

**Lunds universitet**  
**Språk- och litteraturcentrum**  
**Vejleder Paul Tenngart**  
**2013-06-07**

**Marianne Horte**  
**LIVM02**

**Et studie i sammenhængen mellem magi og  
samfund i Diana Wynne Jones forfatterskab**

## **Indledning 3**

*Problemformulering 4*

*Formål 4*

*Fejlkilder 4*

*Afgrænsning 5*

## **Metode 5**

## **Teori 6**

## **Magiens forskellige sider 7**

*Tidens rolle 7*

*Rejsen mellem verdener og den magiske passage 9*

*Den Magiske Passage 10*

*Lokationerne og deres betydning 12*

*Magiens indvirken på de fiktive samfund 18*

*Hvem er hvem og hvem er jeg? 19*

*Magi som magt 22*

## **Det fiktive samfund 26**

## **Magi, samfund og sammenhæng i serierne 30**

*Christomanciserien 30*

*Castleserien 30*

*Magidserien 31*

*The Dalemark Quartet 32*

*Derkholmserien 32*

## **Konklusion 33**

## **Litteraturliste 34**

*Forfatterskabet 37*

# Indledning

No one does magic like Diana Wynne Jones. In the course of her books she runs the gamut of magical styles, and demonstrates that she knows quite a frightening amount about the technicalities too. She has a sure instinct for the way magic works: totem magic, social magic, transformation magic and the rest. Some of her spells are grand, formal affairs, like the climax of *The Merlin Conspiracy*. Others are casual, like the way Sophie in *Howl's Moving Castle* unwittingly charms the hats she decorates, simply by talking to them [...] Sometimes, as in *Fire & Hemlock*, she keeps you guessing as to whether any magic has taken place at all.<sup>1</sup>

Charles Butler har sagt at “ [...] and those who know her as children tend to stick with her into adulthood. That is one of her qualities: her books change and grow as you do.”<sup>2</sup> Jeg er selv vokset op med Jones bøger, og læser dem stadig med stor glæde, måske fordi de er så alsidige, og hver bog beskriver en ny form for magi eller en ny sammensætning af magiformer. Som Mendelsohn nævner i sin indledning i *Diana Wynne Jones: Children's Literature and the Fantastic Tradition*, har Jones, siden hun startede med at publicere tænkt over og gentænkt den fantastiske form,<sup>3</sup> og dette er med stor sandsynlighed med til at gøre Jones så populær. Jones havde en teori om at alt hun skrev skulle kunne læses højt flydende, og at der også skulle være noget for den voksne der læste højt, så det ikke blev en kedelig oplevelse at læse den.<sup>4</sup> Hvilket kan være en anden grund til populariteten.

Diana Wynne Jones har gennem sit forfatterskab skrevet en mængde forskellige fantasy romaner og der har været flere studier af hendes forfatterskab, hvor jeg nævner flere af dem i teoriafsnittet.

---

<sup>1</sup> Diana Wynne Jones, *Reflections on the Magic of Writing*, David Fickling Books, Oxford, 2012. s. xiii

<sup>2</sup> Jones *Reflektions*. s. xi

<sup>3</sup>, Farah Mendelsohn, *Diana Wynne Jones: Children's Literature and the Fantastic Tradition*, Routledge, New York, 2009. s. XIII

<sup>4</sup> Jones *Reflektions*. s. 30

## Problemformulering

Hvilke forskellige former for magi benytter Jones sig af og hvad siger magiformerne om de fiktive samfund? Herunder specielt blik på passagen, magi som magt og hvem er spøgelseset, og indblanding af myter, sagn og virkeligheden; ud fra Nikolajevs bog *The Magic Code - The use of magical patterns in fantasy for children*.

Hvilke former for lokationer benytter Jones sig af, hvilken betydning har lokationerne for de fiktive samfund og hvordan fungerer magien i de forskellige lokationer og hvad gør lokationerne for magiens muligheder?

Hvordan fungerer magien i Jones fem serier, Christomanci, The Dalemark Quartet, Derkholm, Castle og Magid, med særligt blik på de fiktive samfund og lokationer. Er det samme form for magi der er gennem hele serien, eller er der flere typer af magi?

## Formål

Formålet med opgaven er at se på hvilke former for magi Jones bruger, og hvad de siger om samfundet og historien. Dette vil jeg gøre ved at stille hver bog en masse spørgsmål om magien; så som, er der forskel på den fantasy hun bruger i alternative verdener og den hun benytter i vores verden? Er magien i vores verden kun "skjult"/ kendt af få, og er det omvendt i andre verdener? Hvor mange forskellige former for magi bruger Jones og hvordan agerer de med det samfund hun har valgt at fremstille de enkelte historier i. Hvad er samfundenes holdninger til magi og deres betydninger for samfundene. Er samfundet afhængigt af magi, er magien en del af samfundets normalitet eller er det en skjult egenskab som kun nogle få har og som kun meget få kender til.

Formålet er at finde ud af ikke for hvem hun skriver eller hvad hun skriver men hvordan hun skriver om det.<sup>5</sup> Mendelson mener ikke det er relevant at se på målgruppen eller indholdet, men hvordan hun skriver om personerne, begivenhederne, mm.

## Fejlkilder

Det kan være der er hentydninger jeg ikke helt forstår på grund af sprogforskellene. og specielt hentydningerne til samfundet. Jones har i mange af bøgerne hentydninger til Walisiske myter og sagn mm og dem kender jeg ikke meget til (*Fire & Hemlock, The Merlin Conspiracy, Howl's Moving Castle*, mfl) Derfor kan jeg have overset både sproglige finesser og referencer til myter.

---

<sup>5</sup> Mendelsohn. s. XIII

## Afgrænsning

Jeg vil undersøge Diana Wynne Jones forfatterskab med undtagelsen bøgerne for mindre børn/young readers: (*Chair Person, The Four Grannies, Puss in Boots, Who Got Rid of Angus Flint?, Wild Robert, Yes Dear*), novellerne og de to deciderede voksenbøger (*Changeover, A Sudden Wild Magic*) og noveller, med undtagelse af de bøger som ikke indeholder magi og bøgerne for små børn / jeg vil medtage hendes fagbog *The Tough Guide to Fantasyland*, da den er en parodisk opslags bog over fantasy verdenerne. *The Dark Lord of Derkholm* er bygget over den.

Jeg vil ikke begynde på en diskussion om hvorvidt Jones bøger er børnebøger eller ej, men gå ud fra at det er de, dog samtidig med en snert af to-stemmighed, et begreb den Israelske børnelitteraturforsker, Zohar Shavit introducerede i 1986 i *Poetics of Children's Literature*, (ambiguity ifølge leksikon for BL.<sup>6</sup>) hvilket handler om at ganske mange af børnelitteraturens forfattere indskriver både en børnelæser og en voksenlæser i værket. Dette gøres for at opnå anderkendelse og få udbredt sine værker.<sup>7</sup>

## Metode

Jeg vil tage udgangspunkt i de forskellige former for magi og magiske virkemidler Nikolajeva gennemgår i *The Magic Code*, og ved at sætte Jones bøger ind i disse forskellige grupper og ideer, se på hvor langt rundt i magiens verden Jones kommer. For at se på hvilken rolle det fiktive samfund spiller i fantasy, og i hvor høj grad de forskellige former for magi Jones benytter, har en indvirkning på samfundsopbygningen, vil jeg starte med at se på hvilke former for samfund og samfundsproblematikker Jones tager op i sine værker og hvilke magiske virkemidler der er. Derefter vil jeg sammenligne de forskellige definitioner og magiske virkemidler i de forskellige bøger med hinanden. Med magiske virkemidler mener jeg her objekter (som fx tryllestave, trylledrikke, magiske symboler mv,) om det er verbal eller nonverbal magi, mm. Dette kan være interessant i forhold til hvilket samfund Jones vælger at skildre; har magien en særlig rolle, benyttes den til at undertrykke andre, er den offentligt kendt mm.

---

<sup>6</sup> Kari Sønsthagen og Torben Weinreich, *Leksikon for børnelitteratur*, Branner og Korch, 2003. s. 17

<sup>7</sup>, Torben Weinreich, *Børnelitteratur- en grundbog*, Gyldendals Bogklubber, 2004. s. 48

Jeg vil både kikke på magien i hendes fem serier og hvordan den hænger sammen indbyrdes og hvilke forskelle og ligheder der er på magiens definitioner i de enkelte serier, og evt også i enkelte bøger. Derudover vil jeg se på hvilken magiform der er gennemgående i de forskellige serier og sammenligne den med magien brugt i andre serier.

Jeg har valgt ikke at oversætte begrebet "Homeward Bounders" men blot give det en fordanskning i form af "Homeward Boundersne", da jeg ikke har kunne finde et brugbart dansk ord der dækker det, mens jeg har oversat *The Mythosphere* med mytosfæren, Magid med magender idet det er hvad ordet er oversat til i de danske udgaver.

## Teori

Med udgangspunkt i Maria Nikolajevas *The Magic Code*, der præsenterer mange forskellige magiske definitioner, vil jeg definere de forskellige former for magi Jones benytter. Nikolajevas materiale er moderne engelsk fantasy for børn. Hun beskriver fantasyen tekst for tekst og ud fra forfatterstudier. *The Magic Code* har også en omfattende viden om de forskellige magiske aspekter, objekter og metoder der benyttes i fantasy. Nikolajeva benytter blandt mange forskere blandt andet Vladimir Propps fairy-tale-analyser, Göte Klingbergs otte karakteristiske motiver i *Fantasy i The Fantastic Tale for Children*, Ann Swinfens analyse af naturen og fantasyens formål i *In Defence of Fantasy*.

Også bogen *Reflections* af Diana Wynne Jones selv vil komme i spil, med hensyn til samfundsopbygningen, og Jones holdninger til sine egne værker.

Som nævnt har Diana Wynne Jones været genstand for en del forskning, bl.a. Farah Mendlesohns *Diana Wynne Jones: Children's Literature and The Fantastic Tradition* og Teya Rosenbergs *Diana Wynne Jones : An Exciting and Exacting Wisdom* som begge beskriver Jones forfatterskab. Disse vil kunne give et indblik i hvordan og hvorfor Jones har valgt at benytte forskellige definitioner på magi, hvorfor hun kan virke samfundskritisk og ligesom de beskriver Jones forfatterskab i forskellige lys. Rosenbergs bog arbejder blandt andet med emner som magi som manipulation, god kontra ond og historier i historierne.

Jeg har ikke kunnet finde nogen forskning i hvordan Jones benytter sig af forskellige definitioner af magi, og hvad dette betyder for hendes forfatterskab. Flere mener at Jones er noget helt særligt i sin måde at skrive fantasy på. Eksempelvis kommenterer Mendelsohn i sin indledning at det vigtige i Jones forfatterskab ikke er at finde ud af hvem hun skriver for eller hvad hun skriver

om, men hvordan hun skriver det<sup>8</sup>, idet Jones både er fiktionsforfatter og kritiker af samfundet såvel som fantasy genren. Charles Butler skriver i *Four British Fantasists: Place and Culture in the Children's Fantasies of Penelope Lively, Alan Garner, Diana Wynne Jones, and Susan Cooper* at Jones lige endnu ikke er set<sup>9</sup> og at Jones som sædvanlig tager skridtet videre om hendes måde at skrive fantasy<sup>10</sup>. Colin Manlove udnævner også Jones som en der skiller sig ud i *The Fantasy Literature of England*.<sup>11</sup> Derfor jeg mener det er relevant at se på hvordan Jones beskriver samfundene i sine værker og hvordan hun bruger magien og fantasygenren til at gøre dette.

Jones ser børn som kompetente, og mener at de sagtens kan klare at der er ting i teksterne de ikke forstår, det er de jo vant til fra hverdagen, hvorimod voksne er mere vant til at forstå det meste eller at lede efter en forklaring på det de ikke forstår. I børns verden er det helt naturligt at der er masser af ting man ikke forstår og heller ikke forsøger at forstå, men bare accepterer. Dette må betyde at børn har lettere ved at accepterer nye samfundssyn, og i det hele taget omfavne magi og fantasy?

