvordan godt og ondt kom inn i verden.

Når verdenen er skapt, slutter ikke religion å være en viktig del av sekundærverdenen og romanens handling. Gudene og kreftene som skapte verdenen blir også med i historien. Gudene kan, som i *Profetiens utvalgte*, være til stede i sekundærverdenens fysiske dimensjon, men vel så ofte er de representert ved prester, lekmenn, templer, symboler og hellige gjenstander, og befinner seg selv på et metafysisk plan. Romanens plott bygger opp mot en inngripen fra den metafysiske verdenen som endrer historiens løp og redder verden fra undergang. En slik redning finner man ikke nødvendigvis i alle fantasyromaner. Der flere romaner inngår i en serie, finner man denne guddommelige og gode katastrofen i den siste romanen. Men også underveis i de tidligere bøkene finner det sted små guddommelige eller skjebnebestemte inngripener. Disse kan ikke forstås som tilfeldigheter, men må ses som frempek og bekreftelser på at de metafysiske kreftene er med på å styre historiens gang fra begynnelse til slutt.

Det foregående viser at mytopoetisk fantasy er en sjanger som er avhengig av å bruke fantasemet fantasyreligion. Som kjernen i fantasysjangeren, har mytopoetisk fantasy stor påvirkning på den øvrige fantasy litteraturen. Det finnes likevel fantasy hvor religion ikke er like fremtredende som i mytopoetisk fantasy. Dette kan best forstås i lys av Brian Atteberys begrep fuzzy set-teori. Fantasysjangeren er en sjanger som forholder seg til en formel, og religion er et av de viktigste punktene i denne formelen. Men sjangeren har ingen absolutte krav utover at handlingen er lagt til et merkverdiggjort univers, hvilket vil si at det finnes en metafysisk dimensjon. Denne dimensjonen kan være til stede i form av magi, religion eller

mirakler. Fantasyromaner hvor forfatteren ikke bruker religion plasserer seg i sjangerens periferi, mens romaner som avviser en slik dimensjon og fremstiller tilværelsen med kun en materialistisk dimensjon beveger seg over i realistisk/mimetisk litteratur, science fantasy eller science fiction. I fantasyromaner der det tilsynelatende ikke er noen form for religion finner vi likevel ofte en underliggende religiøs forståelse av tilværelsen, dette skyldes tilstedeværelsen av magi. Magi forutsetter, med mindre den blir vitenskapliggjort som i science fantasy, at det finnes en metafysisk dimensjon. Der forfatteren ikke forklarer noe om denne dimensjonen vil den være en mystisk ukjent dimensjon som ikke kan forklares vitenskaplig, og da er en religiøs tolkning av de magiske kreftene i sekundærverdenen nærliggende.

Siden det var gjort få analyser av religionsbruk i fantasy valgte jeg romaner med mye bruk av religion. Dette for å få frem hvordan religion blir brukt som et fantasem i fantasylitteraturen. Det ville derfor vært spennende å undersøke bruken av fantasemet religion i romaner hvor religion ikke har en like stor rolle. Dette ville utvidet og nyansert perspektivet og kanskje vise at religion blir brukt på andre måter i den typen fantasy. Men en slik analyse var det ikke tid til i dette prosjektet.

Religion er ikke bare tilstede i fantasylitteraturen som et fantasem. Religion er også et tema som diskuteres i fantasylitteraturen. Kampen mellom godt og ondt står sentralt i fantasysjangeren. Det gode og onde er løftet ut av individet og fremstår som absolutte sannheter som er knyttet til en transempirisk moral som kan forstås som en religiøs moral. Sjangeren spiller på religiøse følelser. Den mest åpenbare måten å spille på religiøse følelser er den gode katastrofen som gir en lettelse og en glede som Tolkien sammenligner med et evangelium som kan tas med ut fra sekundærverdenen og inn i leserens eget liv. Sekundærverdenen kan i seg selv fremstå som et hellig sted og et hellig kosmos fordi det er et kosmos der gudene er tilstede. Dette gir leseren mulighet til å tre ut av sitt eget liv og sin egen verden og oppleve å være samtidig med gudene, i en verden som er helt forskjellig og helt adskilt fra vår egen verden.

