

Lunds Universitet
Språk- och Litteraturcentrum
Handledare: Bibi Jonsson
2012-06-05

Joanna Libertson
SSLK01:3

Fantastiska världar och vad man hittar i dem

En undersökning av världar inom modern fantasy litteratur

Innehållsförteckning

Titelsida

Innehållsförteckning

1. Inledning	01
1.1 Syfte och frågeställning	01
1.2 Några stipulationer	01
1.3 Tidigare forskning och relevans	02
2. Teori, metod och material	03
3. Världstyperna och deras särdrag	06
3.1 Den primära världen	06
3.2 Den sekundära världen	10
3.3 Multiversum	13
4. De fantastiska elementen och deras realiseringar	16
4.1 Olika Folkslag och Andra Raser	16
4.2 Monster	17
4.3 Stor Ondska	19
4.4 Magi	20
5. Sammanfattning och avslutning	22

Litteraturförteckning

Bilaga 1

1. Inledning

Ända sedan jag var liten har fantasy litteratur varit bland de böcker som intresserat mig mest, och jag har speciellt fascinerats av alla de olika världar som jag stött på i den typen av litteratur. Det har dock inte undgått mig att många av dessa världar ofta har stora likheter med varandra, för att inte tala om direkta kloner av J. R. R. Tolkiens Midgård. Eftersom fantasy-genren fått ett uppsving under senare år funderar jag på om detta haft någon nyskapande inverkan på de världar som förekommer.

1.1 Syfte och frågeställning

Syftet med den här uppsatsen är att undersöka de världar som framställs i modern fantasy litteratur. Jag vill försöka upptäcka vilka element och strukturer som förekommer i dem och hur dessa ser ut i förhållande till fantasyns vanliga genrekonventioner. Den frågeställning som jag huvudsakligen kommer att utgå ifrån i min undersökning är:

Vad är kännetecknande för de miljöer/världar som förekommer i modern fantasy litteratur?

1.2 Några stipulationer

Innan jag börjar på allvar följer här ett par stipulationer som är nödvändiga för förståelsen av uppsatsen. Till att börja med har vi begreppet 'fantasy', vilket inte är det lättaste att ge en uttömmande definition av. Fantasygenren förklaras ofta i relation till dess närmaste släkting: 'science fiction'. Precis som fantasyn ingår den under det vidare begreppet 'fantastisk litteratur' (vilket också inkluderar exempelvis legender, folksagor och skräckgenren).¹ I introduktionen till *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (2012) skriver redaktörerna Edward James och Farah Mendelsohn att "(...) fantasy is about the construction of the impossible whereas science fiction may be about the unlikely, but grounded in the scientifically possible".² Med detta menar de att fantasy litteratur är litteratur som innehåller element som inte är kompatibla med vår världs naturlagar och det som vi uppfattar som realistiskt (exempel på sådana element kan vara magi och eldsprutande, flygande reptiler) medan de element som ingår i en science fiction-berättelse i alla fall skulle kunna vara teoretiskt möjliga, nu eller i framtiden (som exempelvis rymdresor och upptäckter av andra intelligenta raser). Detta kan möjligtvis tyckas vara en ganska simpel definition, men att

¹ Ekholm, Steven. *En guide till fantasy*. Stockholm: Bokförlaget Natur och Kultur, 2000. s. 66 ff.

² James, Edward & Mendlesohn, Farah. "Introduction." James, E. & Mendlesohn, F. (red.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. New York: Cambridge University Press, 2012. s. 1

utveckla den mer skulle riskera att exkludera litteratur som borde inkluderas och dessutom ta upp plats som den här uppsatsens omfång inte tillåter.

För att undvika förvirring följer här också en förklaring av en del av de termer som jag kommer att använda under uppsatsens gång. Denna terminologi har jag hämtat från Stefan Ekmans doktorsavhandling *Writing Worlds, Reading Landscapes – An Exploration of Settings in Fantasy* (2010). Den kommer väl till pass även i min undersökning. 'Den faktiska världen' (the actual world) är den "riktiga" världen, den som författaren och läsaren (och du och jag) framlever sina liv i. Det finns också 'den primära världen' (the primary world), som är en litterär representation av den faktiska världen. Den primära världen innehåller samma huvudsakliga sociala, geografiska och historiska drag som den faktiska världen, även om dess invånare och ibland även naturlagar kan skilja sig åt. Slutligen finns det 'sekundära världar' (secondary worlds) vilka är alla de övriga påhittade världar som inte gör anspråk på att vara den faktiska världen (t.ex. C. S. Lewis Narnia).³

Som en sista klargörelse; i "On Fairy-stories" etablerade Tolkien en användning av begreppen 'primary world' och 'secondary world' som delvis skiljer sig från den jag presenterat ovan. På senare tid har begreppen dock använts ganska godtyckligt, vilket gjort att deras innebörd inte längre är given.⁴ På grund av detta, och också på grund av att den bättre överensstämmer med mitt behov av termer, har jag valt att hålla mig till Ekmans användning.

1.3 Tidigare forskning och relevans

Det finns en del tidigare forskning kring fantasyvärldar och jag kommer här att kort presentera tre undersökningar som jag till viss del använt i min uppsats och som kan vara av intresse för dem som vill veta mer om ämnet.

I *The Magic Code: The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children* (1988) undersöker Maria Nikolajeva det som hon kallar för 'fantasem': återkommande narrativa element som bara återfinns inom fantasylitteraturen och som används för att introducera magiska omgivningar, händelser, figurer och objekt. Ett av de fantasemer som hon tittar närmare på är det sekundära värld-fantasemet ('sekundär värld' här i betydelsen som Tolkien tänkte sig) och kommer genom undersökningar av olika realiseringar av fantasemet i barnfantasyföreläsningar fram till att dessa är beroende av variabler som författarens världssyn,

³ Ekman, Stefan. *Writing Worlds, Reading Landscapes – An Exploration of Settings in Fantasy*. Lund, 2010. Diss: Lunds Universitet. s. 23 f.

⁴ Ibid.

hans avsikt med texten, den sekundära världens förhållande till den primära osv.⁵ Jag kommer att referera mer till Nikolajeva under uppsatsens gång.

I *Readers in Wonderland: The Liberating Worlds of Fantasy Fiction: From Dorothy to Harry Potter* (2003) har Deborah O'Keefe gjort en stor sammanställning av världar som framträder i fantasyböcker för barn. De böcker som presenteras är indelade efter vilken åldersgrupp de riktar sig till, och går från Pelle Kanins relativt ofarliga värld till Bilbo Baggers Midgård. Eftersom O'Keefe behandlar böcker av över 80 författare går hon aldrig riktigt på djupet i sina analyser och boken fungerar alltså bäst som en översikt över olika fantasyvärldar.⁶

I sin doktorsavhandling undersöker Stefan Ekman fantasy ur ett topofolkalt (dvs. platscentrerat) perspektiv och studerar i tur och ordning kartor över fantasyländer, geografiska gränser och områden, balansen mellan natur och kultur i fantasystäder samt den länk som ofta återfinns mellan härskare och rike inom fantasy litteratur. Ekman menar att undersökningarna av dessa fyra studieområden avslöjar mycket om de underliggande attityder som finns i de böcker han tittar närmare på, och också att platscentrerade studier kan vara av vikt för att man ska förstå det samspel mellan karaktär, plot och miljö som återfinns i fantasy litteratur.⁷

Min undersökning skiljer sig från de ovanstående först och främst därför att jag lägger fokus på modern litteratur. Nikolajevas studie är från 1988 och behandlar av naturliga skäl inte böcker skrivna efter 1980, men även de båda andra studierna, som ju är betydligt nyare, tenderar att falla tillbaka på klassiker som Tolkien och Lewis. Fantasy är en genre under utveckling och uppgång och därför är det av vikt att rikta blicken mot vad denna utveckling består i vare sig det gäller karaktärer, teman, plot eller, vilket jag ska undersöka, miljö och värld. Förutom detta har både Nikolajeva och O'Keefe dessutom riktat in sig på fantasy litteratur för barn, medan jag väljer att titta på såväl ”barn-” som ”vuxenfantasy”.

2. Teori, metod och material

Jag har valt ut 16 stycken fantasyböcker/fantasyserier som ligger till grund för min undersökning. Dessa är: *Spiderwick* (serie),⁸ *Codex Alera* (serie),⁹ *Dresden Files* (serie),¹⁰

⁵ Nikolajeva, Maria. *The Magic Code: The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International, 1988.

⁶ O'Keefe, Deborah. *Readers in Wonderland: The Liberating Worlds of Fantasy Fiction: From Dorothy to Harry Potter*. London: The Continuum International Publishing Group, 2003.

⁷ Ekman, S. *Writing Worlds, Reading Landscapes: An Exploration of Settings in Fantasy*.

⁸ Black, Holly & DeTerlizzi, Tony. *Spiderwick: Vättar i väggen*. Wiberg, Carla (övers.) Stockholm: Rabén och Sjögren, 2004 (2003). Samt hittills utkomna uppföljare.

⁹ Butcher Jim. *Furies of Calderon*. New York: Ace Books, 2004. Samt hittills utkomna uppföljare.

¹⁰ Butcher, Jim. *Storm Front*. New York: Roc, 2000. Samt hittills utkomna uppföljare.