## Magiens forskellige sider

### Tidens rolle

Tidsbegrebet er et ofte brugt element i fantasygenren, da det her er muligt at komme frem og tilbage i tiden og derved få en meget bredere horisont end det er muligt i virkeligheden. Tidsrejser og tidens generelle rolle er blandt de mest brugte tidsperspektiver. Jones benytter dog ikke tidsrejser særligt meget, dog er det et af temaerne i specielt *The Crown of Dalemark*, hvor Maewen ufrivilligt bliver sendt tilbage i tiden, for at finde ud af hvad der skete med en ung pige ved navn Noreth, som Maeween nødsages til at lade som om hun er. Også i *Black Maria* rejser Mig, hendes mor og naboen tilbage i tiden, endda to gange, men også her er målet udelukkende at observere hvad der skete - og ikke mindst hvor det skete - men ikke at ændre på noget. I *The Game* er der en kort tidsrejse, to dage frem i tiden, men her kun som et røgslør der gør at de helt forsvinder i to dage.

---

<sup>8</sup> Mendelsohn. s. XII

<sup>9</sup> Charles Butler, *Four British Fantasists: place and culture in the children's fantasies of Penelope Lively, Alan Garner, Diana Wynne Jones, and Susan Cooper*, Scarecrow Press, 2006. s. 6

<sup>10</sup> Butler. s. 60

<sup>11</sup> Colin Manlove, *The Fantasy Literature of England*, Macmillian, 1999. s. 181

Sally i *The Time of the Ghost* kommer tilbage til sin barndom som et spøgelse. Og i *Archer's Goon* tager Howard på besøg hos Hathaway som bor flere hundrede år tilbage i tiden.

Men mest af alt bruger Jones tiden som et ekstra element i sine bøger. Specielt er *The Homeward Bounders* værd at kikke nærmere på i forbindelse med tidsbegrebet. Her kommer Jamie, efter flere års rejse rundt i utallige verdener, tilbage til sin egen verden, hvor han møder sin lillesøsters børnebørn, der nu er på hans egen alder. Denne tidsforeskel i verdenerne viser sig at være hele problematikken i historien; at Jamie ikke kan slutte spillet ved at komme hjem til sin egen verden, da verdenen ikke længere er hans men hans "efterkommeres". Mendelsohn har en tegning om tidens rolle i *The Homeward Bounders*<sup>12</sup> der viser at Jamie via sine mange rejser i stedet er kommet bagud i tid. På denne måde er tiden en forhindring for Jamie, en kraft han ikke kan overvinde på samme måde som alle mennesker er nødt til at affinde sig med deres fortid, i det den ikke er mulig at ændre på.

Også Hayley i *The Game*, føler tidens uendelighed, da hun føler det som om hun har boet hos sine bedsteforældre i hundredevis af år, og senere finder ud af at det faktisk er tilfældet. Hun er under sin onkel Jolyolns magt og han har valgt at holde hende i barndommen.

*Hexwood* er helt speciel i sin hoppen rundt i tid. Heri gælder det om at holde tungen lige i munden og ikke at miste overblikket fordi man i så fald ikke slet kan følge med. Bogen starter med mødet med Hume, lidt senere skaber Ann og Mordion Agenos, Hume ud af deres blod. Herefter tager Ann ind i skoven et par gange om dagen og nogle gange er Hume en lille dreng og andre gange er han omkring 12 år; og det eneste man kan være sikker på er at man ikke ved hvor gammel han er næste gang man møder ham. Dette er nok den klart mest forvirrende af Jons tidsaspekter, men det gør samtidig historien anderledes og giver læseren lov til at sætte fokus på andre ting hvis de er villige til bare at acceptere tidens uregelmæssighed. Som Yam siger det: "This wood, [...] is like human memory. It does not need to take events in their correct order."<sup>13</sup> Man får gennem den første del af bogen beskrevet Anns tid som lineær, og men hendes oplevelser i skoven er bestemt ikke lineære, og oven i købet viser det sig senere at Ann slet ikke er Ann, en teenage pige, men en pige fra Reignernes verden. Alt sammen en del af Bannusmaskinen / Yams plan.

*A Tale of Time City* har sit helt eget tidsperspektiv hvori al tid er eksisterende rundt om Time City, der er centrumet i al tid. Tiden beskrives som om al tid ligger på en cirkulær række hvor den første og den sidste tid næsten rører ved hinanden. Inde i cirklen ligger Time City som samtidig består

---

<sup>12</sup> Mendelsohn. s. 54

<sup>13</sup> Diana Wynne Jones, *Hexwood* Collins, New York. s. 24



af dele af alle tider, og hvor de mest moderne bygninger er dem der er mest slidt og de mest primitive er de nyeste.

Gennem læsningen af Jones romaner, møder vi mange forskellige versioner af tidsbegrebet, og det man tror er generelt gældende regler kan nemt vise sig at være noget helt andet. Suzanne Rahn siger det med andre ord i *Vaccine for Future Shock: Diana Wynne Jones- Rediscoveries in Children's Litterature*. "Learning the rules, in Diana Wynne Jones fantasy, does not ensure mastery. Rules changes without warning; basic assumptions turn upside-down; the world itself may be unstable, shifting toward alternative versions of reality, or tilting toward total chaos"<sup>14</sup>.

## Rejsen mellem verdener og den magiske passage

I *The Merlin Conspiracy* er der masser af verdener som protagonisterne bogstavelig talt springer hen over på forskellig vis. Nick og Maxwell Hyde kommer rundt mellem verdenerne ved at vandre ad mørke, uhyggelige stier og vi ser også verdenerne set fra en geds synsvinkel. "It was like the sky on a summer night. It was dark and blue, but with light in somewhere, so that it was not totally dark, but there were no stars. The terrifying part was that this sky was all round us, above and below, in an immense, dark blue void. [...] They must be universes. It's just the way a goat would see things"<sup>15</sup> Jones beskriver heri vejen mellem verdenerne som forskellig alt efter hvilken person eller individ der oplever turen. Det samme er gældende i Christomanciserien hvor Christopher drømmerejser ved at gå omkring et hjørne og klatre gennem "the Place Between", for at komme til "Almost Anywhere" "He called it Almost Anywhere because there was one place that did not want you to go to it."<sup>16</sup> Hvorimod Tackroy, kun oplever det samme sceneri som tyk tåge.

Ud over det er der mange former for rejser mellem verdenerne i Jones bøger. I *Charmed Life* bruger Gwendolyn drageblod til at flytte sig selv og andre fra verden til verden; i *Witch Week* gør børnene brug af en besværgelse til at hidkalde Christomanci til deres verden. I *The Dark Lord of Derkholm* er selve rejsen mellem verdenerne ligegyldig. Turisterne køber rejserne via Mr. Chesneys rejsebureau i vores verden, og kommer derefter til Derks verden, mens læseren aldrig får selve passagen beskrevet. I *Howl's Moving Castle* kommer protagonisterne til Wales ved at benytte hoveddøren i Howls hus, en dør som på samme tid fører til fire forskellige steder. I *The Homeward*

---

<sup>14</sup> Suzanne Rahn, *Vaccine for Future Shock: Diana Wynne Jones- Rediscoveries in Children's Litterature*, Garland New York, 1995. s. 147

<sup>15</sup> Diana Wynne Jones, *The Merlin Conspiracy*, Harper Collons, New York, 2013. s. 456-457

<sup>16</sup> Jones, *The Chronicles of Christomanci vol I*. s. 271

*Bounders* er rejserne mellem verdenerne beskrevet som noget der sker helt naturligt for Homeward Boundersne, og det føles som om man bliver trukket sidelæns.

Jones bruger også rejser mellem den virkelige verden og den mytiske; som i *Eight Days of Luke* hvor David blandt andet rejser til Asgård og ind til Ask Yggdrasil og i *The Game* hvor der rejses mellem Jorden og Mytosfæren.

I *A Tale of Time City*, og enkelte episoder i *The Crown of Dalemark* er der mere tale om rejser mellem dimensioner inden for samme verden; I *A Tale of Time City* rejses der fra Time City, byen som er essensen af alle tider, og ud til andre tider, hvilket ikke kan defineres som tidsrejse da denne form for rejse defineres som rejser fra én tid til enten fortid eller fremtid.<sup>17</sup> Jeg vælger at se det som rejser i dimension inden for samme verden, og det samme er gældende i *The Crown of Dalemark*, hvor rejsen ned til King Herns slot er en rejse til en dimension der er uden for tid men på samme sted; da Herns slot står der, og ikke ligger i ruiner som den tid de rejsende ellers kom fra. Men samtidig er slottet helt øde og det er kun Hern der lever der, for at få lov til at krone den næste konge. Den version af Herns slot de kommer til er uden for tid og det samme gælder Cennorths hytte, der også fungerer som skjul for de rejsende, da det fordi det er beliggende uden for tid, ikke kan findes. Begge steder er steder hvor tiden ikke går og hvor stedet ikke forandrer sig, men samtidig er alt andet øde. At rejse mellem verdener er et almindeligt udgangspunkt i High fantasy.

## Den Magiske Passage

Efter at have set på rejsen mellem verdenerne er også selve den magiske passage værd at kikke på. Nikolajeva beskriver også den magiske passage mellem verdenerne. Med elementer som hvordan man kommer mellem verdenerne og hvorvidt der er et magisk sendebud og om personerne skifter karakter i den nye verden. Nikolajevas første punkt er om hvorvidt personerne skifter navn/identitet og om der er prøver der skal bestås inden. Dette er ikke noget Jones gør brug af. Derudover deler Nikolajeva måderne man kan passere op i: døren, døden/drømmen, sendebudet der henter, det magiske objekt, tidsmaskinen, billedet, teknologiske gadgets, og magikvalifikationer.

Hertil vil jeg tilføje “vejen” som endnu en passage; en passage Jones gør meget brug af. I *Deep Secret* følger Nick og Maree efter Rupert; forbi mange verdener til en fjern verden. De følger simpelthen efter ham ned ad hotelgangen, som umærkeligt går til at være en vej. “ And that was another thing about this strange experience. Rupert Venables just walked, a bit jauntily, swinging along as if he knew where he was going, but not walking fast. We fair pelted. But he was always the

---

<sup>17</sup> <http://dictionary.reference.com/browse/time+travel>

same distance away.”<sup>18</sup> Og senere går Nick og kentauren Rob ad en vej, der er skabt ved at stille stearinlys op i to rækker, til børnerimets magiske Babylon. Vejen bruges også meget i *The Merlin Conspiracy*, hvor Nick og Maxwell Hyde vandrer rundt på mørke kolde stier, og alt efter hvilken vej de tager, kommer et nyt sted hen. I *Hexwood* forlader Reignerne deres verden og kommer til Jorden ved at gå ned ad en vej. I *The Game* kommer de til Mytosfæren ved ganske enkelt bare at gå afsted og så pludselig er de der, I *The Spellcoats* følger Tarnaqui Gull op gennem floden til sin Bedstefader som befinder sig i en anden dimension. Det samme gælder i *The Crown of Dalemark*, hvor Maewen, Mitt, Moril, Kialan og Ynen tager til Herns slot ved, ved at gå, gennem et lille hul i en sten. I *Eight Days of Luke* kommer David med Odin til Valhal/ Asgård ved at køre afsted i Sleipner, Odins otte-benede hest, der i Jones gengivelse er blevet til en stor hvid bil.<sup>19</sup> Vejen er en måde at komme fra et sted til et andet, en tid til en anden, en dimension til en anden, en verden til en anden mm. og det sker ganske af sig selv undervejs.

Jones gør også brug af flere af Nikolajevas nævnte passager. Fx bruger hun døren i *Archer's Goon*, vejen til Hathaways fortidshjem. I *Charmed Life* er der døren/porten som Gwendolyn kommer igennem; Howl har sin magiske dør i *Howl's Moving Castle* og i *Eight Days of Luke* er der døren i kosteskabet hjemme hos Anton som fører til Ask Yggdrasil. Døren er en let forståeligt måde for selv små børn at opfatte at man kommer et nyt sted hen. Det er jo aldrig til at vide hvad der er på den anden side af en lukket dør og døre fører altid en ind i et nyt rum, eller ud af det gamle. I *The Time of the Ghost* og *Hexwood* gør Jones brug af drømmen/døden. I *The Time of The Ghost* er Sally kommet tilbage i tiden da hun efter en trafikulykke svæver mellem liv og død, og i *Hexwood* oplever Virrean sin tid som Ann som noget hun har drømt. I *The Merlin Conspiracy* tror Nick først at han drømmer og tager derfor den første del af tiden i den nye verden som en oplevelse/drøm som alligevel ikke er virkelig.