Tolkien var klar på at han skrev fantasy i overensstemmelse med sin egen katolske tro, mens Lewis skrev fra et protestantisk ståsted og brukte fantasylitteraturen til å fortelle den kristne frelseshistorien. Mange av dagens fantasyforfattere har ikke et kristent verdensbilde og en kristen tro, likevel skriver de mytopoetisk fantasy som skaper og gjenskaper myter om guder og mirakler som innenfor sekundærverdenen er sanne og virkelige. Dette leder Oziewicz til å hevde at alle fantasyforfattere har et holistisk verdensbilde, det vil si et verdensbilde basert på at helheten, altså tilværelsen, er mer enn summen av delene. Med dette mener han at fantasyforfattere har en tro på at det finnes en metafysisk dimensjon ved

tilværelsen, altså at vår verden er noe mer en bare summen av de materielle komponentene verden er bygget opp av. Vi har sett at dette kan overføres på de tre forfatterne jeg har analysert, noe som ikke er overraskende siden de skriver mytopoetisk fantasy. Vi har også sett hvordan Pullman, som er ateist og skriver en annen type fantasy skriver om religion, men fra en annen vinkel. Det er urettferdig mot forfatteren å hevde at han av den grunn har et religiøst verdensbilde, vi kan bare konstatere at han presenterer slike verdensbilder i romanene sine. Om det å skrive fantasy er et uttrykk for at forfatteren har et religiøst verdensbilde kan vi ikke slå fast, men vi kan konstatere at forfattere av mytopoetisk fantasy godtar sjangerens konvensjoner og bruker religion som et fantasem, og benytter seg at den gode katastrofen som i følge Tolkien er ment å skape en religiøs glede.

Til sammen utgjør bruken av religion som et fantasem og måten sjangeren spiller på og kommuniserer religiøse følelser til leseren, at sjangeren må oppfattes som nært knyttet til religion og litterært sett nært knyttet til myten. Det vil derfor i forlengelse av denne oppgaven være spennende å se nærmere på forholdet fantasy har til myten.

Det viser seg at fantasy har stor appell til dagens lesere både blant nyreligiøse og religiøse knyttet til de tradisjonelle religionene. Kanskje er det da rett som John E. Zuck sier, at fantasy er en spesielt egnet sjanger for å formidle kosmiske sannheter, og at den beste fantasy litteraturen aspirerer til å bli vår tids myter.²¹¹

²¹¹ Zuck, *Religion and fantasy*, 596.

LITTERATURLISTE

Primærlitteratur

Baker, Richard. *Player's option: Spells and magic*. Lake Geneva, Wizards of the coast, 1996.

Cook, David (red.). *Player's handbook: Advanced Dungeons & Dragons*. Lake Geneva, TSR inc. 1989.

Eddings, David. *Profetiens utvalgte: sagaen om Belgarion*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 1996.

_____. *Slangefolkets dronning*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 1997.

_____. *Magikerens spill*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 1998.

_____. *Rivas Dronning*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 1999.

_____. *Profetiens oppfyllelse: Del 1*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 2000.

_____. *Profetiens oppfyllelse: Del 2*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 2000.

Feist, Raymond E. *Prince of the blood*. New York Doubleday, 1989.

_____. *The King's Buccaneer*. London: Harper Collins Publishers, 1992.

_____. *A darkness at Sethanon*. New York: Bantam Books, 1994.

_____. *Magikerens lærling*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 1997.

_____. *Magiens mester*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 1997.

_____. *Sølvhorn*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 1998.

_____. *Krondor: The Betrayal*. New York: BCA, 1998.

_____. *Krondor: the Assassins*. New York: BCA, 1999.

_____. *Krondor: Tears of the Gods*. New York: EOS, 2000.

Feist, Raymond E. og Janny Wurts. *Daughter of the empire*. New York: Doubleday, 1987.

_____. *Servant of the empire*. New York: Doubleday, 1990.

_____. *Mistress of the empire*. New York: Doubleday, 1992.

Moon, Elizabeth. *Kriggerens Troskapsed*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 1998.

_____. *Annen Troskapsed*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 1998.

_____. *Gylden Ed: del 1*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 2000.

_____. *Gylden Ed: del 1*. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 2000.

Niles, Douglas og Dale Donovan. *Player's option: Skills & powers: Advanced Dungeons & Dragons rulebook*. Lake Geneva, TSR inc. 1995.

Tolkien, J.R.R. *Silmarillion*. 5. utgave. Oslo: Tiden Norsk Forlag, 2005.