Jonathan Strange & Mr Norrell,¹¹ *Skuggorna i spegeln*,¹² *Coraline*,¹³ *Stardust*,¹⁴ *Stravaganza* (serie),¹⁵ *The Wheel of Time* (serie),¹⁶ *The Gentlemen Bastards Sequence* (serie),¹⁷ *Temeraire* (serie),¹⁸ *Udda verklighet*,¹⁹ *The Inheritance Cycle* (serie),²⁰ *Den mörka materian* (serie),²¹ *The Kingkiller Chronicle* (serie),²² samt *Harry Potter* (serie).²³ Detta val är baserat på flera faktorer:

Till att börja med så har jag försökt att välja böcker sorterade på ”barnhyllan” likaväl som från ”vuxenhyllan”, och också välja böcker ur många av fantasyns undergenrer, t.ex. historisk fantasy, nutidsfantasy fantasy och heroisk fantasy.²⁴ Jag har också strävat efter att välja böcker/serier som är förhållandevis välkända och som man kan känna till utan att vara fantasyfantast. De flesta av de valda böckerna är engelskspråkiga i sina originalutgåvor, men listan innehåller också två svenska böcker (*Skuggorna i spegeln* samt *Udda verklighet*). Den viktigaste begränsningen har dock varit mitt val att lägga fokus på moderna fantasyböcker, vilket innebär att jag lagt en ”bortre gräns” vid 1990 och valt bort de böcker som är äldre än så. (I det fall det rör sig om serier har jag valt bort serier vars första del utkommit före 1990). Urvalets nyaste böcker är utkomna under 2011. Slutligen är mitt val också till viss del baserat på vilka böcker jag själv läst tidigare och hade störst förkunskap om; detta av den enkla anledningen att tidsramarna för uppsatsen inte tillät djupgående läsningar och analyser av mängder av material som var helt nytt för mig. Jag är medveten om att detta kan utgöra ett problem då det ju är möjligt att min förkunskap också gett mig förutfattade meningar, och till det kan jag inte svara annat än att jag är medveten om detta och i så hög grad jag kunnat försökt se böckerna med nya ögon.

¹¹ Clarke, Susanna. *Jonathan Strange & Mr Norrell*. Hofsö, Jimmy (övers.) Stockholm: Pan, 2006 (2004).

¹² Edelfeldt, Inger. *Skuggorna i spegeln*. Stockholm: Alfabetabokförlag, 2003.

¹³ Gaiman, Neil. *Coraline*. London: HarperCollins, 2002.

¹⁴ Gaiman, Neil. *Stardust*. 2:a upplagan. London: Headline Publishing Group, 2007 (1999).

¹⁵ Hoffman, Mary. *Stravaganza: Maskernas stad*. Karlin, Lena (övers.) Stockholm: Alfabetabokförlag, 2006 (2002). Samt hittills utkomna uppföljare.

¹⁶ Jordan, Robert [James Oliver Rigney, Jr.]. *The Eye of the World*. New York: Tor-Tom Doherty, 1990. Samt hittills utkomna uppföljare.

¹⁷ Lynch, Scott. *The Lies of Locke Lamora*. London: Gollancz, 2006. Samt hittills utkomna uppföljare.

¹⁸ Novik, Naomi. *His Majesty's Dragon*. New York: Del Rey Books, 2006. Samt hittills utkomna uppföljare.

¹⁹ Ormes, Nene. *Udda verklighet*. Göteborg: Styxx Fantasy, 2010.

²⁰ Paolini, Christopher. *Eragon*. 2:a reviderade upplagan. London: Corgi Books, 2005 (2002). Samt hittills utkomna uppföljare.

²¹ Pullman, Philip. *Guldkompassen*. Sahlin, Olle (övers.) Stockholm: Natur och Kultur, 2005 (1995). Samt hittills utkomna uppföljare.

²² Rothfuss, Patrick. *The Name of the Wind*. London: Gollancz, 2007. Samt hittills utkomna uppföljare.

²³ Rowling, J. K. *Harry Potter och de vises sten*. Fries-Gedin, Lena (övers.) Stockholm: Tiden Barn- och Ungdomsböcker, 1999 (1997). Samt hittills utkomna uppföljare.

²⁴ För en lättöverskådlig redogörelse av fantasygenrens, dess syskongenrer och undergenrer, se: Ekholm, S. *En guide till fantasy*. s. 66-75

Själva undersökningsmomentet har i huvudsak varit empiriskt. Jag började med att studera de världar som framträdde i de böcker jag valt för undersökningen och att nedteckna ”första intryck” som ifall berättelsen utspelade sig i en eller flera världar, om den/dessa var primära eller sekundära, hur de var uppbyggda, vem som bebodde dem, osv. Därefter jämförde jag de anteckningar jag fått fram för att se om det fanns drag som återkom i flera av böckerna och utifrån denna jämförelse formulerade jag:

- Tre olika världstyper. Dessa kommer jag att gå igenom i avsnitt 3 och där kommer jag också att gå in på ett par av deras respektive särdrag.
- Fem olika fantastiska element. Med ’fantastiskt element’ menar jag ett element som på ett eller annat sätt är typiskt/utskiljande för en fantasyvärld, t.ex. förekomsten av magi eller raser som inte återfinns i den faktiska världen. Dessa kommer jag att gå igenom i avsnitt 4.

Med dessa kategorier formulerade återvände jag till mitt urval av böcker och studerade närmare vilka element som ingick i vilken bokvärld och hur de tog sig konkret form där. Baserat på detta gjorde jag nya, mer specifika anteckningar, och tecknade också upp de diagram som återfinns i Bilaga 1 för att avgöra hur vanligt förekommande de fantastiska elementen var.

I varje enskilt avsnitt kommer jag att ha med såväl fakta från min undersökning som min analys av denna. I mina analyser kommer jag att inta ett strukturfokuserat förhållningssätt och dels jämföra böckerna med varandra, dels studera dem i förhållande till teman och konventioner som är vanliga inom fantasygenren. Detta förhållningssätt är inspirerat av strukturalismen, vars huvudsakliga tanke är att ett verk inte kan förstås i isolation från andra av samma typ. För att kunna förstå det enskilda uttrycket måste man se det i förhållande till den struktur som det är en del av.²⁵ Strukturalismen har traditionellt använts vid studier av fantasys föregångare myter och folksagor, och eftersom även fantasygenren är rik på återkommande mönster och konventioner så har strukturalismen ofta använts som teoretisk utgångspunkt vid studier av fantasy litteratur.²⁶ Min strukturfokuserade utgångspunkt kommer att ta sig uttryck i att jag i diskussionerna i varje avsnitt pekar på hur världstyperna och de fantastiska elementen i de moderna fantasyböcker jag undersökt uppfyller eller skiljer sig från de konventioner som hittills rått för de världar som återfinns inom genren – kort sagt, vad som kännetecknar världarna inom modern fantasy litteratur.

²⁵ Barry, Peter. *Beginning Theory: An Introduction To Literary and Cultural Theory*. 3:e reviderade upplagan (1995). Manchester: Manchester University Press, 2009. s. 38 f.

²⁶ Attebery, Brian. ”Structuralism.” James, E. & Mendlesohn, F. (red.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. New York: Cambridge University Press, 2012. s. 81-90.

3. Världstyperna och deras särdrag

3.1 Den primära världen

”Jag har svårt att svälja allt det här. Det brukar aldrig hända mig någonting speciellt.”

”Och jag har svårt att förstå att ingen talat om för dig att du är sär.”

”Sär? Menar du konstig i huvudet? För jag har allvarligt talat övervägt om jag inte är lite sinnessvag.”

Han skrattade.

”Nej, jag förstår att det upplevs som ett skämt, men jag menar inte att du skulle vara konstigare i huvudet än alla vi andra. Sär är vårt eget namn på dem som är som oss. Ovanliga.”²⁷

Så introduceras tjejen Udda till en sida av Malmö som hon inte visste fanns i romanen *Udda verklighet* av Nene Ormes. Hon får veta att hon är en av ’de sära’, en grupp människor med förmågor som gör dem till hamnskiftare (någon som kan förvandla sig till ett djur), sanndrömmare och orakel. *Udda verklighet* tillhör en kategori fantasyromaner som aldrig tar sig utanför den faktiska världen, utan utspelar sig i en primär värld i vilken författaren inkorporerat fantastiska element som monster och/eller magi. I vissa fall är dessa element välkända och accepterade av den primära världens befolkning, men de kan lika gärna vara undangömda från den stora massan, som en mörk (eller ljus) baksida till en grå normalitet, med bara ett fåtal utvalda som känner till hur verkligheten egentligen ser ut.

Av de böcker/serier som ligger till grund för min undersökning utspelar sig sex i en primär värld: *Dresden Files* (serie), *Harry Potter* (serie), *Jonathan Strange & Mr Norrell*, *Spiderwick* (serie), *Temeraire* (serie) samt *Udda verklighet*.

Den primära världen som en fantasybok utspelar sig i kan som sagt vara av antingen historisk eller modern art. Den brukar då korrespondera mot en av de två undergenrer som kallas historisk fantasy (att placera ett fantastiskt element i ett historiskt skede och ”se” vilken riktning utvecklingen skulle ha tagit under dessa omständigheter)²⁸ och nutidsfantasy (som ibland slarvigt kallas ’urban fantasy’, men alltså är fantasy som utspelar sig i en modern miljö).²⁹ Av de böcker som jag använt i den här undersökningen utspelar sig *Jonathan Strange & Mr Norrell* och *Temeraire*-serien i historiska miljöer, mer specifikt runt Napoleonkrigen, medan de övriga fyra äger rum i modern tid.

²⁷ Ormes. s. 91.

²⁸ Johansson, Annika. *Världar av ljus, världar av mörker: Om fantasy*. Lund: BTJ Förlag, 2009. s. 93.