Rejsen gennem sendebudet er ikke så brugt af Jones. Nick bliver i *The Merlin Conspiracy* sendt til en fremmed verden af magenderen Maxwell Hyde, men ellers er det eneste sendebud Anthony Green i *Black Maria*, der bare er der for at lede efter det hemmelige skrin, hvori al den magiske kraft byens mænd ejer, er gemt.

Det magiske objekt er lidt en modsætning til tidsmaskinen. Hvor tidsmaskinen sender folk frem og tilbage i tiden i samme verden, sender det magiske objekt folk til andre verdener, og det kan sådan set være i alle tider. Jones benytter sig ikke af det magiske objekt i denne form, men tidsmaskiner bruger hun enkelte gange, dog ikke altid som decideret tidsrejse. Som i *The Crown of*

---

<sup>18</sup> Diana Wynne Jones, *Deep Secret*, Starcape, New York, 2002. s. 165

<sup>19</sup> Jones *Reflections*. s. 165

*Dalemark* hvor en lille gylden figur bruges til at sende Maewen tilbage i tiden, her er det tydeligvis en rejse til fortiden og den beskrives således: “Her Teeth ached with it and her hair tried to lift.”<sup>20</sup> I *A Tale of Time City* er rejserne fra enten tiden til Time City eller fra Time City og ud i tiden. Her kan det som tidligere beskrevet ikke kaldes tidsrejse da det ikke er en rejse fra en tid til enten fortid eller fremtid, men fra alle tider til en, eller omvendt. I *The Game* rejses der to dage frem i tiden og denne tidsrejse beskrives således; “Without any feeling of change or movement the view outside the glass door became the busy airport concourse that Hayley remembered from when she came to Ireland”<sup>21</sup>

I *The Tough ‘Guide to Fantasyland* præcentere Jones portaler således:

PORTALS can be MIRRORS, Pictures, Standing STONES, STONE CIRCLES, Windows and special gates set up for the purposes. You will travel through them both to distant parts of the continent and to and from our own world. The precise manner of their working is a Manage-ment secret.<sup>22</sup>

Selve kernen heri er at det er en hemmelighed hvordan de magiske passager virkelig virker, og at passager kan være mange ting, alt efter hvad der er passende for rejsen. For Jones er det ikke selve handlingen, eller hvordan den udføres som betyder noget, men snarere den effekt bevægelsen fra et sted til et andet har på hovedpersonerne og deres situation.

## Lokationerne og deres betydning

En anden af Nikolajevas punkter er lokationen, altså selve stedet hvor historierne udspiller sig. Der er mange muligheder: landet hinsides/ alternative verdener, planeten, øen, underverdenen, den undersøiske verden, verdenen indeni eller verdenen i verdenen og parallelle verdener. Lokationen kan være vigtig for hvordan samfundet bygges op og fungerer i fortællingen. Er det en verden der ligner vores kan man se på om samfundsopbygningen også ligner vores. Er verdenen helt fremmed fra vores, er det interessant at se om samfundet så alligevel har ligheder med vores. Som det er tilfældet med fabler og eventyr er det nemmere at fortælle noget om det nære ved at gøre det fjernt. Derfor er det interessant at se om det samme gælder for fantasy.

Jeg vil starte med at dele værkerne op i dem med parallelle verdener, alternative/sekundære verdener og vores verden.

---

<sup>20</sup> Diana Wynne Jones, *Crown of Dalemark*, Oxford, 2001. s. 73

<sup>21</sup> Diana Wynne Jones, *The Game*. s. 127

<sup>22</sup> Diana Wynne Jones, *The Tough Guide to Fantasyland*, Firebird, New York, 2006. s. 148

Af bøger med parallelle verdener er der Christomanci bøgerne, (heri dog kun de beslægtede verdener), *Howl's Moving Castle*, og nogle verdener i *The Homeward Bounders*.

Af alternative/ sekundære verdener er der igen Christomanciserien (serierne imellem), plus *The Merlin Conspiracy*, *Deep Secret*, *The Dalemark Quartet*, *The Homeward Bounders*, *The Dark Lord of Derkholm* og *Year of the Griffen*.

Tilbage er der de bøger der foregår i vores verden, den primære verden: *Eight Days of Luke*, *The Ogre Downstairs*, *Witch's Business*, *Power of Three*, *Fire & Hemlock*, *Archer's Goon*, *Black Maria*, *The Time of the Ghost*, *Enchanted Glass*.

Herudover er vores verden med i en stor del af følgende bøger: *Deep Secret*, *Hexwood*, *Dogsbody*, *The Game*, *A Tale of Time City*. og nævnes i *Charmed Life*, *The Merlin Conspiracy*, *Howl's moving Castle*, *The Dark Lord of Derkholm* og *The Homeward Bounders*.

Så er der bøgerne med lukkede verdener, hvor der ikke er nogen kontakt til den primære verden og det er *Year of the Griffen*, *The Dalemark Quartet*, *Castle in the Air* og *House of Many Ways*.

Resten af værkerne, bort set fra de før nævnte værker der kun foregår i vores verden, har åbne verdener hvor der er en form for kontakt mellem den primære og den sekundære verden.

For at starte med de bøger der stort set kun foregår i vores verden, så er samfundene beskrevet ganske normalt. Men i flere af Jones bøger er protagonistene negligerede. Som fx *Eight Days of Luke*, *The Ogre Downstairs*, *Dogsbody*, *Lives of Christopher Chant*, *Drowned Ammet* og ikke mindst *The Time of the Ghost*.

David's familie, i *Eight Days of Luke*, sender ham altid væk på kostskole eller sommerlejr. de kan ikke udstå ham, hvilket de ikke undlader at fortælle ham om og om igen. "As the row went on, as all four of his relations continued to clamour how disgusting he was [...] David resolved bitterly, vengefully, that if it was the last thing he did, he would tell Mrs Thirsk how rotten her food was."<sup>23</sup>

I *The Ogre Downstairs* bliver Casper, Johnny og Gwinny tilsidesat af deres mor da hun gifter sig igen. "The Ogre was their stepfather, and he had been married to their mother for a month now. All three children had found it the most miserable month of their lives. They alternated between wishing themselves dead and wishing the Ogre was."<sup>24</sup>

Kathleen bor, i *Dogsbody*, hos sin ubehageligt umedgørlige tante og hendes familie mens hendes far er fængslet, og da han dør siger tanten bare "I've put up with you for nearly a year, and you've been nothing but trouble and expense the whole time. I only agreed to have you on the

---

<sup>23</sup> Diana Wynne Jones, *Eight Days of Luke*, Harper Collins, New York. s. 22

<sup>24</sup> Diana Wynne Jones, *The Ogre Downstairs*, Harper Collins, New York, 2010. s. 8-9

understanding that you'd go back to that father of yours as soon as he came out of jail. Now look what happens! He gets himself shot, and I have to put up with you for the rest of my life!"<sup>25</sup> En af grundene til dette er at Kathleen stammer fra Irland, og tanten fra England, hvilket ikke altid har været en nem sammenkobling.

Christopher ser i *Lives of Christopher Chant*, aldrig sin far, og passes udelukkende af barnepiger. Og senere bliver han ladet alene til sit eget selskab efter han er ankommet til Christomancislottet, fordi de voksne der ikke ved hvad børn synes om. I *Drowned Ammet* bliver arbejderklassens Mitt negligeret af sin mor efter at faderen er væk, fordi hun kun tænker på sig selv. Mens Hildritta og Ynen der er børnebørn af Jarlen, bliver også overladt til eget selskab det meste af tiden og får ingen opmærksomhed fra deres families voksne, kun påbud.

Imogen, Cart, Fenella og Sally fra *The Time of the Ghost*, bor afsides på deres forældres kostskole, og ser meget sjældent forældrene. Pigerne ved de er for meget alene og gør alt muligt for at få forældrene til at opdage dem. "Mother, don't you think we are all rather neglected?" [...] "We suffer from lack of attention."<sup>26</sup>

Dette tema med negligerede børn er dog ikke gennemgående hos Jones, blandt andet bliver både Howard i *Archer's Goon*, og Frank og Jess i *Witch's Business*, og til dels Mig i *Black Maria* hjulpet af deres forældre til at løse problemerne. Men i disse bøger er det mere det at de voksne tror på børnene og deres historier og oplevelser, end det er omsorgsfulde og opmærksomme forældre. I *Eight Days of Luke* ændres Davids situation sig efter han møder Luke og indvolveres i konflikten med guderne. I *The Ogre Downstairs* løses striden mellem børnene og Ogren sig kun på grund af de komplikationer det magiske kemiset er skyld i. I *Dogsbody* er det hundestjernen Sirius der med sine overnaturlige egenskaber hjælper Kathleen til en bedre tilværelse. I *The Lives Of Christopher Chant* er det Christophers ni liv der redder ham fra hans forældres kedelige planer for hans fremtid. I *Drowned Ammet* er det børnenes fund af offergaver i form af guder der giver dem det held og den styrke der får dem ud af jarlens greb og i *The Time of the Ghost* er det spøgelseset det spøgelseset rejser mellem fortid og nutid der ændre på børnenes skæbne.

på den måde er det magien der faciliterer forandringerne i personernes liv, både i forhold til deres omgivelser og deres selvforståelseperson

Så er der de historier der foregår helt i andre verdener, hvad enten det er parallelle verdener, sekundære verdener eller begge dele. De parallelle verdener så som de beslægtede verdener i Christomanciserien, (inden for serierne), Castleserien og nogle af verdenerne i *The Homeward*

---

<sup>25</sup> Diana Wynne Jones, *Dogsbody*, Methuen, London, 1988. s. 156

<sup>26</sup> Diana Wynne Jones, *The Time of the Ghost*, Harper Collins, New York. s. 91

*Bounders*. Christomancis verden er en parallel verden til vores, med den forskel at her er magi almindeligt, men samfundet har dog taget højde for eventuelle problematikker med folk der misbruger deres magi til skade for andre ved at ansætte en ærkemagiker der kan holde øje med magibrugerne. Christomanci er en titel, han er ansat af regeringen men skal dog være en ni-livet ærkemagiker. I *Lives of Christopher Chant* og til dels i *Conrad's Fate* høre vi om hvordan landskabet er bygget ens op inden for serierne, og ganske anderledes i andre serier. “[...] Her latest school’s in Switzerland”- “where’s that?” I asked. “ You don’t have it in Seven,” Christopher said. “It’s in the Alps, squashed in among France, Germany and Italy- “ “I don’t know of a Germany either” I said”<sup>27</sup> Serie fem er kun øer, serie 7 er bjerge og sne og serie 8 er stenet og dystert.<sup>28</sup> På den måde har hver serie sine særlige karakteristika som ikke passer i andre serier.

I Castleserien er det noget lignende, her er der dog ikke et regeringsansat overhoved, men troldmændene er der for at hjælpe folk med almindelige småproblemer. *The Homeward Bounders* beskæftiger sig med både parallelle verdener og alternative verdener som i Christomanciserien, men det eneste vi hører om dem er hvordan Jamie lærer at begå sig i de forskellige verdener, med deres forskellige sprog og normer, og hvordan det bliver lettere jo mere han oplever. Jamie finder ud af den nemmeste måde at komme ind i et samfund på og samtidig virke hjemmevant der er at blive et med befolkningen, hurtigt at finde et job, og holde øjne og ører åbne.

Så der er ikke store forskelle på de fiktive samfund i de parallelle verdener og samfundet i vores verden. Hvilket gør at Jones ikke bruger samfundene til at beskrive anderledsheden, men bruger de parallelle verdener til at udvikle et samfund hvor magien enten er herskende, eller som en naturlig del af hverdagen.