Sekundærlitteratur

Abanes, Richard. *Harry Potter, Narnia, and The Lord of the Rings: What you need to know about fantasy books and movies*. Eugene: Harvest House Publishers, 2005.

Alver, Bente Gullveig, Ingvild Sælid Gilhus, Lisbeth Mikaelsson og Torunn Selberg. *Myte, magi og mirakel: I møte med det moderne*. Oslo: Pax Forlag A/S, 1999.

Attebery, Brian. *Strategies of fantasy*. Blomington: Indiana University Press, 1992.

Bell, Catherine. *Ritual: perspectives and dimensions*. Oxford: Oxford University Press, 1997.

Bruner, Kurt og Jim Ware. *Finding God in Lord of the Rings*. Wheaton: Tyndale House Publishers, Inc. 2001.

- Card, Orson Scott. *How to write Science Fiction & Fantasy*. Cincinnati: Writer's digest books, 1990.
- Carpenter, Humphrey. *J.R.R. Tolkien: a biography*. Boston: Houghton Mifflin Company, 2000/1977.
- Clute, John og John Grant. *Encyclopedia of fantasy*. London: Orbit, 1997.
- Cunningham, Graham. *Religion & magic: Approaches & theories*. New York: New York University Press, 1999.
- Dalgaard, Niels. "Fantastisk litteratur: Forsøg på en teoretisk avklaring". I *På fantasiens vinger: om fantastisk litteratur for børn og unge*, redigert av Niels Dalgaard, 11-26, København: Høst & Søn, 2002.
- Dickerson, Matthew og David O'Hara. *From Homer to Harry Potter*. Grand Rapids: BrazosPress 2006.
- Eddings, David og Leigh Eddings. *The Rivian codex: Ancient texts of the Belgariad and the Malloreon*. New York: The Ballantine Publishing group, 1998.
- Eliade, Mircea. *The Encyclopedia of religion*. 15 bind, New York: Macmillan 1987.
- _____. *Det hellige og det profane og andre skrifter*. Oslo: De norske bokklubber, 2003.
- Eriksen, Anne og Anne Stensvold. *Maria-kult og helgendyrkelse i moderne katolisisme*, Oslo: Pax Forlag A/S, 2002.
- Fields, Karen E. "Translator's introduction", I Emil Durkheim, *The elementary forms of religious life*. New York: The free press, 1995.
- Frazer, James. "Sympathetic magic". I *Rader in comparative religion: an anthropological approach*, redigert av William A. Lessa og Evom Z. Vogt, 337-352. Upper Saddle river: Prentice Hall, 1979.
- Frye, Northrop. *The great code: the bible and literature*. San Diego, Harcourt Brace & company, 1982.
- Gilhus, Ingvild Sælid og Lisbeth Mikaelsson. *Nytt blikk på religion: studiet av religion i dag*. Oslo: Pax Forlag, 2001.

- Granger, John. *Looking for God in Harry Potter*. Carol Stream: Salt River, 2004.
- Istoft, Britt. "Pophekse, teenage-troldmænd og blockbuster-fans: Fantasy som postmoderne religiøsitet?". *Chaos: skandinavisk tidsskrift for religionshistoriske studier*, 2008, nr.50: 63-84.
- Kieckhefer, Richard. *Magic in the middle ages*. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.
- Krogseth, Otto. "Religionsdefinisjon – et problematisk prosjekt". I *Religion – et vestlig fenomen: Om bruken og betydningen av religionsbegrepet*, redigert av Sigurd Hjelde og Otto Krogseth, 65-78. Oslo: Gyldendal, 2007.
- Lewis, C.S. "On three ways of writing for children". I *On stories: and other essays on literature*, redigert av Walter Hooper, 31-43. Orlando: Harcourt Inc.1982.
- _____. "On stories". I *On stories: and other essays on literature*, redigert av Walter Hooper, 3-20.Orlando: Harcourt Inc. 1982.
- Litteraturvitenskapelig leksikon. 2. utgave, Oslo: Kunnskapsforlaget, 2007.
- Loy, David R. og Linda Goodhew. *The dharma of dragons and daemons: Buddhist themes in modern fantasy*. Boston: Wisdom Publications, 2004.
- Mathews, Richard. *Fantasy: the liberation of imagination*, New York: Routledge, 2002.
- McGuire, Meredith B., *Religion: The Sosial Context, 5th edition*, Belmont: Wadsworth, 2002.
- Moon, Elizabeth. *Re: About religion in deeds of Paksenarrion*. Privat korrespondanse, E-mail av 19.01.09.
- Nikolajeva, Maria. *The magic code: the use of magical patterns in fantasy for children*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International, 1988.
- _____. "Eventyr og fantastiske fortællinger: fra oldtid til postmodernisme". I *På fantasiens vinger: Om fantastisk litteratur for børn og unge*, redigert av Niels Dalgaard, 75-88. København: Høst & Søn, 2002.
- Otto, Rudolf. *The IDEA of the HOLY: an Inquiry into the non-rational factor in the idea of the divine and its relation to the rational*. 2. utgave. Oxford, Oxford university press, 1958.