²⁹ Johansson. s. 96 ff.

En sak som är intressant att titta på inom nutidsfantasy är hur de fantastiska elementen förhåller sig gentemot teknologi. *Harry Potter*-världens trollkarlar är inte riktigt konsekventa i sin användning av mugglarteknologi. Å ena sidan verkar de ha tagit till sig saker som ånglokomotiv och vattenklosetter, men inte elektricitet eller telefoner, så den troligaste förklaringen är att de bara anammat de bitar som de ansett sig ha någon användning för. Att köra bil när man kan flyga genom luften på en kvastkäpp eller helt enkelt spöktransferera (försvinna från ett ställe och dyka upp på ett annat) är ju ganska överflödigt, liksom att hålla reda på folks telefonnummer när man kan slänga iväg en uggla som på egen hand kan hitta till mottagaren var denna än befinner sig. Detta att kommunicera med hjälp av fåglar återkommer också i *Udda verklighet*. Då Udda och hennes hjälpare Hemming (som kan hamnskifta till en skata) måste skaffa ytterligare hjälp "(...) busvisslade han och en råka kom nedflygande. Den landade på marken och hoppade fram till Hemming [...] Han lutade sig fram och verkade viska något till fågeln samtidigt som de såg på varandra med ett öga i taget."³⁰ Hemming förklarar detta med att det inte är många av de sära som använder mobiltelefoner.

Även i *Dresden Files* undviker huvudpersonen, trollkarlen Harry Dresden, tekniska prylar, men av ett mer ofrivilligt skäl. "Anything manufactured after the forties is suspect – and doesn't seem to have much liking for me. You name it: cars, telephones, TVs, VCRs – none of them seem to behave well for me."³¹ Anledningen till detta är att magi och teknologi inte fungerar så bra ihop, vilket för Dresdens del spänner från att vara lätt störigt, som då hans bil havererar, till att vara livsfarligt, som då han hamnar på sjukhus med många känsliga och livsuppehållande maskiner i närheten. Gemensamt för nutidsfantasyböckerna är dock att de på ett eller annat sätt innehåller en (medveten eller omedveten) motsättning mellan teknologin och det fantastiska.

När man tittar lite närmare på denna motsättning finner man dock att den kan ses som ett uttryck för ett tema som är ganska vanligt förekommande inom fantasy, nämligen natur kontra kultur. Det är lätt att se teknologin som ett uttryck för den mänskliga kulturen, civilisationen om man så vill, och det är inte heller så svårt att se fantastiska element som magi och monster som delar av den vilda och otämjda naturen. (Detta kommer jag visa ännu tydligare i 4.4.) I sin doktorsavhandling ägnar Ekman ett helt kapitel åt att undersöka just natur kontra kultur i städer inom fantasylitteraturen, och visar där att denna motsättning på intet sätt är ny inom genren.³² Med det som bakgrund märker man att tanken att teknologi och magi skulle vara

³⁰ Ormes. s. 154.

³¹ Butcher. *Storm Front*. s. 6.

³² Ekman. s. 167-223.

inkompatibelt med vartannat bottnar i ett tema som ofta återkommer inom just fantasylitteratur.

Som jag skrev ovan så finns det två sätt på vilket en fantasyroman i en primär värld kan handskas med de fantastiska element som ingår i den: gömma dem från ”den stora massan” eller låta dem vara allmänt kända inom den primära världens gränser.

Till den senare kategorin hör *Jonathan Strange & Mr Norrell* samt *Temeraire*-serien, vilka dock löser saken på lite olika sätt. I början av *Jonathan Strange & Mr Norrell* tros magin vara utdöd sedan länge innan Mr Norrell stiger fram som en livs levande praktiserande magiker (till skillnad från de ”magiker” som bara läst böcker om magi). Sedan Norrell väl bevisat att han verkligen kan praktisera magi blir han Englands samtalsämne, och senare också hans lärjunge Jonathan Strange.³³ I *Temeraire*-serien däremot finns inte magi, men väl drakar och dessa samt de som sköter dem är inte särskilt väl sedda. I den primära världens England, där första boken och delar av de följande fem utspelar sig, används drakarna som flygvapen i kriget mot Napoleon, men att vara kapten på en drake har långt ifrån samma status som att vara kapten i flottan eller armén. Flygarna ses inte som mycket mer än djurskötare, de åtnjuter ingen respekt i samhället och då huvudpersonen William Laurence av en slump blir kapten åt draken *Temeraire* finner han sig nästintill förskjuten av sin familj och gamla bekanta.³⁴

I primära världar där de fantastiska elementen är undangömda finns det likaledes många olika förklaringar till varför detta är fallet. I den primära värld som är skådeplatsen för Holly Blacks och Tony DeTerlizzis serie *Spiderwick* är det de monster som utgör huvuddelen av seriens fantastiska element som själva avgör ifall de vill bli sedda av människor eller ej. Det finns dock sätt för människor att göra sig själv ’synska’, t.ex. att födas som den sjunde sonen till en sjunde son eller gnida sina ögon med trollspott.³⁵ I det Chicago som porträtteras i Jim Butchers serie *Dresden Files* är situationen snarare den motsatta: dess övernaturliga invånare anstränger sig inte nämnvärt att hålla sig undan från människorna, men människorna blundar för deras existens och letar hellre efter ”naturliga” och framförallt ”logiska” förklaringar till allt konstigt som sker i staden.

Den kanske mest utarbetade förklaringen till varför den stora massan inte känner till det övernaturliga återfinns vi i *Harry Potter*-böckernas primära värld. I trollkarlssamhället råder mycket strikta förbud mot att på minsta sätt avslöja det övernaturligas existens för mugglarna

³³ Clarke. s. 100 f.

³⁴ Novik. s. 100 ff.

³⁵ Black, Holly & DeTerlizzi, Tony. *Spiderwick: Stenens öga*. Wiberg, Carla (övers.) Stockholm: Rabén och Sjögren, 2004 (2003). s. 13 resp. 72 f.

(de icke-magiska), och i spetsen för detta går Trolldomsministeriet vars "(...) främsta jobb e å dölja för Mugglarna att de fortfarande finns häxor å trollkarlar runt om i landet".³⁶ Till sin hjälp i detta har de diverse trollformler som exempelvis får saker till att se ut som något annat om en mugglare tittar på det, gör att alla mugglare som kommer i närheten plötsligt minns att de hade något viktigt att göra någon annanstans, eller, om det värsta inträffar, får mugglare att glömma bort att de sett saker de inte borde.³⁷

Bland de böcker jag undersökt så verkar det finnas en korrelation mellan tidsperioden som de utspelar sig i och hemlighållandet (eller frånvaron av detsamma) av de fantastiska elementen. I båda de historiska primära världarna jag undersökt känner allmänheten till de fantastiska elementen (magin respektive drakarna), medan fallet är det motsatta i de fyra moderna primära världarna som jag också undersökt. Även om mitt urval av böcker är förhållandevis litet tror jag inte att detta bara är en slump.

I artikeln "Historical Fantasy" argumenterar forskaren Veronica Schanoes för att fantasy-litteratur och historisk fiktion, tvärtemot vad en del andra forskare menar, inte ligger speciellt långt ifrån varandra. Hon menar att "[w]riters of historical fiction and of fantasy must engage in world-building, in constructing and familiarizing their readers with a world foreign to their own (...)" och att "(...) fantasy represents the ways of knowing and making sense of the world that are excluded by the dominant discourse of history."³⁸ Kort sagt att det för att skriva historisk fiktion krävs lika mycket inlevelseförmåga och fantasi som för att skriva fantasy, och att fantasy utgör ett sätt på vilket man kan hantera (historiska) "tänk om-scenarion". Att genom historisk fiktion spekulera i faktiska historiska skeenden är inte så annorlunda från att genom alternativ-historisk fiktion spekulera i sådant som aldrig inträffade (vad hade t.ex. hänt om Hitler vunnit andra världskriget?). Och från alternativ-historisk fiktion menar även jag att steget är försvinnande litet till att börja ställa sig frågor som 'Hur skulle världen ha sett ut om det funnits drakar under Napoleonkrigen?' eller 'Vad skulle ha hänt om någon återupptäckte magi?' och då är man inne på just historisk fantasy. Själva anledningen till att man stoppat in drakarna under Napoleonkrigen är att man vill se hur historien utvecklar sig och då skulle det förstöra syftet att låta dem vara undandömda från "den stora massan".

Om man däremot skriver en nutidsfantasyroman som ju trots allt utger sig för att utspela sig i "vår" värld under modern tid är man nog som författare angelägen om att inge läsaren en

³⁶ Rowling. *Harry Potter och de vises sten*. s. 87

³⁷ Rowling, J. K. *Harry Potter och den flammande bägaren*. Fries-Gedin, Lena (övers.) Stockholm: Tiden Barn- och Ungdomsböcker, 2001 (2000). s. 180, 109 resp. 90.

³⁸ Schanoes, Veronica. "Historical fantasy." James, E. & Mendlesohn, F. (red.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. New York: Cambridge University Press, 2012. s. 236 f.

känsla av att det hela *skulle kunna* utspela sig just nu. Och just nu finns det (troligtvis) ingen läsare som stött på en hamnskiftare eller ett monster, men genom att gömma de sära från de ordinära skriver man in en förklaring till detta faktum *i boken*. Monstrena och magin kanske bara gömmer sig, eller också har man bara inte sett sig omkring tillräckligt noga för att upptäcka dem. Just detta faktum tror jag är extra viktigt i fantasylitteratur som vänder sig till barn, eftersom barn är mer benägna att faktiskt se sig om en extra gång efter ett intagningsbrev till en trollkarlsskola (*Harry Potter och de vises sten*) eller en gammal bok med fakta om mystiska varelser och monster (*Spiderwick: Vättar i väggen*). Eller för den delen dörrar till andra världar, men mer om dem senare.