I de alternative verdener er det interessant at se på *The Dark Lord of Derkholm* hvor vores verden er den onde på grund af Mr Chesneys magt, og hvor hele samfundet i verdenen er ved at bryde sammen på grund af Pilgrimsrejserne. Pilgrimmene som er turister fra vores verden på jagt efter fantastiske oplevelser i en verden hvor magi og fantastiske væsner findes. De mister penge, befolkning, og kan ikke nå at bygge byerne op efter at pilgrimsrejserne har tyranniseret og hærget. Alle samfundsgrupper må stå sammen for at slippe ud af mr Chesneys greb selv om det ikke er nemt “It is not easy to plan a campaign against a man who lives in another world and organizes his tours from there.”<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Diana Wynne Jones, *The Chronicles of Christomanci vol III*, Greenwillow, New York, 2008. s. 119

<sup>28</sup> Jones, *The Chronicles of Christomanci vol I*. s. 340-343

<sup>29</sup> Diana Wynne Jones, *Dark Lord of Derkholm*, Greenwillow, New York, 2001. s. 2-3

Serie 11 i *Lives of Christopher Chant* er nok det mest anderledes samfund vi møder i Jones forfatterskab, Serien, eller den ene verden 11 består af, beherskes egenhændigt af The Dright, som ikke alene ejer alle beboerne men også bestemmer over al magien og over tid og sted. Drotten har samtidig sendt en spion ud i mindst en anden serie, nemlig Tacroy i serie 12. For at samle viden. Det eneste Drotten har respekt for er ubetinget loyalitet over for en andre, og specielt hvis de lyver og snyder af loyalitet.<sup>30</sup> Her har Jones skabt en verden hvor magien konsekvent bruges til at styre alle indbyggerne, og hvor alle elementer kan styres af magi.

Selve landskabets udseende og overraskelser give et godt billede af ideen om at der er mere i naturen end man ser ved første øjekast. Som det er tilfældet i blandt andet i *Power of Three*, hvor der lever to folkefærd i vores verden, i *The Merlin Conspiracy*, hvor nogle bakker i virkeligheden er Englands hvide drage. i *The Pinhoe Egg*, hvor de magiske væsner er skjult bag horisonten, i *Dogsbody*. hvor himmellegemerne er udstyret med både tanker og mulighed for at kommunikere indbyrdes, og i *The Spellcoats* hvor floden ikke bare er en flod: "These are the souls of dead people. Now I know. The river is everyone who dies."<sup>31</sup>

Resten af Nikolajevas Lokationer er ikke meget benyttet af Jones. Jeg vil kort nævne: planeten, oftest i SF, men kan forekomme i fantasy hvor *Dogsbody* er modsat som i fra planet/himmelrum til Jorden og *Hexwood* der har mange forskellige planeter; øen: Romenovs ø i *The Merlin Conspiracy*; undersøiske verdener som Dorig'ernes i *Power of Three*; verdenen indeni, verdenen i verdenen: *The Game* med Mytosfæren og *Enchanted Glass* med fe-riget, som det bruges af Shakespeare i *A Midsummer Night's Dream*.

Witch Week er ret speciel på lokationsområdet for her ender det nemlig med at den verden bogen foregår i holder op med at eksistere, af den grund at den slet ikke burde have eksisteret "Your World is all wrong, in a number of ways."<sup>32</sup> "As I said, it ought not to exist."<sup>33</sup> Men hvor personerne skal finde sig tilrette i en ny verden, en verden hvor magien ikke eksistere.

Samtidig kan deskriptionen være et aktivt element i fantasy og er derfor også interessant at kikke på. Nikolajeva nævner bl.a eventyrlandet, folkløse figurer, magiske dyr, legetøj, uddannelseslande, historie som en sekundær verden.<sup>34</sup> Af disse er det kun eventyrlandet, de magiske

---

<sup>30</sup> Jones, *The Chronicles of Christomanci vol I*. s. 562

<sup>31</sup> Diana Wynne Jones, *The Spellcoats*, Oxford University Press, Oxford, 2003. s. 180

<sup>32</sup> Diana Wynne Jones, *The Chronicles of Christomanci vol II*, Greenwillow, New York, 2007. s. 491

<sup>33</sup> Jones, *The Chronicles of Christomanci vol II*. s 499

<sup>34</sup> Maria Nikolajeva. *The Magic Code - The use of magical patterns in fantasy for children*, Almqvist & Wiksell, 1998 s. 52-62



dyr og folkløse figurene der indgår i Jones forfatterskab. Jeg vælger her ikke at se kemisættet i *The Ogre Downstairs* som legetøj. Eventyrlandet benytter sig ofte af elementer fra mytologien, enten som mytiske væsner eller tro. Gennem forfatterskabet møder vi både enhjørninger, varulve, drager, griffer, kentaureer, kæmper, alfer/feer, havfruer og spøgelse, for ikke at tale om flyvende grise og dæmoner. (The Dalemark Quartet, Derkholmserien, *Eight Days of Luke*, *The Game*, *Deep Secret*, *Lives of Christopher Chant*, *The Homeward Bounders*, *The Time of the Ghost*.)

Af figurer fra folkløsen er der også masser af eksempler, Jones gør flittigt brug af folk og væsner fra både mytologi og sagn, her kan blandt andet nævnes følgende fra mytologien. Fra den walisiske mytologi møder vi Kong Oberon i *Enchanted Glass*; herskeren af underverdenen Annwn, Gwyn Ap Nudd i *The Merlin Conspiracy* hvor også Englands hvide drage og Den røde drage af Wales er med. Fra den romerske mytologi møder vi i *The Game* Merkur og Jupiter i menneskelige skikkelser, hvor Jupiter/Jolyon er den helt store skurk. I den græske mytologi er repræsenteret i selv samme bog med blandt andet: Prometheus, Sisyfos, Merope og byen Troy, i skikkelse af en dreng. Og i *Eight Days of Luke* møder vi Tor, Tyr, Odin m.fl. fra den nordiske mytologi. Fra folkeeventyr og sagn møder vi Tam Lin i *Fire & Hemlock*, Kong Arthur, Merlin, Fitela Wolfson dukker op i *Hexwood*. Den flyvende Hollænder og den vandrende Jøde er med i *The Homeward Bounders*. Fra virkelighedens verden nævnes blandt andre Uri Geller i *Power of Three* og Guy Fawkes er årsagen til alle problemerne i *Witch Week*. Derudover nævner Jones en masse forskellige titler på bøger så som *The Golden Bough*, *Lord of the Rings*, *East of the Sun and West of the Moon*, *The Three Musketeers* i *Fire & Hemlock*.

Det er ikke nødvendigt for læserne at kende til disse figurer for at kunne forstå bøgerne, men det giver dem et ekstra twist, og man sidder tilbage med følelsen af ja hvorfor skulle hendes figurer ikke være bygget over virkelige mytiske personer? På den måde bruger Jones de mytiske væsner og figurer til at give historierne mere liv samtidig med at de giver de læsere der kender myterne en ekstra oplevelse.

Mytologien virker stærkt i specielt *The Merlin Conspiracy*, hvor de gamle kræfter som Den Hvide drage må vågne til dåd for at redde landet. (På dansk ville det have været Holger Danske der trådte frem fra Kronborgs kassematter.)

Både *The Game* og *Eight Days of Luke* er bygget over forskellige myter, og det er selve handlingen i dem også. Hvor *Eight Days of Luke* kun bevæger sig inde for den Nordiske mytologi, er *The Game* en pærevælling af græsk og romers mytologi, hvor de forskellige guder og personer er i familie på kryds og tværs og hvor Jupiter er far til langt de fleste, og samtidig er masser af himmellegemer som fx Hayleys komet med. Men en bog hvis hovedhandling handler om den

så kaldte mytosfære må jo nødvendigvis være fyldt med dele af mytiske historier og figurer. I *The Pinhoe Egg* viser det sig at religion er grunden til at De gamle familier spærrer magiske væsner inde. Før dette levede de i samarbejde med dem, men på grund af en form for korsriddere der slagtede eller torturerede alle der ikke levede efter deres nye religion. Denne religion var imod al heksekraft og magi og familierne aftalte at sikre de magiske væsner fra korsridderne ved at gemme dem af vejen bag et magisk værn. Dette huskes dog ikke af nutidens familier, der fejlagtigt tror at de magiske væsner er brutale og farlige. ” [...] and because the hidden folk were even more at risk than you were, you all combined to keep them safe by locking them away behind the back of the distance.”<sup>35</sup>

## Magiens indvirken på de fiktive samfund

Spells, you know, *escape* if there's no one there to watch them.<sup>36</sup>

Hvilken indvirkning har magien så på historierne og deres samfundet? hvad enten det er et lokalt samfund eller et mere globalt samfund. Dette område deler Nikolajeva op i: forvrængning af det sekundære, påtrængende eller observerende protagonist, hvem er spøgelseset, identiteten, sprog barrierer, navnet og beviset.

Med hensyn til forvrængning af det sekundære handler det om hvor vidt tidsrejsen kan påvirke eller have indvirkning på fremtiden. Af tydelige eksempler på dette kan nævnes *The Time of the Ghost* hvori pigerne ændrer episoden med Monigan, for at ændre på den dødsdom Sally har hængende over hovedet. Monigan har lov til at tage et liv efter 7 år efter at Julian og Sally svor troskab til hende, uden de andre vidste det. Dette vil de ændre så det ikke er Sally, ved at give Monigan noget hun ikke kan afslå. Dette bliver søstrene enige om mens de er på hospitalet og besøger Sally, og de forsøger at hjælpe til mens Sally ryger tilbage i sin tidsrejse. I *Archer's Goon* hvor tiden gentager sig for Venturus fordi han ved en fejl ikke er kommet rigtig tilbage fra fremtiden hvor han bor. Derfor bruger han sine søskendes resurser på at få ekstra år til at gennemføre sit projekt om at bygge en raket til fremtiden. Og desuden i *The Crown of Dalemark* Maewen lærer minearbejderne om strejker, men der er ingen beviser for om det er på grund af

---

<sup>35</sup> Jones, *The Chronicles of Christomanci vol III*. s. 642

<sup>36</sup> Diana Wynne Jones, *House of Many Ways*, Harper Collins, New York. s. 10

hende de er opstået, så måske ændrer hun på fremtiden. I *The Homeward Bounders* har Jamie har rejst så meget rundt i sted at tiden er forkert når han kommer tilbage til sin egen verden.

Af aktivt/påtrængende kan nævnes Mig og hendes mor der i *Black Maria* redder Anthony op af hans levende begravelse inden det er for sent; Christopher der i *Conrad's Fate* gør problemet værre ved at trykke på den forkerte knap; Vivian der i *A Tale of Time City* gør historien ustabil ved at rejse så meget rundt i den, og Sirius der i *Dogsbody* sætter kulør på Kathleens liv og redder hende fra hendes ligeglade familie. Her er protagonisterne med til at ændre på andres liv og deres miljø. Det mest ændrede samfund er I *Black Maria* hvor alle beboerne i byen bliver frie efter de har uskadeliggjort Tante Maria.

De passiv/observerende er mere brugt af Jones. Som blandt andet i *Hexwood* hvor Ann/Vierran ikke selv kan gøre noget aktivt da det er Bannusmaskinen der styrer alle handlinger. Christomanci der i *Witch Week* og *The Magicians of Caprona*, kun finder frem til hvad der er galt med den verdenerne, men ikke er den der løser problemerne. Maewen der i *The Crown of Dalemark* bare skal genopleve hvad der er sket med Noreth så hun kan fortælle det til Wend. Og Jamie der gennem alle verdener i *The Homeward Bounders* forsøger at indgår i samfundene uden at påkalde sig opmærksomhed.

Så er der protagonisterne der går fra passiv til aktiv så som Howard der i *Archer's Goon* går fra passiv til aktiv fra bare at lede efter Venturus til at være ham. Christophers tilstedeværelse i rejser i *The Lives of Christopher Chant* går fra observerende til at bliver aktiv da Tacroy kommer ind i billedet, og de begynde at smule ting med hjem. Og Sally i *The Time of the Ghost* bliver aktiv da hun først har fundet ud af hvem hun er/var og hvad der er sket.