Oziewicz, Marek. *One Earth, One People: The mythopoeic fantasy series of Ursula Le Guin, Lloyd Alexander, Madeleine L'Engle and Orson Scott Card*. Jefferson: McFarland & Company, Inc. Publishers, 2008.

Preus, J. Samuel. *Explaining religion*, Atlanta: Scholars Press, 1996.

Pringle, David. *The encyclopedia of Fantasy: the definitive illustrated guide*, New York: The Overlook Press, 1999.

Ringgren, Helmer og Åke V. Ström. *Religionerna i historia och nutid*. Stockholm: Verbum, 1974.

Todorov, Tzvetan. *The Fantastic: a structural approach to a literary genre*. Ithaca: Cornell University Press 1980.

Tolkien, J.R.R., "On Fairy-Stories". I *Three and Leaf: Smith of Wootton Major: The homecoming of Beorhtnoth*, 11-79. London: Unwin Paperbacks, 1975.

Widengren, Geo, *Religionens värld: Religionsfenomenologiska studier och översikter*. Stockholm: Svenska Kyrkans Diakonistyrelses Bokförlag, 1953.

Yolen, Jane, *Touch magic. Fantasy, faerie and folklore in literature of childhood*. New York: Philomel Books, 1981.

Zipes, Jack, *Braking the magic spell: Radical theories of folk & fairy tales*. 2. utgave. Kentucky: The university press of Kentucky, 2002.

Zuck, John E. "Religion and fantasy". I *Religious Education*, 70, nr.6, 1975, 586-604.

Nettkilder

Baltimore Science Fiction Society, *Crompton Crook Award Winner*. www.bsfs.org, <http://www.bsfs.org/bsfsccw.htm> (oppsøkt 12.02.09).

Granger, John. *Hogwarts professor*, <http://www.hogwartsprofessor.com/>, 2009, <http://www.hogwartsprofessor.com/> (oppsøkt 25.11.09).

Feist, Raymond E. *The origins of Midkemia*. [www.Crydee.com](http://www.crydee.com), 1996, <http://www.crydee.com/raymond-feist/origins-of-midkemia> (oppsøkt 14.10.09).

- Feist, Raymond E. *Can you explain the "circles" of existence in more detail?* www.crydee.com, 1997, <http://www.crydee.com/raymond-feist/faq/2598/can-you-explain-the-circles-of-existence-in-more-detail> (Oppsøkt 14.10.09).
- Feist, Raymond E. *Can you explain a bit about the religions on Midkemia.* www.crydee.com, 1998, <http://www.crydee.com/raymond-feist/faq/4170/can-you-explain-a-bit-about-the-religions-on-midkemia> (oppsøkt 27.08.08).
- Feist, Raymond E. *The real history of Midkemia: how a fantasy writer found his world.* www.elvandar.com, 2008, [Http://www.elvandar.com/history.htm](http://www.elvandar.com/history.htm) (oppsøkt 22.09.09).
- Feist, Raymond E. *Gods of Midkemia.* www.crydee.com, 2009, <http://crydee.com/raymond-feist/encyclopedia/riftwar-cycle/gods/midkemia> (oppsøkt 27.08.08).
- Feist, Raymond E. *Gods of Kelewan.* [www.Crydee.com](http://www.crydee.com), 2009, <http://crydee.com/raymond-feist/encyclopedia/riftwar-cycle/gods/kelewan> (oppsøkt 27.08.08).
- Irvine, Calif. *World of warcraft:Cataclysm unveiled.* Blizzard Entertainment, 21.08.09, <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?090821> (oppsøkt 02.12.09).
- LeGuin, Ursula K. *Plausability in Fantasy.* www.ursulakleguin.com, 13.07.08, <http://www.ursulakleguin.com/plausibilityinfantasy.html> (oppsøkt 17.09.09).
- Oxford English Dictionary*, "paladin", http://dictionary.oed.com/cgi/entry/50169459?single=1&query_type=word&queryword=paladin&first=1&max_to_show=10 (oppsøkt 30.10.09).
- Oxford English Dictionary*, "palatine", http://dictionary.oed.com/cgi/entry/50169581?query_type=word&queryword=palatine&first=1&max_to_show=10&sort_type=alpha&result_place=1&search_id=YUCc-C8srkB-2477&hilite=50169581 (oppsøkt 30.10.09).
- Philip Pullman. *latest Q & A's.* www.philip-pullman.com, 2009, http://www.philip-pullman.com/q_a.asp?offset=50 (Oppsøkt 24.09.09).
- Serchuk, David. *Harry Potter And The Ministry Of Fire*, www.forbes.com, 12.01.06, http://www.forbes.com/2006/11/30/book-burnings-potter-tech-media_cz_ds_books06_1201burn.html (oppsøkt 07.01.09).