3.2 Den sekundära världen

[Brom] spread his arms with hands that reached out like talons and recited thus:

”[...] Before your grandfathers’ fathers were born, and yea, even before their fathers, the Dragon Riders were formed. To protect and guard was their mission, and for thousands of years they succeeded. [...] While they kept peace the land flourished. It was a golden time. The elves were our allies, the dwarves our friends. Wealth flowed into our cities, and men prospered. But weep... for it could not last.”³⁹

Detta citat är hämtat från Christopher Paolini's *Eragon* och avslöjar mycket av det som är typiskt för de fantasymiljöer som återfinns i en helt annan värld än vår, i en sekundär värld. Till att börja med skildrar citatet en värld med en egen historia och egna berättelser och legender, berättelser i berättelsen, om man så vill. Av det som Brom säger får vi också klart för oss att det rör sig om en värld som inte bara bebos av människor utan också av drakar, alver och dvärgar. Slutligen får vi också en bild av en värld där någonting är fel: guldåldern är förbi och en ondska har slagit sina klor i världen.

I detta avsnitt kommer jag att behandla den grupp av sekundära världar som Nikolajeva kallar för stängda världar (eng. 'closed world') för att understryka att de inte har någon kontakt med den primära världen.⁴⁰ Av de serier som jag undersökt utspelar sig fem stycken i stängda sekundära världar: *Codex Alera* (serie), *The Gentlemen Bastards Sequence* (serie), *The Inheritance Cycle* (serie), *The Kingkiller Chronicle* (serie) samt *The Wheel of Time* (serie).

Ett fenomen som är vanligt förekommande i fantasy är det som brukar kallas för färgkodning (eng. 'colour coding'), det vill säga att låta en karaktärs utseende, och då framförallt

³⁹ Paolini. *Eragon*. s. 31

⁴⁰ Nikolajeva. s. 36.

färgsättningen av kläder, hår och ögon, följa koder som avslöjar vilken sida de tillhör eller vilka förmågor de har. Exempelvis visar sig mycket sällan, för att inte säga aldrig, svartmuskiga karaktärer med ofördelaktiga ansiktsdrag vara av hjältetypen utan tillhör uteslutande den onda sidan.⁴¹ Färgkodning behöver dock inte bara gälla karaktärer utan kan lika gärna gälla landområden; blomstrande, soldränkta ängar är inte hemvist åt monster eller den Stora Ondskan.⁴² Färgkodning behöver inte heller, vilket jag kommer att argumentera för senare i det här avsnittet, strikt talat handla om färgsättning.

Färgkodning förekommer i tre av de fem serier jag undersökt som utspelar sig i sekundära världar, nämligen *Codex Alera*, *The Wheel of Time* och *The Inheritance Cycle*. I ingen av dessa serier förekommer det dock på det ”simpla” sätt som jag först beskrev, alltså genom valet av karaktärernas utseende, utan är lite mer subtilt än så (om nu färgkodning någonsin kan kallas ’subtilt’). I *The Wheel of Time* förekommer färgkodning av landskapet, mer specifikt av den del av landet som kallas Stora Fördärv (the Blight). Ekman uppmärksammar i *Writing Worlds, Reading Landscapes* att det i fantasy ofta finns en direkt koppling mellan en härskare och hans land. Denna koppling kan vara mellan en välvillig härskare och ett välmående land, men än oftare handlar det om platser som på ett eller annat sätt har blivit ogästvänliga genom inflytandet av en Stor Ondska.⁴³ (Med ’Stor Ondska’ menar jag en person/varelse som utgör ett hot mot världen och alla som bor i den. Jag kommer att gå in närmare på Stora Ondskor i 4.3.)

En dylik koppling finns alltså mellan Stora Fördärv och den Svarte (den Stora Ondska som förekommer i *The Wheel of Time*), och bandet mellan dem har gjort Stora Fördärv till en mycket ogästvänlig plats; själva naturen har blivit förstörd av Ondskan. Då bokens huvudpersoner ändå är tvungna att bege sig dit finner de ett varmt och stinkande land fullt av ruttnande liv: ”When a leaf had been spotted black and mottled yellow before, now foliage fell wetly while [Rand] watched, breaking apart from the weight of its own corruption. The trees themselves were tortured, crippled things, twisted branches clawing at the sky (...).”⁴⁴ På det hela taget är Stora Fördärv inte en plats som lämpar sig för en utflykt. Denna typ av färgkodat landskap förekommer till viss del också i serien *Codex Alera*. I serien hotas världen Carna av en farlig insektslik ras kallad vord. Överallt där den drar fram täcks marken med en

⁴¹ Jones, Diana Wynne. *The Tough Guide to Fantasyland*. Senare utgåva. London: Gollancz, 2004 (1996). s. 44 ff.

⁴² Ekholm. s. 78 f.

⁴³ Ekman. s. 225-272.

⁴⁴ Jordan, Robert [James Oliver Rigney, Jr.]. s. 734.

vaxlik, grönskimrande substans, *croach*,⁴⁵ som tydligt markerar vilka landområden som är osäkert område för alla som inte är vord. Den stora skillnaden mellan Stora Fördärv och *croach* är att det förra håller sig på en specifik plats och aldrig kan växa utanför den Svartes ”inflytandegräns”, medan *croachen* är rörlig och snabbt sprids där horden av vord drar fram.

The Inheritance Cycle innehåller inga lika uppenbart goda eller onda länder, men jag vill mena att serien till viss del ändå är utsatt för en typ av färgkodning. Tidigare nämnde jag att färgkodning inte behöver vara begränsad till färgsättning, och det är för att jag menar att en karaktärs ras kan vara lika avslöjande som dess hårfärg. Ända sedan Tolkien fastslog skillnaden mellan alfer och alver, har exempelvis alverna med mycket få undantag tjänat som en garant för det goda, och de återfinns följaktligen inte bland den Stora Ondskans hantlangare.⁴⁶ Detta är också fallet i Paolinis serie: alverna är uteslutande goda, dvärgarna grumsar lite men också de ställer sig i slutändan på de godas sida, och lika tydligt är det att de skräcködleridande ra’zac hör till den onda sidan. Det enda nyskapande som Paolini gör i rasväg är att låta de djuriska urgalerne, som till en början tjänar den onda sidan, visa sig vara en ras som alla andra; då de upptäcker att den onde Galbatorix har lurat dem byter de sida och allierar sig med de goda.⁴⁷ Den här typen av färgkodning, eller raskodning om man så vill, återfinns också i *The Wheel of Time*. Det finns visserligen inga alver i världen där serien utspelar sig, men om man möter en trollock (enorma varelser som är hälften människa och hälften djur) eller en myrddraal (likbleka, ögonlösa krigare som bara de allra skickligaste rår på) finns det ingen tvekan om vilken sida de tillhör.⁴⁸

Ett annat fantasyfenomen, också det med sin grund hos Tolkien, är det som brukar kallas fel/oriktighet (eng. ’wrongness’). Med detta menas att idyllen/balansen i landet har rubbats och att någonting hotar fred och frihet.⁴⁹ Precis detta illustreras i citatet från *Eragon* ovan; guldåldern är förbi, Drakryttarorden är förintad och den onde Galbatorix har tagit makten. I *The Wheel of Time* och *Codex Alera* består oriktigheten i att den Stora Ondskan håller på att vakna efter flera tidsåldrar av inspärning respektive dvala.

Att just de böcker som innehåller färgkodning också innehåller oriktigheter, och dessutom är samma böcker som innehåller en Stor Ondska (se avsnitt 4.3) tror jag knappast är en slump. I grund och botten hänger ju både färgkodning och oriktigheter ihop med just motsättningen mellan gott och ont, och de svartvita konflikter som vanligtvis förknippas med fantasy. Att de

⁴⁵ Butcher. *Codex Alera*. s. 317 f.

⁴⁶ Ekholm. s. 76 f.

⁴⁷ Paolini, Christopher. *Eldest*. London: Doubleday, 2005. s. 607 ff.

⁴⁸ Jordan, Robert [James Oliver Rigney, Jr.] & Patterson, Teresa. *The World of Robert Jordan's The Wheel of Time*. New York: Tom Doherty Associates, 1997. s. 72-78.

⁴⁹ Ekholm. s. 95 f.

båda fenomenen inte förekommer i alla de serier som jag undersökt, och också det faktum att författarna till de serier där de förekommer gör ansträngningar att frånga dem (t.ex. är ingen av raserna i *Codex Alera* uteslutande ond eller god och i *Eragon* görs som sagt ansträngningar för att framställa urgallerna som tänkande och kännande) tror jag är ett tecken på att helt svartvita konflikter till viss del är på väg bort i fantasy litteraturen. Detta kommer jag dock argumentera vidare för i avsnitt 4.3 som handlar om just Stora Ondskor.

3.3 Multiversum

[...] Man kunde bara se [öppningen] från den sidan som var närmast gatan, och det var ändå rätt svårt att upptäcka den, eftersom det enda man kunde se genom den var exakt det samma som fanns framför den på den här sidan: en gräsplätt upplyst av en gatlykta.