## Hvem er hvem og hvem er jeg?

A Jones character begins a novel as a weak individual, whose life is dictated by unsympathetic or ineffectual authority figures. The character is under the domination of government, teachers, or powerful magicians.<sup>37</sup>

Flere af Jones historier begynder med at protagonisten skal finde ud af hvem han eller hun er, hvad der er sket, eller for den sags skyld begge dele. En stor del af bøgerne har en eller flere karakterer

---

<sup>37</sup> Teya Rosenberg, et.al, *Diana Wynne Jones- An Exciting and Exacting Wisdom*, Lang, New York, 2002. s. 54

med hemmelige identiteter, som nogle gange endda er ukendte selv for dem selv. I *The Time of the Ghost* er hele historien bygget op om hvem spøgelse er, hvad der er sket og hvorfor det er sket. Spøgelse pejer sig hurtigt ind på at hun er én af fire søstre, men hvem af dem er hun? Selv da hun vågner op i en hospitalsseng syv år ældre kan hun ikke finde ud af hvem hun er da hendes søster Imorgen bilder hende ind at Imorgen er Sally. Det er lidt af det samme i *Fire & Hemlock*, hvor historien starter med at Polly finder ud af at der er noget hun har glemt, eller fortrængt. Der er nogle år som er slettet fra hendes bevidsthed og hun forsøger at tænke tilbage. Hvad er det hun ikke må huske? Hjulpet på vej af billedet "Fire & Hemlock" som hun havde på sit værelse engang, og en bog hvori historierne ikke er som hun huskede dem. Hun genskaber i hukommelsen den tid hun ikke havde husket på længe og hun kommer da også frem til at hun har fået kastet en forglemmelses besværgelse over sig, dog efter at hun selv havde lovet at glemme alt om Thomas/ Tom Lynn. Jones gør her brug af det almindelig kendte samfund hvor det viser sig at en enkelt person/ familie tager magten over andres liv, men så stilfærdigt at det kun opdages af dem der bliver involverede i familiens affærer. Det ændre kun på Pollys hverdag at hun ikke kan huske hvad der er sket, og selve problemet med Laurel der stjæler andres liv, bliver ikke løst; hun redder kun Tom.

Ifølge Nikolajeva må både den primære og den sekundære verden være logisk opbygget med regler, hvilket dog ikke helt gør sig gældende i *Hexwood*.<sup>38</sup> *Hexwood* er et stort rod i spørgsmålet om hvem der er hvem. Lige som man tror man har fået styr på hvem der er hvem og hvad der er sket, vendes det hele på hovedet og intet af det man vidste viste sig at være sandt. Alle personerne viser sig at være nogle andre end dem de selv troede de var; eller de bildes ind at de tror de er nogle andre end de er. Fx tror Reigner Three pludselig hun er en fin dame på et slot i skoven og hedder Morgan La Trey, Reigner Two tror han er King Ambitas. Som i *Fire & Hemlock* er det også kun nogle få folk der oplever magien og ændringerne i samfundsstrukturen, nemlig dem der bliver involverede i historien, samfundet her bliver ændret med fem nye overhoveder/ Reignere der skal holde styr på alle verdenerne. Det lille samfund Ann, Yam, Hume og Mordion Agenos skaber i skoven og er meget primitivt, og i konstant forandring på grund af Bannusmaskinen indvirkning. Men ellers er det svært at sige noget om samfundet, netop fordi man ikke ved hvem der er hvem og hvad der er sket og sker.

Fremgangsmåden er den samme i alle bøgerne; vi starter et tilfældigt sted i historien og opdager at vi ikke aner noget som helst og går tilbage og frem i tiden for at løse opgaven med at finde ud af hvad der egentligt er sket. Selvfølgelig er det magien der er skyld i at vi ikke aner hvad der er sket, magien har fjernet hukommelsen eller modarbejder den i alle tilfælde, om det er Polly

---

<sup>38</sup> Nikolajeva, s. 27

der lover at glemme, Monigan der forhindrer Sally i at huske for ikke at ødelægge og Bannusmaskinen / Yam der laver rav i den er underordnet. Hovedpointen er at magi gør det umuligt at huske, og finde rundt uden hjælp fra andre der ofte også er ramt af magien, men dog ikke i lige så høj grad.

I *Archer's Goon* leder Howard med familie efter Venturus, som dog viser sig at være Howard selv. "I'm Venturus! Howard thought. Oh, no. I can't be! But he knew Erskine was right. There seemed to be a roaring in his mind, bringing with it knowledge and memory that told him that much as he hated the idea, much as he disliked the little he knew of Venturus, Erskine was right. He was Venturus."<sup>39</sup>

I *Power of Three* starter Jones historierne med folkefærdet Lyman som frygter Kæmperne, som viser sig at være mennesker. Og i *The Game* viser Hayley sig at være selveste Hayleys Komet, og hele hendes familie er en samling af diverse himmelfænomener og figurer fra mytologien.

I hele Castleserien er der elementer af at finde ud af hvem der er skjult i hvilke forklædninger, og igen her viser folk og ting sig at være noget andet end det de giver sig ud for. I 1. bog skal Howl finde ud af hvem Sofie er; Sofie forsøger at finde ud af hvem og hvad Calcifer er; Angorian fra Wales, viser sig at være Ørkenheksens ild djævel, fugleskræmslet, hjerneskallen, guitaren og hunden er tilsammen prins Justin og Troldmand Suliman. I 2. bog er Sofie og hendes søn blevet til katte, Howl til ånden i flasken og Calcifer til et flyvende tæppe, og i 3. bog optræder Howl i skikkelse af den lille, læspende dreng Twinkel. Hver gang er magien at ingen må eller kan fortælle hvem de i virkeligheden er. "Because that was the enchantment, Hasruel said gloomily. If he was known to be Wizard Howl, someone would have released him. You could not know who he was, nor could he tell anyone."<sup>40</sup>

I The Dalemark Quartet er der også små opklarende hændelser med at tingene ikke er som de ser ud til. I *The Spellcoats* viser børnenes husgudefigurer The Young One sig at være Tanamil, The Lady er deres moder og The One, er på samme tid deres bedstefader og selve floden. I *The Crown of Dalemark* viser Wend sig at være Tanamoril, også kendt som Duck og Osfameron; og Kankredin, fjenden over dem alle, viser sig at være den hest Maewen har reddet på hele tiden.

Der er også en smule af dette element i *Eight Days of Luke*, med hensyn til Gudernes nye navne, Mr Wedding = Woden/Odin, Mr Chew = Tiu/Tyr, Mr. og Mrs. Fry = Freyr/Frej og Freyja/Freja, samt selvfølgelig Luke = Loki/Loke.

---

<sup>39</sup> Diana Wynne Jones, *Archer's Goon*, Greenwillow, New York. s. 314

<sup>40</sup> Diana Wynne Jones, *Castle in the Air*, 2000. s. 271

Hele problematikken med at både læseren og protagonisterne starter med at skulle finde ud af hvem de egentlig er, eller hvad der egentlig er sket, giver en god og spændende start, og samtidig giver det et billede af et samfund hvor man ikke kan være sikker på at folk virkelig er dem de giver sig ud for. Dette er et ganske almindeligt fænomen for børn, unge og for den sags skyld også voksne. Hvem er vi selv, hvem er andre og hvad kan vi bruge det til, i vores egen udvikling.

Sprogbarrierer er ikke så benyttede de steder når Christopher i *The Lives of Christopher Chant* møder folk på sine drømmerejser, han ikke kan tale med, spiller han i stedet døvtum. De beslægtede verdener defineres som de verdener hvor der tales Engelsk. I *Hexwood* er der linsprogkurser i de sprog hovedpersonerne har brug for til de forskellige rejser, så her er problemet løst. I *The Homeward Bounders* lærer Jamie sig en lang række sprog gennem rejserne ”I’ve got used to learning languages since. You get a system.”<sup>41</sup>, og i *Dogsbody* lærer Sirius sig at kommunikere med kattene og at forstå mennesketale.

Beviset for rejsen er ganske lidt brugt i forfatterskabet, dog er det i *The Lives of Christopher Chant* de artsfakter Christopher har hjembragt fra andre verdener der får Ralf til at interessere sig med ham. I *Howl’s Moving Castle* forvilder et digt fra vores verden sig til Howl’s verden og sætter skub i tingene. Og i *Deep Secret* tager Janine Mallory og Gram White pistoler med til det The Empire of Koryfos og i *The Homeward Bounders* kan spillerne tage alt med, men guld er det eneste der kan bruges alle steder; og vi hører kort at det er enestående at David for lov til at tage strandkaller med fra Valhal i *Eight Days of Luke*.

## Magi som magt

Magien kan bruges som magtmiddel, eller som en ganske naturlig del af livet. Der er flere af bøgerne hvor magien bruges som magtmiddel til at opnå enten penge eller magt.

I Diana Wynne Jones bøger er magiens indflydelse på samfund og magtbalance sjældent ens. Nogle gange bygger hun sine samfund op omkring magien som en anerkendt faktor, andre gange er magien skjult for andre end dem som udøver den, men ofte er den essentiel for dem som besidder den. Hvordan de vælger at udøve magien varierer dog. I *Archer’s Goon* deler de syv søskende magten mellem sig og nogle af dem udnytter deres magt til at få mere magt. *Black Maria* er et tydeligt eksempel på hvordan magien bruges som magt. I den lille by Cranberry-on-Sea, har beboerne for mange år siden valgt at samle deres magiske kræfter, mændene og kvinderne hver for sig, men mændenes kræft er forsvundet og derved får kvinderne al magten med tante Maria som

---

<sup>41</sup> Diana Wynne Jones, *The Homeward Bounders*, Harper Collins, New York. s. 31

overhoved. Hun forvirrer andre med sin uendeligt kedsommelige snak. I *The Homeward Bounders* er THEM der bestemmer over alle verdener ved at spille et spil. THEM bruger deres magt til at sætte folk der opdager deres hemmelige spil, ud af spillet ved at gøre dem til en del af spillet. Hovedreglen i spillet er for The Homeward Bounders følgende: "There are no rules," he said. "Only principles and natural laws."<sup>42</sup>

Jolyon i *The Game* har skaffet sig magten over Mytosfæren og familien. Samtidig er han far til stort set alle børnene, hvis mødre er søskende! I *Witch's Business* er heksen Bidy rendyrket ond, hun bruger sin magi ondt, og er helt ligeglad med om det er de rigtige den rammer. "He had known Bidy was evil, but he had not realized how much."<sup>43</sup>

Også i *Deep Secret* er ondskab grunden til misbruget af magi. De to, Janine Mallory og Gram White forsøger at overtage the Empire of Koryfos; Janine er kejsers Timothos XI's tidligere elskerinde og mor til Nick. Både Nick og Maree er børn af Timothos XI og derfor retmæssige arvinger til tronen. I Christomanciserien vil onkel Ralf gerne have fri adgang til alle verdener for egen vindings skyld. Han misbruger Christophers egenskaber og tøver ikke spor med at få ham med i fedtefadet da han bliver taget. Læseren får fra begyndelsen fornemmelsen af at Ralf er en behagelig type, han er den første der prøver at forstå Christopher, og er venlig mod ham. Brødrene Nostrum vil gerne have mere magt, og skrubelløse i deres i forhold til hvordan de får den og er klar til at henrette for det. Gwendolyn er egoistisk og bruger magien for at vise sin egen magt, og derudover er hun et ret sjældent eksempel på en hovedperson i en børnebog der gerne vil have slået sin bror ihjel. "I wanted to see all the fun, and I remembered I'd forgotten to tell you Cat has nine lives. You'll have to kill him several times, I'm afraid."<sup>44</sup>; The White Devil i Caprona vil overtage al magien og benytter sig af at de to familier, Montana og Petrocchi beskylder hinanden bystatens tilstand. I *The Pinhoe Egg* vil familien Pinhoe bestemme over de magiske væsner og ikke lade sig styre af Christomanci.

Mr Chesney i *The Dark Lord of Derkholm*, bestemmer over den magiske verden og har fået lavet sig nogle fede kontrakter der både kræver at indbyggerne sætter livet på spil og at dværgene giver ham masser af penge i skat, samtidig med at han stjæler magi. I *The Merlin Conspiracy* vil Sir James og den falske Merlin have hele magten og kidnapper selveste Gwyn ap Nudd.