Stensvold, Anne. *Paradigmer: hva Kuhns vitenskapsteori kan fortelle om religionshistorisk faghistorie*. Marburg Journal of Religion, 14.01.09, <http://archiv.ub.uni-marburg.de/mjr/stensvold.html> (oppsøkt 01.12.09).

Store norske leksikon, "fantasy", <http://www.sn�.no/article.html?id=1242679> (oppsøkt 24.02.2009).

The Guardian. *Chronicles of Earthsea*. The Guardian.co.uk, 2004, <http://www.guardian.co.uk/books/2004/feb/09/sciencefictionfantasyandhorror.ursulakeguin> (oppsøkt 17.09.2009).

Wetzel, Joe. *Worldbuilding: fantasy religion design guide*. Inkwelideas.com, 2008, http://inkwellideas.com/?page_id=27 (oppsøkt 14.09.09).

SAMMENDRAG

Fantasysjangeren har siden Tolkien og Lewis gav ut sine fantasyromaner utviklet seg til å bli en stor og populære sjanger. De to tidlige pionerene var personlig kristne og skrev romaner i tråd med sin tro. De har satt dype spor etter seg i sjangeren. Senere fantasyforfattere har ikke nødvendigvis samme religiøse tro, men følger fortsatt konvensjonene som ble utarbeidet av de to tidlige forfatterne.

I denne oppgaven ser jeg nærmere på hvordan religion brukes i dagens fantasy litteratur. Det viser seg at religion er viktig for sjangeren på flere ulike måter. Religion blir brukt som et litterært virkemiddel med flere funksjoner. Ved å gi sekundærverdenen historier om guder som skapte verdenen, menneskene og de andre rasene, som alver og dverger, brukes religion til å skape en indre sammenheng, forklare det uforklarlige og gi håp og motivasjon til karakterene og folkene i sekundærverdenen. Tolkien var opptatt av at høydepunktet i fantasy er den gode katastrofen, en interaksjon mellom det overnaturlige og det naturlige, som fører til en uventet redning. Denne gode katastrofen gir en følelse av glede og håp som leseren kan ta med seg inn i sin egen verden.

Sekundærverdenen kan tolkes som et hellig sted som leseren kan tre inn i og da kan leseren oppleve å være samtidig med gudene. Det gjør at Mircea Eliades teorier om hellig tid og hellig rom er aktuelle når man ønsker å forstå hvorfor sjangeren har blitt populær blant lesere med svært ulik religiøs bakgrunn. Religion som et litterært virkemiddel gir forfatteren muligheten til å ta opp mange temaer som er knyttet til religion og etikk. Et viktig tema som er til stede i mytopoetisk fantasy er god og ondt, jeg vil se på hvordan det blir knyttet til guden og dermed blir en diskusjon om religiøse verdier.

Jeg har tatt utgangspunkt i David Eddings' *Profetiens utvalgte*, Raymond E. Feists *Magikerens lærling* og Elizabeth Moons *Krigerens troskapsed*. I tillegg trekker jeg inn forfattere som Ursula Le Guin, Philip Pullman, J.K. Rowling, C.S. Lewis og J.R.R. Tolkien.