Men Will visste utan minsta tvekan att gräsfläcken på andra sidan befann sig i en annan värld.⁵⁰

Detta citat speglar det ögonblick då pojken Will Parry från Philip Pullmans *Den skarpa eggen* upptäcker öppningen till den första av många alternativa världar som han kommer att besöka under berättelsens gång. Serien *Den mörka materian* tillhör den sista av de världstyper som jag har hittat i modern fantasy litteratur, nämligen den som brukar kallas multiversum. Som namnet antyder bygger denna världstyp på idén om att flera världar eller dimensioner ligger intill eller ovanpå varandra och att någon upptäcker ett sätt att ta sig mellan dem.⁵¹ De världar som förekommer i ett multiversum kan vara sekundära eller primära precis som de världstyper jag beskrivit ovan. Till skillnad från dessa är de dock, med Nikolajevas terminologi, så kallade öppna världar (eng. 'open worlds'): de står i förbindelse med varandra och man kan resa mellan dem.⁵² Ett multiversum kan, teoretiskt sett, innehålla hur många sekundära världar som helst, men eftersom bara *en* värld kan göra anspråk på att motsvara den faktiska världen så kan det också bara förekomma *en* primär värld inom ett och samma multiversum.⁵³

Av de böcker som jag har undersökt faller förutom *Den mörka materian* (serie) också *Coraline*, *Skuggorna i spegeln*, *Stardust* och *Stravaganza* (serie) under kategorin multiversum.

Om man bara ser till ytan på de världstypsindelningar som jag har gjort kanske det framstår som om det är solklart till vilken kategori varje bok bör höra; detta är dock inte fallet.

⁵⁰ Pullman, Philip. *Den skarpa eggen*. Sahlin, Olle (övers.) Stockholm: Natur och Kultur, 2005 (1997). s. 20

⁵¹ Johansson. s. 103

⁵² Nikolajeva. s. 36.

⁵³ Ekman. s. 24.

En del av de världar som jag kategoriserat som primära eller sekundära är egentligen inte helt stängda. För att nämna några exempel rör sig Harry Dresden från *Dresden Files* med jämna mellanrum in och ut ur Nevernever, älvornas rike, och huvudpersonerna i *The Wheel of Time* besöker då och då drömvärlden Tel'aran'rhiod. Idén om parallella dimensioner är alltså förhållandevis vanligt förekommande, men jag har valt att till multiversumkategorin bara räkna de böcker där resan mellan världarna är *nödvändig för handlingen*. Om inte *Stravaganza*-seriens huvudpersoner hamnat i parallellvärlden hade deras äventyr aldrig ägt rum, men det som Harry Dresden uppnår med sina Nevernever-resor hade teoretiskt sett kunnat lösas på något annat sätt.

En berättelse som utspelar sig i ett multiversum kräver såklart ett sätt att resa mellan de olika världarna, och denna övergång kan ske på olika sätt. Om vi återvänder till Nikolajevas *The Magic Code*, som jag presenterade i yttersta korthet i 1.3, undersöker hon där också det fantasem som hon kallar för 'the magic passage' med vilket hon menar just övergången mellan en primär och en sekundär värld. I de barnböcker hon har undersökt identifierar hon nio olika magiska passager, t.ex. Döden (jfr. Astrid Lindgrens *Bröderna Lejonhjärta*).⁵⁴ Av dessa nio återfinns i mitt urval av böcker dock bara två: Portaler (som Nikolajeva benämner 'the Door') och Talismaner (hos Nikolajeva 'the Magic Object').

Portalresor är de absolut vanligast förekommande då de används i fyra av de fem multiversum jag undersökt: *Den mörka materian*, *Skuggorna i spegeln*, *Coraline*, och *Stardust*. I de båda senare rör det sig om mycket konkreta Portaler; i *Coralines* fall om en mystisk dörr i salongen som de vuxna tror är igenmurad och i *Stardusts* fall om en öppning i en enkel mur nära byn Wall. Bägge Portalerna leder till sekundära världar (en värld skapad av en varelse som kallar sig 'den Andra Mamman', respektive älvlandet Faerie) men de är inte desto mindre påtagliga öppningar som så att säga ligger där de ligger. Detta är dock inte alltid fallet; Portaler behöver inte vara konkreta, fysiska dörrhål och det är inte heller så att de alltid öppnas på samma plats.⁵⁵ I *Skuggorna i spegeln* sker resorna genom spegelglas, och även om huvudpersonen Arri mestadels reser genom sin sovrums spegel är det möjligt att resa genom vilket spegelglas som helst. Som vi såg i citatet från *Den skarpa eggen* ovan sker resorna i *Den mörka materian* helt enkelt genom öppningar i luften, och i samma bok får Will tag på kniven som gett den dess namn – en kniv som är så vass att den kan skära upp öppningar mellan världarna.

⁵⁴ Nikolajeva. s. 75-94.

⁵⁵ Nikolajeva. s. 76 ff.

Det enda multiversumet där resorna inte företas genom portaler är det som återfinns i *Stravaganza*. Där sker resorna istället genom att man håller i en talisman som är hämtad från den sekundära världen medan man sover. Så länge man befinner sig i den sekundära världen verkar ens kropp vara försänkt i koma, och det kan alltså vara farligt att vara borta för länge. Så länge man befinner sig i den sekundära världen saknar man också skugga, som ett tecken på att man inte helt är där kroppsligt.

Av Nikolajevas nio identifierade möjliga sätt att ta sig mellan världar är det alltså bara två som återfinns i mitt urval av multiversum, och jag tror inte bara att detta beror på att hon har undersökt fler böcker än jag. Historiskt sett har portalresor förekommit såväl i barnboksförfattaren Edith Nesbits böcker som hos den kanske mer kände Lewis, och har nog med dessa två som föregångare på sätt och vis blivit ”standardinställningen” för hur resor mellan världarna i ett multiversum ska gå till.⁵⁶ På så sätt är alltså inte de multiversumböcker jag undersökt vidare nyskapande; med undantag för *Stravaganza* håller de sig till den mest etablerade konventionen vad gäller resor mellan världarna.

Nikolajeva identifierar dock också det som hon kallar ’patterns of journey’, det vill säga mönster enligt vilket resorna sker. De kan vara cirkulära (”tur-och-retur”), linjära (”enkel resa”) eller upprepade (många resor fram och tillbaka). Ett upprepat resmönster avslutas så småningom antingen som en cirkulär eller en linjär resa; antingen kommer huvudpersonen tillbaka till den värld där de började, eller också blir de kvar i en annan värld.⁵⁷ Emedan Nikolajeva bara nämner upprepade resor lite parentetiskt förekommer det bland mitt urval av böcker inte en enda resa som är bara cirkulär eller bara linjär; de är alla upprepade. Här verkar de moderna multiversumböckerna skilja sig från de äldre på så vis att det inte bara är tal om en resa av typen ”åk till fantasylandet, gör vad du ska där och åk hem utan att någon märkt att du varit borta” utan snarare om upprepade resor som kan tjäna till att antingen bygga karaktärsdjup eller ge djup åt multiversumet självt. Som konkreta exempel på detta kan man ta t.ex. *Stardust* där huvudpersonen Tristrans tillfälliga återbesök i den primära världen tjänar till att äntligen få honom att förstå vem han egentligen är och vad han egentligen vill,⁵⁸ och *Den mörka materian* vars multiversum består av så oändligt många världar att det krävs flera resor för att hinna utforska åtminstone några av dem.

⁵⁶ Ibid.

⁵⁷ Nikolajeva. s. 42.

⁵⁸ Gaiman. *Stardust*. s. 172-184.

4. De fantastiska elementen och deras realiseringar

4.1 Olika Folkslag och Andra Raser

Jag ska nu gå igenom de två första fantastiska element som jag har hittat: Olika Folkslag och Andra Raser. Fastän jag har räknat dem som skilda fantastiska element kommer jag att presentera dem ihop, eftersom de är ganska tätt förbundna med varandra. Med Olika Folkslag menar jag förekomsten av mänskliga folkslag/kulturer som inte återfinns i den faktiska världen, och med Andra Raser menar jag förekomsten av andra intelligenta och civiliserade raser än människor.

Olika Folkslag är förhållandevis ovanliga i mitt urval av böcker och majoriteten förekommer i de serier som utspelar sig i sekundära världar.⁵⁹ I det enda fall då jag upptäckt Olika Folkslag i ett multiversum (*Stravaganza*) har det också rört sig om det allra oklaraste fallet: människorna i de olika Talienska städerna klär sig bara lite annorlunda (det är t.ex. bara i Bellezza som man bär mask) och har en del skilda intressen (i Remora är de galna i hästar). Skillnaderna är i så fall betydligt större bland de folk som förekommer i sekundära världar, där det kryddas med exotiska namn och man återfinner allt från de plågsamt korrekta vadranerna (*The Gentlemen Bastards Sequence*), till teaterfolket Edema Ruh (*The Kingkiller Chronicle*) till de ökenlevande och styvnackade aiel (*The Wheel of Time*).

I så fall finns det betydligt fler Andra Raser och de återfinns bland alla tre världstyperna.⁶⁰ I de primära världarna är 'alver'/'älvor' de vanligast förekommande och de dyker upp i *Jonathan Strange & Mr Norrell*, *Dresden Files* och *Spiderwick*. Varken 'alv' eller 'älva' är egentligen en bra översättning, eftersom det inte rör sig om vare sig Tingeling- eller Legolastypen, utan snarare om de 'elves'/'fairies' som återfinns i engelsk mytologi: en sorts naturvarelser som kan stjälpas lika väl som hjälpa de människor som kommer i deras väg (tänk Oberon och Puck).⁶¹ Även i *Harry Potter* förekommer varelser ur engelsk mytologi, t.ex. alfer (av "gnomtypen"), men där är de uppblandade med varelser från andra mytologier, som kentaurer och vattufolk. Att varelser ur engelsk mytologi är så vanligt förekommande är kanske inte så konstigt när man betänker att böckerna utspelar sig i England eller i länder med i huvudsak engelskt arv. Jag kommer att diskutera detta lite mer ingående i 4.2, eftersom fenomenet att låna mytologiska varelser förekommer även när det gäller monster.