Der er også få eksempler på at nogle magiudøvere kan misbruge andres magi, I *Charmed Life* har Gwendolyn (mis)brugt Cats magi siden han var helt lille og han lægger ikke mærke til det

---

<sup>42</sup> Jones, *The Homeward Bounders*. s. 63

<sup>43</sup> Diana Wynne Jones, *Witch's Business*, Greenwillow, New York. s. 106

<sup>44</sup> Jones, *The Chronicles of Christomanci vol I*. s. 236

da han har ikke prøvet andet. Det gør Gwendolyn en meget stærkere heks end hun burde være. I *Lives of Christopher Chant* tvinger Gudinden et af Christophers liv til at sende hende til hans verden.

Magi er i nogle tilfælde noget der kan føles af både magiudøvere og andre, i *Charmed Life* kan Janet føle magien som en tungere luftart, dæmpende og næsten bedøvende, Cat kan mærke at der er sket noget, evt fordi det er hans egen magi der er brugt, og duften af heksekraft kan fornemmes selv dagen efter. I *Deep Secret* er der elektriske spændinger i luften de steder der har været udført magi. I *Howl's Moving Castle* kan magien duftes, i *Enchanted Glass* kan de føle "Field of Care" grænserne, "A couple of miles farther on, there came the familiar little jolt, as if the car had for a second caught on some elastic. "[...]"We've just passed the boundary between the strange part my grandfather looked after and the normal places."<sup>45</sup> Ligesom Homeward Bounderserne kan føle Boundersne når de kalder.

I flere af værkerne beskriver Jones magi som en egenskab nogle personer har, og andre ikke, lidt som en kompetence eller et talent. Hvor man enten kan det eller ej, eller kan det i forskellige grader. I hele Christomanci-serien er magi en egenskab man fødes med, men som samtidig skal læres mere om, for at kunne håndtere den korrekt; den skal udvikles. Det samme er gældende i *Deep Secret* og *The Merlin Conspiracy*, i vores verden, ikke i hverken the Empire of Koryfos eller i Roddys verden. I Derkholmserien er magi også noget nogen kan og andre ikke og i forskellige grader.

Rosenberg beskriver magi som manipulation og nævner i denne forbindelse *Fire & Hemlock*, *Black Maria* og *Archer's Goon*.<sup>46</sup>

I *Black Maria* er det talen der er det farlige, mængden og ligegyldigheden af den der gør lytteren sløv og nem at manipulere med. Lidt af det samme er tilfældet for Polly i *Fire & Hemlock* hvor Polly bliver narret til at glemme alt om Thomas Lynn og tiden hun har kendt ham. Og i forbindelsen med *Archer's Goon* overvejer Rosenberg mulighederne for at "magi" bare er "[...] a primitive blanket term for a number of techniques of which science- and particularly psychology - can give a much more satisfactory account?"<sup>47</sup>

Jones gør ikke meget brug af magiske objekter og de har sjældent betydning for historien. Dog starter hele problemet i *Power of Three* med en stjålet Dorig halsring der forbandes lige efter tyveriet, begået af en Lyman. Senere havner denne ring hos Kæmperne og derved er alle tre grupper

---

<sup>45</sup> Diana Wynne Jones, *Enchanted Glass*, Greenwillow, New York, 2010. s. 59

<sup>46</sup> Rosenberg. s. 72-74

<sup>47</sup> Rosenberg. s. 74



blevet en del af historien. I *The Crown of Dalemark* bruges en lille gylden figur som tidsmaskine. Kemisættet med de magiske sammensætninger er det eneste magiske i *The Ogre Downstairs* og her kommer Malcolm og Johnny, ved at blande forskellige væsker sammen, frem til at kunne svæve, blive usynlige eller skifte farve, gøre karameller levende og får to af børnene til at bytte krop, hvilket får de to drenge til at forstå hinanden meget bedre. Alle de problemer børnene kommer ud for, forsoner ikke bare børnene, der er sammenbragt ved forældrenes giftermål, men også de tre søskende forenes med Ogren, deres stedfar. Ogren hjælper børnene ud af problemerne uden at stille spørgsmål til de magiske problemer børnene har bragt sig i, blandt andet at Caspar ved et uheld har gjort sig selv usynlig. Sidst men ikke mindst finder de en magisk væske der kan lave metal om til guld, hvilket gør de kan flytte til et større hus og alle får deres eget værelse.

Jones bruger både verbal og nonverbal magi i de forskellige værker, nogle har begge dele og andre kun en form. I de fleste tilfælde hvor begge dele forekommer er den verbale magi den mest primitive, som i *Charmed Life* hvor Gwendolyn bruger remser og knuste ingredienser for at udføre sin magi, men hvor de mere kompetente magiudøvere bare gør det. Det samme er gældende i *Lives of Christopher Chant* hvor Christophers mor bruger et hår fra Onkel Ralf og hidkalder ham ved navn, men senere rejser Christopher uden nogen besværgelse. I *The Magicians of Caprona* er den meste magi verbal, da den udøves via i sang, både i melodi og tekst.

Stærke ord/ magtfulde ord, bruges både i *Power of Three*, *The Dalemark Quartet*, *The Merlin Conspiracy* og *Deep Secret*. Her er det en blanding af ordenes betydning og måden de siges på der er magien. Dette udmunder sig i både *Deep Secret* og *Howl's Moving Castle* der bruger af remser fra den virkeligheden, i *Deep Secret* bruges "The Road To Babylon", et Nursery Rhymes.<sup>48</sup> og i *Howl's Moving Castle* er det John Donnes digt "Go and Catch a Falling Star"

Nonverbal magi er meget brugt i hele forfatterskabet. det er den mest anvendte magi i hele Christomancerien, i både *Deep Secret* og *The Merlin Conspiracy*, i Derkholmserien, *Dogsbody*, *The Game* og i *Hexwood*. Her er magi en form for tanker der kan udrette ting. I *Dogsbody* og *The Game* er det himmellegemer der har meget af magien og det virker helt naturligt at det er nonverbalt.

---

<sup>48</sup> Jones, *Deep Secret*. s. 174-175

## Det fiktive samfund

I think I write the kind of books I do because, when I was five years old, the Second World War broke out and everything went mad.<sup>49</sup>

Under 2. verdenskrig kunne man ikke længere regne med at tingene var som de så ud, voksne mænd kravlede rundt på maven i græsset og alle opførte sig anderledes end de plejede, dog varede det et stykke tid før det gik op for Jones at det ikke var sådan det skulle fungere, og at voksne ikke "burde" opføre sig sådan. For mange børn er voksne skøre, de gør tingene anderledes end de selv ville have gjort og har en anderledes tankegang. De voksne i Jones bøger er ikke decideret skøre, men bare anderledes, og måske som børn ser os. Jones beskriver samfund hvor tingene ikke er som de plejer, men hvor det viser sig at der er en grund til det; nemlig magi.

For at have et samfund der anderkender magi, må magien være en naturlig del af det og kendt af alle. Som det er gældende i hele Christomancerien, Derkholmserien, Castleserien, *Power of Three*, *A Tale of Time City*, *The Spellcoats*, *The Merlin Conspiracy*. Hvis samfundet ikke anderkender magi må de magikyndige holde deres evner skjulte for offentligheden. Som i *Eight Days of Luke*, *The Time of the Ghost*, *Dogsbody*, *Enchanted Glass*, *The Homeward Bounders*, *The Ogre Downstairs*, *Archer's Goon*, *Fire & Hemlock*, *The Game*, *Witch's Business*, *Drowned Ammet*, *Cart and Cwiddler* og *Deep Secret*. Samtidig er der selvfølgelig nogle få bøger der er så forvirrende at de er både-og nemlig *Hexwood*, *The Crown of Dalemark* og *tildels i Black Maria*; heri er magien på sin vis ganske åbenlys for alle, men Maria prøver ihærdigt at manipulere med fx Migs mor således at hun ikke opdager det. "She talk and talk. [...] I remember having a little fleeting underneath thoughts that the main spell Aunt Maria cast was boredom."<sup>50</sup>

Af de bøger der foregår i samfund hvor magi er en hemmelig del af samfundet som kun få kender til, er det også væsentligt at se på om hvorvidt hovedpersonen kender til magi inden, og om vedkommende selv har magiske evner. I *Dogsbody* er Sirius et himmellegeme/ stjernetegn og er kommet til Jorden som en hundehvalp fordi han har gjort noget utilgiveligt. Han kender til magi i hvert fald i den form der benyttes i bogen, i det himmellegemerne her kan tale sammen. Sirius kan selv snakke med andre himmellegemer, men ikke udføre andre former for magi. I *Drowned Ammet*

---

<sup>49</sup> Jones, *Reflections*. s. 111

<sup>50</sup> Diana Wynne Jones, *Black Maria*, Harper Collins, London. s. 137

og *Cart and Cwidders* høre vi ikke om magi som en almindelig del af samfundet. Det overrasker både Moril og Mitt men det undrer hverken Moril at Osfamerons "Cwidders" kan udføre magi eller Mitt at *The Earth Shaker* og *She Who Raised the Islands* findes i virkeligheden, måske fordi han under stormvejret oplevede hjælp af dem begge " Libby Beer was sitting behind you, helping you sail her, and Old Ammet was standing in the bows stopping her sinking and keeping the horses of. I saw both of them." <sup>51</sup> Det er som om magi var en del af samfundet i fortiden, og det er derfor acceptabelt at "Cwidders," der er gammel, er magisk og at der findes guder der passer på det hele som nævnt i *Drowned Ammet*.

Samfundet i *Archer's Goon* viser sig at være bygget op om nogle få magtfulde personer med magiske evner. Det samme er gældende i *Fire & Hemlock* og *Black Maria* men ellers er samfundene ganske som vi kender dem fra virkeligheden.

I de historier der til dels udspiller sig i vores verden, er det samme gældende langt hen ad vejen. I *Deep Secret* viser det der er nogle få magikyndige der holder vores samfund i balance, Jolyon i *The Game* styre det mytosfæriske samfund men dette har ingen indflydelse på det almindelige samfund. Samfundet i *Time City* er en blandet affære da det på en og samme tid afspejler en masse forskellige tiders samfund, samtidig med det er helt unikt, blandt andet kendes al historie, og det skal selvfølgelig læres i skolen! I *Dogsboddy* er samfundet ikke anderledes end vi kender det, men i *Hexwood* er samfundet i den lille skov med opland, ændret radikalt af Bannusmaskinens tilstedeværelse og aktivitet.

Hverken David i *Eight Days of Luke*, børnene i *The Ogre Downstairs*, Sally i *The Time of the Ghost*, Jamie i *The Homeward Bounders*, Polly i *Fire & Hemlock* eller Børnene i *Witch's Business* kommer til at udøve magi. De observerer den magi andre i fortællingerne udøver. Jamie påtager sig dog ansvaret for de maskiner der sendte *Homeward Bounders'*erne rundt i verdenerne fordi han ikke har noget hjem mere. Børnene i *The Ogre Downstairs* blander de magiske ingredienser, men det er ikke dem der fortryller dem, de leger bare med dem. David får frigivet Luke fra hans fængsel ved et uheld, ser Luke sætte ild til ting, og kommer selv på ture til både Valhal, og til Nornerne under Ask Yggdrasil; men David har ikke magiske evner. Heller ikke Sally i *The Time of the Ghost* har magiske evner, hun er rejst tilbage til sin fortid som spøgelse, mens hun svæver mellem liv og død efter en trafikulykke. Her forsøger hun med alle sine evner og kræfter som ikke-massivt-individ først at finde ud af hvem hun er, hvad der er sket og at fortælle sine søskende at hun er der. Sally kan ikke udføre magi, men sammen med sine søskende har de opfundet en leg om Monigan som viser sig at være sand.