⁵⁹ Se Fig. 1, Bilaga 1.

⁶⁰ Se Fig. 2, Bilaga 1.

⁶¹ *The Wordsworth Dictionary of Phrase and Fable*. Ware: Wordsworth Editions Limited, 2001. "Elf" s. 396, "Faërie" s. 419 & "Fairy" s. 421.

Bland de raser som man hittar i de sekundära världarna återfinns dels de ”klassiska” Tolkienska raserna som alver, dvärgar, orcer och ringvålnader (även om de båda senare förekommer under andra namn och med andra bakgrundshistorier så går det inte att förneka deras släktskap med Tolkiens skapelser),⁶² dels nyskapande raser. Det bästa exemplet på en sådan ”frisk vind” återfinns i *Codex Aleras* sekundära värld Carna, som förutom människor också bebos av marat, ett vithårigt naturfolk som knyter band till totemdjur, canim, ett upprättgående vargfolk, och isjättar. Av de fyra sekundära världarna som innehåller Andra Raser är det bara Alagaësia (*The Inheritance Cycle*) som inte innehåller några icke-Tolkienska raser och detta tyder jag som ett tecken på att moderna fantasyförfattare i högre grad än innan försöker göra något eget istället för att följa high fantasy konventionen att en sekundär värld ska innehålla alver och dvärgar.

De allra mest egna och spännande raserna hittar man dock i de olika multiversan. Där finns visserligen ”vanliga” raser som vampyrer (*Skuggorna i spegeln*), älvfolk (*Stardust*) och pysslingar (*Den mörka materian*), men också det knappögonsfolk som återfinns i den parallella dimension där flickan Coraline hamnar i boken med samma namn och Philip Pullmans mulefor: en fyrbent, intelligent ras med snablar som trär runda frökapslar på sina långa klor och rullar fram som motorcyklar på de stelnade lavafloder som en gång runnit kors och tvärs över deras värld.

Slutligen; jag har satt Olika Folkslag och Andra Raser tillsammans eftersom tendensen bland de böcker som jag undersökt pekar på att dessa två kategorier kompletterar varandra. I böcker som *Eragon* där det formligen kryllar av andra raser verkar människorna ha samma kultur vart *Eragon* än reser, medan det i de böcker där det bara finns ett fåtal Andra Raser eller inga alls (t.ex. *The Gentlemen Bastards Sequence*) har lagts ned tid och möda på att göra de människor som bebor världen så särpräglade som möjligt.

4.2 Monster

Nästa fantastiska element, som ibland kan vara svårt att skilja från Andra Raser, är Monster. Även Monster är ju på sätt och vis Andra Raser eftersom de inte existerar i den faktiska världen; skillnaden är istället den att Monster saknar tillräckligt med intelligens och/eller kultur för att kunna räknas som civiliserade. Även med denna gränsdragning finns det dock en del arter som är svårplacerade. T.ex. vacklar *The Wheel of Time*-seriens trollocker (jfr. 3.2) på gränsen mellan Andra Raser och Monster. Jag placerade dem bland Andra Raser eftersom de

⁶² Johansson. s. 83.

är förhållandevis intelligenta, delar in sig själva i klaner och kan tillverka redskap, men deras blodtörst, brutalitet och utseende (hälften människa, hälften djur) är egenskaper som skulle kunna placera dem hos Monster.

Tillsammans med Magi är Monster det absolut vanligaste fantastiska elementet i modern fantasy litteratur och förekommer ofta inom alla tre världstyperna.⁶³ I de primära världarna finns det stora skillnader i hur många olika sorters monster det finns: å ena sidan finns *Temeraire*-serien vars enda monstertyp (och egentligen enda fantastiska element överhuvudtaget) är drakarna, och å andra sidan finns *Harry Potter* och *Spiderwick* som är fulla av monster som hippogriffer, drakar och boggartar respektive enhörningar, troll och gripar. Precis som i fallet med Andra Raser har de monster som förekommer i primära världar nästan uteslutande anknytning till den faktiska världen på så sätt att de är hämtade ur den faktiska världens myter och folklöre, dvs. det är inte författarna som själva hittat på dem.

Om man däremot ser till de monster som förekommer i sekundära världar, både de stängda och de öppna, finner man visserligen också en del ”etablerade” monster (framförallt drakar) men också flera exempel på monster som inte är lånade ur den faktiska världens mytologi. Återigen är det Butchers *Codex Alera* som går i spetsen för nyskapandet med bland annat gargant (jättevarelser vars närmaste släkting är grävlingen), herdbane (vildsinta och köttätande strutsfåglar) och de insektslika vord som har en förmåga att snabbt mutera för att anpassa sig till den ras de slåss mot. Även i de övriga sekundära världarna återfinns man dock varelser som saknar förebild i den faktiska världen: spindeldemonerna scrael (*The Kingkiller Chronicle*), skorpionhökar (*The Gentlemen Bastards Sequence*) samt de fyrbenta fjällklädda torm och grolm (*The Wheel of Time*).

Att låna mytologiska monster till sin fantasyvärld är ingen ny företeelse,⁶⁴ och har ju sin naturliga förklaring i fantasyns släktskap med just myter och folksagor.⁶⁵ Att det däremot förekommer i högre grad i primära världar än i sekundära tror jag, precis som i fallet med varför fantastiska element är gömda i berättelser som utspelar sig i modern tid, är en trovärdighetsfaktor. I den faktiska världen, och alltså också i de primära världarna, finns ju sagor om de monster som förekommer, och vilken förklaring kan då vara bättre att tillhandahålla än att monstren finns på riktigt och inte bara är något som sagoberättarna hittat på? Om man däremot stoppar in ett helt nytt monster kan det bli svårt att förklara varför ingen

⁶³ Se Fig. 3, Bilaga 1.

⁶⁴ Johansson, s. 98-103.

⁶⁵ För en övergripande redogörelse för genrens historia, se: Ekholm, s. 9-34.

har sett det tidigare. Detta är dock betydligt lättare att göra i de sekundära världarna, eftersom dessa inte gör anspråk på att vara baserade på den faktiska världen.

Oavsett vilken anledningen är till att mytologiska varelser är så vanliga i primära världar så får man nog tillstå att det är de sekundära världarna som går i spetsen för att ”bryta ny mark” både i fråga om Monster och Andra Raser.

4.3 Stor Ondska

Med Stor Ondska menar jag helt enkelt förekomsten av en medveten person/varelse som utgör ett hot mot hela världen/alla världar/alla som bor i världen(-arna); oftast genom att vilja ta över världen och inrätta sin egen icke-önskvärda ordning. (Alltså räknar jag inte motståndare som bara vill åt huvudpersonen och dennes närmaste som Stora Ondskor.) Av de 16 böcker jag undersökt innehåller hälften en Stor Ondska.⁶⁶

Bland de primära världarna är det bara *Harry Potter* och *Spiderwick* som innehåller Stora Ondskor. I Harrys värld är det den onde trollkarlen Lord Voldemort som hotar att ta över världen och inrätta en ordning där bara renblodiga trollkarlar har något att säga till om, och i *Spiderwick* är det vidundret Mulgarath som hotar världen med en armé av troll och drakar.

I de sekundära världarna finner man rasen vord, från *Codex Alera*, som jag redan nämnt en del. Vord är egentligen inte Onda per se, eftersom bara ett fåtal av dem är självmedvetna. Merparten fattar alltså inte ett medvetet beslut att försöka utrota alla andra raser, men jag har ändå valt att räkna dem som en Stor Ondska eftersom de, medvetet eller ej, utgör ett stort hot mot alla Carnas invånare. En mer ”klassisk” ondska är i så fall den Svarte, från *The Wheel of Time*, som beskrivs som motsatsen till Skaparen och ligger inspärrad i ett magiskt fängelse. Den Svarte är (ännu så länge, men serien är inte avslutad än) en kroppslös entitet som snarare manifesteras i det kaos, den död och förruttnelse som drabbar världen trots att han är inspärrad (jfr. Stora Fördärv i 3.2). Allteftersom hans fängelse blir svagare blir hans påverkan på naturen större: årstider ställs på ända, skördar förstörs och mat ruttnar med onormal hastighet. Slutligen finns också den onde Galbatorix från *The Inheritance Cycle* som skiljer sig från de andra Stora Ondskorna på så sätt att han i seriens början redan har uppnått sitt mål: han har utrotat de andra Drakryttarna och är härskare över Alagaësia. Eragons kamp mot honom är en befrielsekamp.

Stora Ondskor återfinns också i tre multiversa; i *Coraline* har en varelse som kallar sig för ’den Andra Mamman’ satt i system att locka till sig barn och sedan långsamt förtära deras

⁶⁶ Se Fig. 4, Bilaga 1.

livskraft. I *Den mörka materian* vill den korrupte ängeln Metatron ta över Guds plats och beröva människorna den fria viljan och invånarna i *Skuggorna i spegelns* sekundära värld Eidolon hotas av monster ledda av ett försmått barn.

Kampen mellan Gott och Ont är ju normalt det som ”vanligt folk” först tänker på när de hör ’fantasy’, och ser man till fantasyns pionjärer (t.ex. Tolkien och Lewis, och deras efterföljare) var ju detta också fallet.⁶⁷ Just därför sticker det kanske lite i ögonen att bara hälften av de moderna fantasyböcker som jag har undersökt innehåller Stora Ondskor, men det behöver egentligen inte vara så konstigt. Både Tolkien och Lewis var kristna, och hade dessutom upplevt ett världskrig med egna ögon – att dela upp världen i ont och gott och rätt och fel bör ha fallit sig ganska naturligt för dem.⁶⁸ Däremot är samhället idag (i alla fall det västerländska) mer sekulariserat och den faktiska världen i sig kan inte påstås vara svartvit. Ingen är ”bara ond” eller ”bara god”, och jag tror följaktligen att det är denna gråskala som satt avtryck även i fantasy litteraturen.

Annika Johansson skriver i *Världar av ljus, världar av mörker* att: ”[e]n orsak särskilt för lite yngre läsare att tycka om fantasyberättelser där det går att se skillnad, är kanhända just det att det *går* att se skillnad. [...] Så det kan vara vilsamt, till och med i högsättningsscener, att *veta* vad som är rätt och fel.”⁶⁹ Med detta menar hon alltså att svartvita konflikter av typen ”Hjälten ska besegra den Stora Ondskan” är vanligare i fantasy som riktar sig till barn och ungdomar, och helt i linje med detta citat märker man att av de åtta böcker som innehåller Stora Ondskor så riktar sig sex stycken huvudsakligen till barn och/eller ungdomar. På motsvarande sätt är det bara tre av de resterande åtta böckerna utan Stora Ondskor som riktar sig till yngre läsare. Modern fantasy, och då framförallt ”vuxenfantasy”, har alltså till viss del gått ifrån bombastiska konflikter mellan det Goda och det Onda och världarna innehåller följaktligen inte heller lika många Stora Ondskor som tidigare.

4.4 Magi

Med Magi avser jag förekomsten av krafter/förmågor som tillåter världarnas invånare att göra sådant som inte är möjligt enligt den faktiska världens naturlagar, t.ex. att teleportera sig eller att döda någon enbart med ord. Till Magi har jag också räknat in förekomsten av magiska föremål, alltså föremål med vars hjälp karaktärerna kan göra sådant som inte är möjligt enligt den faktiska världens naturlagar, t.ex. osynlighetsmantlar. Som jag skrev tidigare tillhör

⁶⁷ Johansson, s. 82.

⁶⁸ James, Edward. ”Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy.” James, E. & Mendlesohn, F. (red.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. New York: Cambridge University Press, 2012. s. 63.

⁶⁹ Johansson, s. 83.

Monster och Magi de allra vanligaste fantastiska elementen och förekommer i 14 av de 16 böcker jag undersökt.⁷⁰ Som vi ska se är Magi också bland de mest variationsrika elementen.

Bland de primära världar där det brukas magi finns till att börja med *Spiderwick* där huvudpersonerna inte själva brukar magi annat än genom speciella magiska föremål som de hittar. I *Udda verklighet* finns de sära som har medfödda övernaturliga förmågor. Den vanligaste av dessa är att kunna hamnskifta till t.ex. en räv eller en skata, men det finns också de som kan se in i framtiden, hålla sig evigt unga genom att förtära andras minnen och känslor eller, som Udda själv, drömma sanndrömmar. I *Jonathan Strange & Mr Norrell* och *Harry Potter* återfinns den mer klassiska ”besvärjelsemagin” där man genom besvärjelser (och i Harrys fall också trollstavs rörelser) får magin att göra vad man vill. Medan Norrell och Strange trollar förhållandevis sparsamt kan trollkarlarna i Harrys primära värld göra allt från att mana fram sås ur tomma luften till att kontrollera andra personers sinnen. Slutligen finns också *Dresden Files* där alla utom de allra starkaste trollkarlarna måste ta hjälp av föremål eller tidskrävande ritualer för att fokusera sin magiska kraft.

Även i de sekundära världarna finns det magi, men det finns två skillnader mellan denna och den som förekommer i primära världar: för det första ges det ofta betydligt mer utförliga förklaringar till hur den fungerar och för det andra är den i mycket större grad förknippad med naturen. (Undantaget är *The Gentlemen Bastards Sequence*, där ingen av de centrala personerna kan bruka magi och denna alltså inte förklaras.) I *The Kingkiller Chronicle* fungerar magin som en typ av voodoo: för att kunna påverka någonting med magi måste man vara i besittning av en fysisk del av det man vill påverka. I *The Inheritance Cycle* är det Drakryttarnas förbindelse med sina drakar, som av naturen är magiska varelser, som låter dem bruka magi. I *The Wheel of Time* bygger magin på bruket av Kraften, som är en sorts energikälla uppdelad i elementen Luft, Vatten, Jord, Eld och Ande och som existerar helt oberoende av sina mänskliga brukare. Och slutligen i *Codex Alera* får människorna (alla människor, och inte bara ett lyckligt fåtal) övernaturliga krafter genom förbindelser med furierna, en sorts elementarvarelser som även de existerar oberoende av människorna. Magin, och därigenom också dess brukare, är tätt förbundna med naturen. Här bör man också notera att alla de sekundära världarna (utom den i *The Gentlemen Bastards Sequence*, som vi ska påminna oss också var undantaget från att ha magi sammanlänkad med naturen) befinner sig i medeltida eller förmedeltida (*Codex Alera*) tidsperioder, dvs. långt innan avancerade maskiner gjort sitt intåg och medan invånarna fortfarande lever i fas med naturen.

⁷⁰ Se Fig. 5, Bilaga 1.

Detta ”ett med naturen-tema” går lite hand i hand med natur kontra kultur-temat som jag talade om i 3.1, och inte heller det är egentligen nytt för fantasygenren. Michael Moorcock skriver i *Wizardry and Wild Romance* (1987) att: “[m]any of the writers emphasize the existence of a deep bond between humans and their world. It is the persistent element in a large proportion of modern work”.⁷¹ Också Ekman menar att detta är ett vanligt tema i fantasy litteratur, och visar hur det kan ta konkret form i de band som typiskt finns mellan en härskare och hans rike i fantasy litteratur.⁷² Med andra ord återupprepar den moderna fantasy litteraturen, medvetet eller omedvetet, även detta för fantasyn konventionella tema.

Angående den magi som förekommer i de multiversan jag undersökt är det intressant att notera att magi visserligen förekommer i fyra av fem multiversa, men inte i ett enda av dessa fyra kan huvudpersonerna själva bruka magi. I tre av fallen (*Den mörka materian*, *Stardust* och *Skuggorna i spegeln*) får huvudpersonerna tag på magiska föremål i de sekundära världarna och använder dessa, men kan inte bruka magi som inte är bunden till föremål avsedda för specifika ändamål. Istället är det bifigurer i form av hjälpare (som häxorna i *Den mörka materian*) eller motståndare (häxorna i *Stardust* eller den Andra Mamman i *Coraline*) som är de verkliga brukarna av den magi som förekommer. Förklaringen till detta tror jag egentligen är ganska enkel. I berättelser som utspelar sig i multiversan är det ofta personer som kommer från den primära världen (och här rör det sig om primära världar vars enda inneboende fantastiska element är att de innehåller sätt att ta sig till sekundära världar), eller som i Lyras fall från en sekundär värld där magi inte är så vanligt (*Guldkompassen*), som tar sig till sekundära världar där magi finns. Med andra ord är de förhållandevis ordinära personer som inte stött på magi förut, och därför kan de naturligtvis inte heller bruka den när de stöter på den i den sekundära världen.

5. Sammanfattning och avslutning

Den frågeställning som jag ställde i början av den här uppsatsen var ”Vad är kännetecknande för de miljöer/världar som förekommer i modern fantasy litteratur?” Jag har nu undersökt detta och kommit fram till följande:

Till att börja med kan de världar som förekommer i modern fantasy litteratur delas in i kategorierna primära världar, sekundära världar och multiversum. För var och en av dessa världstyper har jag dessutom diskuterat ett par fenomen som är specifika för just dem, som

⁷¹ Moorcock, Michael. *Wizardry and Wild Romance*. London: Victor Gollancz, 1987. s. 64.

⁷² Ekman. s. 225-272

exempelvis hemlighållandet av fantastiska element, färgkodning samt sättet man reser mellan världarna i ett multiversum. Jag har också identifierat fem så kallade fantastiska element, alltså element som på ett eller annat sätt är typiska för de världar som återfinns inom fantasy litteratur. Dessa fem är: Olika Folkslag, Andra Raser, Monster, Stor Ondska samt Magi. För vart och ett av dessa fantastiska element har jag diskuterat hur de realiseras i de böcker som legat till grund för min undersökning.

I mina diskussioner, både av världstyperna och av de fantastiska elementen, har jag intagit ett strukturellt förhållningssätt och försökt visa hur de moderna fantasyvärldarna är typiska eller atypiska i förhållande till traditionella konventioner gällande uppbyggnaden av världar inom fantasy litteratur. Mina diskussioner tycker jag visar att världarna å ena sidan knyter an till dessa konventioner, t.ex. är människans förhållande till naturen och natur kontra kultur fortfarande teman som förekommer i fantasy litteratur och som formar uppbyggnaden av de olika världarna. Likaså lever varelser från fantasyns föregångare myten och folksagan fortfarande kvar, och också delar av det arv som Tolkien och hans efterföljare lämnat efter sig. Å andra sidan karakteriseras genren också av en väldig vilja att förnya och nyskapa, kort sagt att bryta med gamla konventioner för hur en värld ska se ut. Tydliga exempel på detta är att Stora Ondskor och bombastiska kamper mellan Hjälten och Ondskan inte är så vanligt förekommande, och också att författarna i de fall då dessa förekommer gör ansträngningar att komma bort från eller tona ner fenomen som exempelvis färgkodning. Förutom detta sätts också de klassiska monstren och raserna ibland åt sidan till förmån för alldeles nya varelser, speciellt inom sekundära världar och multiversum.