---

<sup>51</sup> Diana Wynne Jones, *Drowned Ammet*, Oxford, 2001. s. 163

I *Fire & Hemlock* opdager Polly at hun har glemt nogle år af sit liv. ““Suppose,” she said, “I really am like the man in the story, and something happened to change my past.”<sup>52</sup> Hun forsøger at huske tilbage og opdager at hun er blevet udsat for et hukommelsestab, dette er sket via magi, Polly kan ikke selv udføre magi, men de historier hun opfinder sammen med Tom Lynn bliver virkelige med få ændringer, dette er dog ikke Pollys skyld men en “forbandelse” der ligger over Tom Lynn. I *Witch’s Business* bliver børnene udsat for Heksens Biddys magi men kan ikke selv udføre nogen former for magi. Deres våben er snedighed, og de overvinder hende ved hjælp af ideen fra Den Bestøvlede Kat.<sup>53</sup>

Howard i *Archer’s Goon* kender intet til den magiske verden før han efter mødet med Erskinem og i forsøget på at hjælpe sin familie med at skaffe oplysninger, bliver udsat for Søskenes magt, som udspiller sig fx ved musik der spiller konstant og et fortov der konstant graves op af kommunalarbejdere mm. Efterhånden går det dog op for Howard at det er ham selv der er skyld i Søskenes vrede, fordi han i virkeligheden er den yngste i flokken og har taget 7 år af deres liv. Howard er selv magiudøver da det går op for ham. Heller ikke i *The Game* kender Hayley noget til magi før hun møder Fiddle og Flute og lærer om Mytosfæren genne både bedstefaderen og Flute. Hayley er ikke overrasket over at den findes eller at hun selv kan fremkalde sine tanker/minder til virkelighed. Men først da hun bliver sendt til resten af sin familie opdager hun at hun selv er en del af Mytosfæren og læseren opdager at Hayley er ingen ringere end Hayleys komet. Mytosfæren bliver “igen” en del af Hayleys liv og derved bliver hun magiudøver. “He seemed to take it for granted that Hayley had washed her hands, because he went on, ‘This is the mythosphere. It’s made up of all the stories, theories and beliefs, legends, myths and hopes, that are generated here on Earth. As you can see, it’s constantly growing and moving as people invent new tales to tell or new things to believe’”<sup>54</sup> Aidan i *Enchanted Glass* kender ikke til magi men møder efter sin bedstemoders død forskellige mystiske hændelser der gør at magi ikke virker fremmed for ham. Andrew husker gennem mødet med drengen Aidan at hans bedstefader gennem hans barndom har lært ham magi, og at han nok får behov for at huske denne magi for at kunne opretholde stedets “Field of Care.” Både Aidan og Andrew er kyndige magikere hvilket de erkender efterhånden.

*Deep Secret:* er lidt en blanding med vores verden hvor magi er ukendt, men hvor nogle få magendere holder alting i balance, og andre hvor magi er ganske normalt. Rupert er magender, han er altså magikyndig og vel vidende om det i den ellers umagiske verden. Ruperts job er at holde

---

<sup>52</sup> Diana Wynne Jones, *Fire & Hemlock*, Harper Collins, New York. s. 13

<sup>53</sup> Jones, *Witch’s Business*. s. 114-118

<sup>54</sup> Jones, *The Game*. s. 23

balance i verdenen plus i mindst én anden verden, og samtidig skal han blandt menneskerne finde en ny magender. Dette gør at nogle få andre mennesker kan udøve magi, disse andre ved bare ikke at de er magi kyndige før de lærer det. En stor del af fortællingen foregår i vores verden, men der er også meget der foregår i The Empire of Koryfos hvor magi er en del af samfundet. Nick og Maree, to almindelige mennesker viser sig at have magender evner, og rejser med Rupert mellem flere verdener. Hele scenariet foregår til en fantasy kongres, hvilket gør det svært for alle at finde ud af hvem der har magiske evner og hvem der ikke har, samtidig med at de der har magiske kræfter kan tillade sig lidt mere end normalt fordi det netop er en fantasy kongres.

Så er der de samfund hvor magien er acceptabel, eller helt naturlig og heri kan alle protagonisterne magi, eller lærer det undervejs. Christopher Chant, Eric Chant kaldet Cat, Conrad, Blade, Elda, Sofie, Gair, Nick og Tanaqui kan alle magi eller har specielle magiske evner. Christopher, Cat, Blade og Nick er ovenikøbet yderst talentfulde. Sofie, Conrad, Elda ender med at være almindeligt begavede magikyndige. Tanaqui har sit eget talent og er udødelig.

*A Tale of Time City* er magisk på den måde at byen er essensen af samtlige tider. Vivian kan ikke udøve magi og det kan andre heller ikke, den magi der findes heri er teknologiens udvikling gennem al tid. Men i slutningen af bogen bliver Vivian sat overfor truslen om aldrig at kunne komme hjem til sin egen tid. "She stood there thinking of home. But home was a strange place now with bunkers and radioactive trains. She felt lost. There was nowhere to go."<sup>55</sup> I *Hexwood* kan det være svært at kikke på samfundet på Jorden, da vi kun oplever det gennem Bannusenmaskinens/ Yams ommøblering. Alt det man har fået styr på gennem den første halvdel af bogen bliver man nødt til at glemme alt om og se på det hele med nye øjne.

I *Power of Three* møder læseren tre samfund/ arter af folk, Lymen, Doriger og Kæmper. Lymenenes samfund er bygget op med en leder/ chef i hver by. De frygter Doriger og Kæmper, men børnene har aldrig set dem, alle Lymen kan bruge magi i form af store ord, nogle få har en ekstra egenskab så som at kunne fortælle hvor alt og alle er, at kunne svare på alt, eller at kunne fortælle hvad der skulle være spurt om. De bor i store hule gravhøje, og er næsten usynlige for mennesker grundet deres tøj der falder i et med naturen men er ellers ganske lig mennesker i udseende, dog lidt mindre hvilket er grunden til at de kalder de andre Kæmper; deres magt kommer fra solen. Dorigernes samfund er med konge, de lever i store haller under vandet, hvor de pumper luft ned i store luftreservoirer, de frygter også Kæmper. Dorigerne kan skifte form(deres magi), og kender lidt til store/ magiske ord og deres kraft kommer fra månen. Kæmpernes teknolog er specielt for Kæmperne. De har biler, radioer mm. De kender ikke til hverken Doriger eller Lymen og kan bruge

---

<sup>55</sup> Diana Wynne Jones, *A Tale of Time City*, Harper Collins, New York. s. 394

store ord. Deres magi er elektronik. ”Magic, you mean?” Brenda asked, sharply and eagerly. [...] “No it wasn’t,” Ceri insisted. “It was words, and words are quite ordinary. Magic is things like your talking boxes and the box that cooks without fire.” “Those aren’t magic. They’re science,” said Brenda.”<sup>56</sup>

Den primære verden kan være lige så utroværdig/anderledes for folk i den sekundære som deres er for os<sup>57</sup> Denne forundrende og anderledes verdens form bruger Jones i *Power of Three* hvor de tre folk, Doriger, Lyman og Kæmper undres over de andres måde at leve på, som dog alle lever i den Primære verden.

## Magi, samfund og sammenhæng i serierne

### Christomanciserien

Heri findes både verbal og nonverbal magi, men den nonverbale er den stærkeste og mindst primitive. Al ærkeomagikermagi sker ved en slags tankekraft. Gwendolyn benytter sig flere gange af trylleformularer, fx da hun skaber violinen om til en kat, og laver ravage under middagen, alle andre benytter sig af nonverbal magi. I Caprona er magien for det meste verbal og udtrykkes gennem sang og her gælder det om at synge så rent som muligt og finde de bedste ord. ”Spells are the hardest thing in the world to get right.” [...] Anyone can hang up a charm, but when it comes to making that charm, whether it is written or spoken or sung, everything has to be just right, or the most impossible things happen.”<sup>58</sup> Men Torino kan også kommunikere nonverbalt med katten, og dette er en sjælden og mere avanceret form for magi; så også her er den nonverbale magi den stærkeste. Christopher og Milly løser magiknuder op som var de virkelige knuder, og de kan sågar fejes sammen.

### Castleserien

Her finde vi magi som vi kender det fra eventyrene som *Howl’s Moving Castle* starter ”In the land of Ingary, where such things as sevenleague boots and cloaks of invisibility really exist, [...]”<sup>59</sup> Jones lægger fra starten ud med at gøre klart at vi er i en anden verden, og at denne er magisk. Lige

---

<sup>56</sup> Diana Wynne Jones, *Power of Three*, Harper Collins, New York. s. 150

<sup>57</sup> Nikolajeva, kap 2 del 2

<sup>58</sup> Jones, *The Chronicles of Christomanci vol II*. s. 5

<sup>59</sup> Diana Wynne Jones, *Howl’s Moving Castle*, Greenwillow, New York, 2008. s. 1

som læseren ret hurtigt bliver klar over at vi bevæger os i magiens verden i både *Castle in the Air* hvor vi møder et flyvende tæppe kun få sider inde i historien. Og i *House of Many Ways* nævnes både magi og troldmænd på de første sider. En af de vigtigste magiske virkemidler der er i denne serie er forhekselsen af personer så de ikke kan fortælle andre hvem de er. Denne form for magi gør at magi ikke kan løse problemerne men almindelig snuhed og omtænksomhed er vejen frem. Hvilket gør at der i denne magiske verden også er behov for ikke magiske egenskaber. Så selv om Howl er troldmand hjælper det ham ikke, når han ikke må fortælle andre at han er fortryllet, ligesom Calcifer ikke kan fortælle Sophie hvordan hun redder ham. Alle hovedpersonerne tror ikke at de duer til noget, men finder gennem magien ud af at de har evner og udvikler sig derved. Sophie finder ud af at hun kan tale liv i ting, Abdullah oplever at hans drømme bliver til virkelighed og Charmain opdager at uanset hvormeget forkert hun gør med hensyn til magi, bliver det rigtigt, i modsætning til Peter der uanset hvor rigtigt han gør tingene, oplever at magien bliver helt forkert.

## Magidserien

Her er rigtig mange former for magi, Nick benytter sig mest af nonverbal magi, Roddy bruger blomster og anden flora, og har fået sin magi overleveret fra en gammel kone fra en fortid (som beskrives som data lagret på en harddisk, hvor filerne hopper frem når man søger efter noget bestemt, således at man kan have millionvis af filer liggende, men kun se/huske/bruge dem der er hentet frem. Roddys far flytter fysisk rundt på vejrelementer i en miniature-udgave af landet. Mrs Candace kan folde vejen sammen så den bliver kortere, Izzierne bruger "bedårer" magi, Sibyl og Sir James fortryller vandet og påkalder de gamle naturkræfter. Dora udnytter salamanderes magi (de er usynlige varmekilder i dette univers), morfaderen Gwyn ap Nudd er med sin rolle som Walisisk mytisk fe/underverdens -konge en del af de gamle natur kræfter, og byerne eksisterer også i menneskelige former.

Magien på the Island of Blest er en meget stor del af samfundet. Kongen må konstant rejse riget rundt for at holde det samlet, dertil har han flere hoftroldmænd til at hjælpe med tingene. Det er et samfund hvor kongen må leve som konstant rejsende rundt med et stort følge af troldmænd og hoffolk til at hjælpe sig. *Deep Secret* er udgivet som voksenbog, og har en del mere "tørt" stof om samfundsopbygningen i henholdsvis The Empire of Koryfos og multiverset (alle verdenerne). Det Empire of Koryfos har været styret af en Timos IX der var så bange for at hans børn skulle få ham skaftet af vejen, at han gør det ulovligt ved dødsstraf for dem at finde ud af hvem ders far er. Dette besværliggør arbejdet med at finde en arving da Timos IX dør. Ellers er der magendere der passer på der er balance i multiverset. Alle verdener ligger på en spiral og er delt op isom et

uendelighedtegn (væltet 8-tal) hvor der i den ene del er de verdener der er negativ/ Naywards magiske og den anden halvdel positiv/ Ayewards. The Empire of Koryfos ligger lige i krydset.

## The Dalemark Quartet

Magi er ikke så benyttet og almindeligt i denne serie, Vi møder udødelige der alle har magiske egenskaber, en magisk kop der virker som løgndetektor, en magisk ring der kun passer den rigtig konge/ tronarving, en lille gylden figur til tidsrejse, magiske ord og stærke navne på guderne. Ellers er det mest samfundet og den middelalderlige, mere primitive verden der er fantasy delen i serien. Duck kan udøve magi gennem instrumenter (fløjte og Cwidders) og det samme gælder Moril. Cennorteh/Tanaqui kan væve historier om fortiden og fremtiden og på denne måde ændre historien, eller bryde magiske bånd. Tanamil og andre udødelige kan lave folk om til statuer og derigennem redde/gemme deres sjæle. Mitt kan se guderne. Specielt i *Cart and Cwidders* og *Drowned Ammet* er samfundsopbygningen vigtig. Landet er delt op i nord og syd, og i syden er ingen sikker, her råder magtfulde folk og fattige har ikke noget at skulle have sagt. Man hænger uden bekymring en ung mand og tvinger lillebroderen til at se det. ”So you think I don’t know how you feel. You just thank your stars, my girl, that you don’t have to stand there and watch them hang Dagner, like I had to with *my* brother!”<sup>60</sup> Dette gør selvfølgelig at landet er fyldt med oprørere der pønser på at slå Jarlen ihjel, og få ligestilling og frihed i byen. Morils far er spion der bringer nyheder fra syd til nord og rundet mellem folk på sin vej, hvilket gøres nemmere af at han er rejsende sanger. Alle hovedpersonerne i de to bøger lykkedes dog med at komme til norden, hvor de starter nye liv.