Jag anser mig i och med detta ha gett ett svar på min frågeställning som motsvarar ramarna för den här uppsatsens omfattning, även om det självklart finns mer att säga och gott om vägar att gå för den som skulle vilja gå vidare med ämnet. Exempelvis kan man göra en fördjupad analys av något av de fantastiska elementen, eller undersöka några helt nya. (Självvalde jag exempelvis bort Gudar och Profetior därför att dessa inte förekommer med tillräckligt hög frekvens i mitt urval av böcker för att vara av intresse.) Man skulle också kunna genomföra en studie med ett större eller annorlunda urval böcker/serier än de 16 som jag lyft fram här. Fantasy är ju trots allt en genre på uppgång och under utveckling och de världar som en gång gjorde att jag fastnade för genren är alldeles för rika för att tömmas ut i första laget.

Litteraturförteckning

- Attebery, Brian.** "Structuralism." James, E. & Mendlesohn, F. (red.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. New York: Cambridge University Press, 2012.
- Barry, Peter.** *Beginning Theory: An Introduction To Literary and Cultural Theory*. 3:e reviderade upplagan (1995). Manchester: Manchester University Press, 2009.
- Black, Holly & DeTerlizzi, Tony.** *Spiderwick: Stenens öga*. Wiberg, Carla (övers.) Stockholm: Rabén och Sjögren, 2004 (2003).
- Black, Holly & DeTerlizzi, Tony.** *Spiderwick: Vättar i väggen*. Wiberg, Carla (övers.) Stockholm: Rabén och Sjögren, 2004 (2003).
- Butcher Jim.** *Furies of Calderon*. New York: Ace Books, 2004.
- Butcher, Jim.** *Storm Front*. New York: Roc, 2000.
- Clarke, Susanna.** *Jonathan Strange & Mr Norrell*. Hofsö, Jimmy (övers.) Stockholm: Pan, 2006 (2004).
- Edelfeldt, Inger.** *Skuggorna i spegeln*. Stockholm: Alfabeta Bokförlag, 2003.
- Ekholm, Steven.** *En guide till fantasy*. Stockholm: Bokförlaget Natur och Kultur, 2000.
- Ekman, Stefan.** *Writing Worlds, Reading Landscapes – An Exploration of Settings in Fantasy*. Lund, 2010. Diss: Lunds Universitet.
- Gaiman, Neil.** *Coraline*. London: HarperCollins, 2002.
- Gaiman, Neil.** *Stardust*. 2:a upplagan. London: Headline Publishing Group, 2007 (1999).
- Hoffman, Mary.** *Stravaganza: Maskernas stad*. Karlin, Lena (övers.) Stockholm: Alfabeta Bokförlag, 2006 (2002).
- James, Edward.** "Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy." James, E. & Mendlesohn, F. (red.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. New York: Cambridge University Press, 2012.
- James, Edward & Mendlesohn, Farah.** "Introduction." James, E. & Mendlesohn, F. (red.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. New York: Cambridge University Press, 2012.
- Johansson, Annika.** *Världar av ljus, världar av mörker: Om fantasy*. Lund: BTJ Förlag, 2009.
- Jones, Diana Wynne.** *The Tough Guide to Fantasyland*. Senare utgåva. London: Gollancz, 2004 (1996).

Jordan, Robert [James Oliver Rigney, Jr.]. *The Eye of the World*. New York: Tor-Tom Doherty, 1990.

Jordan, Robert [James Oliver Rigney, Jr.] & Patterson, Teresa. *The World of Robert Jordan's The Wheel of Time*. New York: Tom Doherty Associates, 1997.

Lynch, Scott. *The Lies of Locke Lamora*. London: Gollancz, 2006.

Moorcock, Michael. *Wizardry and Wild Romance*. London: Victor Gollancz, 1987.

Nikolajeva, Maria. *The Magic Code: The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International, 1988.

Novik, Naomi. *His Majesty's Dragon*. New York: Del Rey Books, 2006.

O'Keefe, Deborah. *Readers in Wonderland: The Liberating Worlds of Fantasy Fiction: From Dorothy to Harry Potter*. London: The Continuum International Publishing Group, 2003.

Ormes, Nene. *Udda verklighet*. Göteborg: Styxx Fantasy, 2010.

Paolini, Christopher. *Eldest*. London: Doubleday, 2005.

Paolini, Christopher. *Eragon. 2:a reviderade upplagan*. London: Corgi Books, 2005 (2002).

Pullman, Philip. *Den skarpa eggen*. Sahlin, Olle (övers.) Stockholm: Natur och Kultur, 2005 (1997).

Pullman, Philip. *Guldkompassen*. Sahlin, Olle (övers.) Stockholm: Natur och Kultur, 2005 (1995).

Rothfuss, Patrick. *The Name of the Wind*. London: Gollancz, 2007.

Rowling, J. K. *Harry Potter och de vises sten*. Fries-Gedin, Lena (övers.) Stockholm: Tiden Barn- och Ungdomsböcker, 1999 (1997).

Rowling, J. K. *Harry Potter och den flammande bågaren*. Fries-Gedin, Lena (övers.) Stockholm: Tiden Barn- och Ungdomsböcker, 2001 (2000).

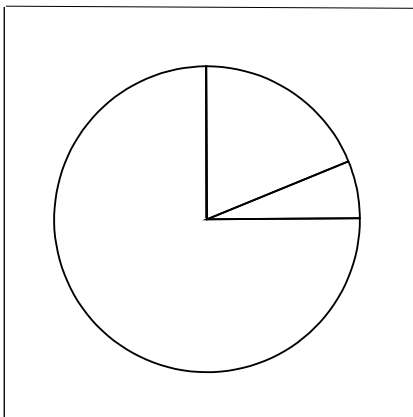
Schanoes, Veronica. "Historical fantasy." James, E. & Mendlesohn, F. (red.) *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. New York: Cambridge University Press, 2012.

The Wordsworth Dictionary of Phrase and Fable. Ware: Wordsworth Editions Limited, 2001.

"Elf" s. 396, "Faërie" s. 419 & "Fairy" s. 421.

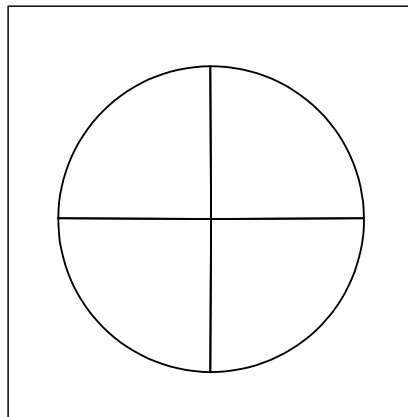
Bilaga 1

Fig. 1. Olika folkslag/kulturer



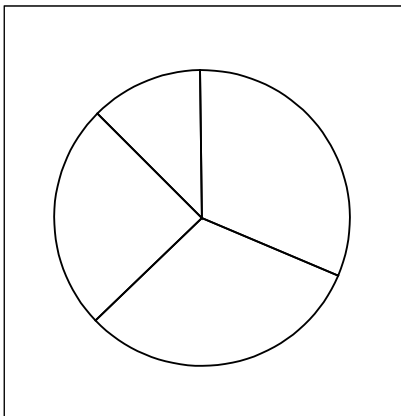
Primär värld:	0/6
Primär värld:	4/6
Sekundär värld:	3/5
Multiversum:	1/5
Totalt:	4/16
Saknar:	12/16

Fig. 2. Andra Raser



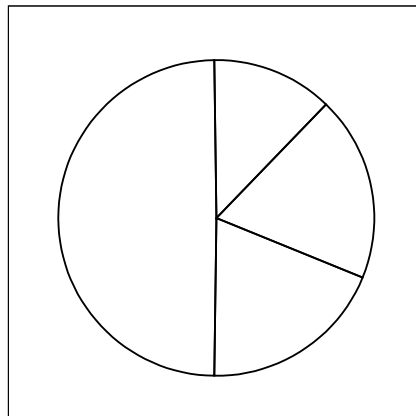
Sekundär värld:	4/5
Multiversum:	4/5
Totalt:	12/16
Saknar:	4/16

Fig. 3. Monster



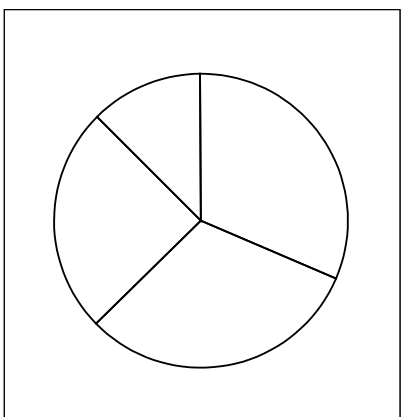
Primär värld:	5/6
Sekundär värld:	5/5
Multiversum:	4/5
Totalt:	14/16
Saknar:	2/16

Fig. 4. Stor Ondska



Primär värld:	2/6
Sekundär värld:	3/5
Multiversum:	3/5
Totalt:	8/16
Saknar:	8/16

Fig. 5. Magi



Primär värld:	5/6
Sekundär värld:	5/5
Multiversum:	4/5
Totalt:	14/16
Saknar:	2/16