## Derkholmserien

Her er magien et meget stort omdrejningspunkt som i både Christomanciserien og Magidserien. *The Dark Lord of Derkholm* er skrevet over *The Tough Guide to Fantasyland* i et forsøg på at få alle former for magi med i al deres kompleksitet og parodi. Ideen med at skrive en guide til rejser i et fantasy land, og derefter skrive en fantasy om det hvor langt de fleste elementer fra guiden indgår i historien, er speciel og på nogle måde helt unik. Og måske er det derfor *The Dark Lord of Derkholm* er udgivet som en voksenbog.

*The Dark Lord of Derkholm* omhandler magien og fantasyverdenen som den bliver beskrevet i *The Tough Guide to Fantasyland* og her er samfundet ved at bryde sammen fordi det er blevet udmagret af Mr Chesneys rovdrift på landet og dets indbyggere. En flok af de mægtigste troldmænd og kvinder forsøger at bryde kontrakten med mr Cesney for at få stoppet hans hærgen. Dette lykkedes

---

<sup>60</sup> Diana Wynne Jones, *Cart and Cwidders*, Oxford University Press, Oxford, 2000. s. 92-93



efter megen tumult og pudsige hændelser. Det er imponerende at Jones har formået at samle så meget fra guiden i denne bog. *Year of the Griffen* handler om tiden nogle år efter frigørelsen fra Mr Cesneys magt over landet. Her er der ikke sket de store forskelle som mange havde håbet på, universitetet underviser stadig efter primitiv praktisk magi, og kun nogle få formår at kikke dybere ned i magiens egenskaber. *Year of the Griffen* handler mest om den udvikling der ikke er sket i et samfund efter en frigørelse fra en magtfuld og pengegrisk person. Den gamle magi benyttes efter vejledning fra Derk, af Elda og hendes studiegruppe, ”For many, many years” [...] “forty years, in fact, this University was run almost entirely to turn out Wizard Guides for Mr. Chesney’s tour parties.” [...] “After a few years they were teaching almost nothing but what was needed to get a party of nonmagic users around dangerous bits of country,” [...] “The ones teaching now were taught by the old ones.”<sup>61</sup> Men de dumper på det fordi det ikke er det lærerne forventer de skal svare på opgaverne. Det ender med at universitetets stifter står frem fra sin statue og overtager ledelsen således at samfundet kan komme på fode igen. Det kan være svært at komme videre efter 40 års stilstand, hvis man kikker tilbage på hvad der virkede før verden gik af lave!

## Konklusion

Diana Wynne Jones benytter sig af rigtig mange former for magi og indgangsvinkler til fantasygenren. Derved skaber hun i sine bøger mange forskelligartede samfund. Fx er negligerede børn et emne hun bruger i flere af værkerne, men samtidig benytter hun også forældrenes hjælp i flere af værkerne. Samfundet i *Year of the Griffen* er ikke kommet sig som det var forventet, og her må de unge og de gamle sammen gøre deres for at få tingene tilbage til hvad de var før krisen kom. Det brede udsnit af forskellige former for magi der optræder i Jones forfatterskab varierer også samfundsopbygningen så de passer sammen. I modsætning til fabler og eventyr bruger Jones ikke de sekundære verdener til at beskrive vores største problemer, men gør det gennem de primære verdener. Så som de negligerede børn der må klare sig selv, og hendes beskrivelse af hvor lidt vi mennesker lægger mærke til andre væsener i naturen, hvilket ses helt tydeligt i *Power of Three*. Den store mængde myter og lignende Jones gør brug af giver bøgerne et ekstra perspektiv men er ikke nødvendig for at forstå historierne. Men for *The Game* og *Eight Days of Luke* forsvinder der dog en del af konceptet hvis ikke læseren er bare lidt bekendt med myterne og de mytiske personer. Brugen af mytiske figurer giver fantasy’en et ekstra element af magi, ved at bruge magien fra mytologien, som på mange måder kan virke gammel og derfor mere ægte. Samtidig giver myterne og deres

---

<sup>61</sup> Diana Wynne Jones, *Year of the Griffen*, Greenwillow, New York, 2001. s. 46-47

udfoldelsesområder i naturen den rette stemning for et magisk samfund, som da den hvide drage vækkes i *The Merlin Conspiracy*, midt under en mere hedensk ofring. Også temaet med at læseren kommer ind i historien ved at protagonisten selv skal finde ud af hvad der er sket, og hvorfor. *Fire & Hemlock*, *Time of the Ghost*, *The Game*, *Dogsbody*, og til dels *Archer's Goon* og *Hexwood* er tydelige eksempler på dette. Herigennem beskrives forskellige samfund der hver især er skyld i enten at protagonisterne er kommet i uheldige/ubehagelige situationer eller også er deres uheld skyld i at samfundet ændre sig. *Power of Three* beskriver tre samfund med hver deres specielle egenskaber og magi, og hvordan de mere eller mindre ligger i krig med hinanden. Hvert samfund mener at de er "folk" og ser deres egen magi som virkelige egenskaber og de andres som magi. Ud over ikke altid at vide hvem der er hvem, er der flere eksempler på folk vi ser som gode eller onde der viser sig at være det modsatte, som stedfaderen i *The Ogre Downstairs* og Onkel Ralf i *Lives of Christopher Chant*. Det viser en samfunds form hvor børns tro på at de voksne og deres hensigter ikke altid viser sig korrekt, ganske som det sker i virkelighedens samfund. Diana Wynne Jones bruger på denne måde magien til at skabe samfund, problemstillinger og personlig udvikling hos sine protagonister.

## Litteraturliste

Butler, Charles, *Four British Fantasists: place and culture in the children's fantasies of Penelope Lively, Alan Garner, Diana Wynne Jones, and Susan Cooper*, Scarecrow Press, 2006

Jones, Diana Wynne, *Reflections on the Magic of Writing*, David Fickling Books, Oxford, 2012

Manlove, Colin, *The Fantasy Literature of England*, Macmillian, 1999

Mendelsohn, Farah, *Diana Wynne Jones: Children's Literature and the Fantastic Tradition*, Routledge, New York, 2009

Nikolajeva, Maria, *The Magic Code - The use of magical patterns in fantasy for children*, Almqvist & Wiksell, 1998

Rahn, Suzanne, *Vaccine for Future Shock: Diana Wynne Jones- Rediscoveries in Children's Literature.*: Garland, New York 1995. s 147

Rosenberg, Teya et.al, *Diana Wynne Jones- An Exciting and Exacting Wisdom*, Lang, New York, 2002

Sønsthagen, Kari og Weinreich, Torben, *Leksikon for børnelitteratur*, Branner og Korch, 2003

Weinreich, Torben, *Børnelitteratur- en grundbog*, Gyldendals Bogklubber, 2004

### Skønlitteratur.

Jones, Diana Wynne, *A Tale of Time City*, Harper Collins, New York,

Jones, Diana Wynne, *Archer's Goon*, Greenwillow, New York,

Jones, Diana Wynne, *Black Maria*, Harper Collins, London.

Jones, Diana Wynne, *Cart and Cwiddler*, Oxford, 2000

Jones, Diana Wynne, *Castle in the Air*, Harper Collins, London, 2000

Jones, Diana Wynne, *The Chronicles of Christomanci vol I*, Greenwillow, New York, 2007

Jones, Diana Wynne, *The Chronicles of Christomanci vol II*, Greenwillow, New York, 2007

Jones, Diana Wynne, *The Chronicles of Christomanci vol III*, Greenwillow, New York, 2008

Jones, Diana Wynne, *Crown of Dalemark*, Oxford, 2000

Jones, Diana Wynne, *Dark Lord of Derkholm*, Greenwillow, New York, 2001

Jones, Diana Wynne, *Deep Secret*, Starcape, New York, 2002

Jones, Diana Wynne, *Dogsbody*, Methuen, London, 1988

Jones, Diana Wynne, *Drowned Ammet*, Oxford University Press, Oxford, 2001

Jones, Diana Wynne, *Eight Days of Luke*, Harper Collins, New York

Jones, Diana Wynne, *Enchanted Glass*, Greenwillow, New York, 2010,

Jones, Diana Wynne, *Fire & Hemlock*, Harper Collins, New York,

Jones, Diana Wynne, *The Game*, Firebird, New York, 2007

Jones, Diana Wynne, *Hexwood*, Collins, New York,

Jones, Diana Wynne, *The Homeward Bounders*, Harper Collins, New York,

Jones, Diana Wynne, *House of Many Ways*, Harper Collins, New York,

Jones, Diana Wynne, *Howl's Moving Castle*, Greenwillow, New York, 2008

Jones, Diana Wynne, *The Merlin Conspiracy*, Harper Collons, New York, 2013

Jones, Diana Wynne, *The Ogre Downstairs*, Harper Collins, New York, 2010

Jones, Diana Wynne, *Power of Three*, Harper Collins, New York,

Jones, Diana Wynne, *The Spellcoats*, Oxford University Press, Oxford, 2003

Jones, Diana Wynne, *The Time of the Ghost*, Harper Collins, New York,

Jones, Diana Wynne, *The Tough Guide to Fantasyland*, Firebird, New York, 2006

Jones, Diana Wynne, *Witch's Busniess*, Greenwillow, New York,

Jones, Diana Wynne, *Year of the Griffen*, Greenwillow, New York, 2001

## Forfatterskabet

### The Chrestomanci series:

*Charmed Life, 1977*

*The Lives of Christopher Chant, 1988*

*Witch Week, 1982*

*The Magicians of Caprona, 1980*

*Conrad's Fate, 2005*

*The Pinhoe Egg, 2006*

### Christomanci noveller (medtages ikke)

*Warlock at the Wheel, 1984*

*The Sage of Theare, 1982*

*Carol O'Neir's Hundredth Dream, 1986*

*Stealer of Souls, 2000*

### The Dalemark Quartet

*Cart and Cwiddar, 1975*

*Drowned Ammet, 1977*

*The Spellcoats, 1979*

*The Crown of Dalemark, 1993*

### The Derkholm series:

*The Dark Lord of Derkholm, 1998*

*Year of the Griffin, 2000*

### The Castle series

*House of Many Ways, 2008*

*Howl's Moving Castle, 1986*

*Castle in the Air, 1991*

### The Magid series

*The Merlin Conspiracy, 2003*

*Deep Secret, 1997*

Novellesamlinger (medtages ikke)

*Minor Arcana, 1996*

*Stopping for a Spell, 1993*

*Unexpected Magics, 2004*

For adults (medtages ikke)

*Changeover, 1970*

*A Sudden Wild Magic, 1992*

Young readers (medtages ikke)

*Chair Person, 1989*

*The Four Grannies, 1980*

*Puss in Boots, 1999*

*Who Got Rid of Angus Flint?, 1978*

*Wild Robert, 1989*

*Yes Dear, 1992*

Fagbøger

*The Tough Guide to Fantasyland, 1997 (medtages da *The Dark Lord of Derkholm* er bygget over den)*

*The Skiver's Guide, 1984 (medtages ikke)*

Enkeltstående bøger

*Wilkin's Tooth, 1973 (USA: *Witch's Business*)*

*The Ogre Downstairs, 1974*

*Eight Days of Luke, 1975*

*Dogsbody, 1975*

*Power of Three, 1977*

*The Time of the Ghost, 1981*

*The Homeward Bounders, 1981*

*Archer's Goon, 1984*

*Fire & Hemlock, 1984*

*A Tale of Time City, 1987*

*Black Maria, 1991 (USA: Aunt Maria)*

*Hexwood, 1993*

*The Game, 2007*

*Enchanted Glass, 2010*